



EL HORMIGUERO Psicoanálisis ◇ Infancia/s y Adolescencia/s

SEIS INTENTOS DE ESCRIBIR SOBRE JUEGOS DE MESA EN PSICOANÁLISIS

MARIA PAULA CORCOGLIONTI

Maestría en Clínica Psicoanalítica con Niñas y Niños (UNR)

licpaulacorco@gmail.com

Seis intentos de escribir sobre juegos de mesa en Psicoanálisis

Resumen

Este artículo recorre seis intentos para presentar algunas ideas sobre las variaciones que las niñas y niños realizan en los juegos de mesa dentro del dispositivo analítico. El recorte hexagonal de este asunto entraña un homenaje a Oscar Masotta en el acercamiento entre literatura y psicoanálisis. Desde la doxa, estos juegos se conceptualizan como producciones culturales e históricas estandarizadas mientras que desde una *episteme* psicoanalítica se entienden como juegos de interacción social, juegos reglados o juegos de competencia poniendo de relieve la distancia entre las nociones winnicottianas de *gamey play*. Se buscará reflexionar sobre esa distancia en las variaciones lúdicas de las reglas compartidas culturalmente poniéndolas bajo la lupa del método analítico. Daremos un rodeo por la creación literaria de la mano de Julio Cortázar con la invitación que arroja en la alteración de la sintaxis. La redundancia de estas variaciones en los juegos de mesa daría cuenta de una modalidad de circulación libidinal que el jugar soporta. Las variaciones lúdicas pondrían de relieve una alteración de la sintaxis de estos juegos de mesa dentro del dispositivo, alteraciones que operarían como indicios para la construcción de hipótesis de lectura.

Palabras clave

Juegos de mesa; variación lúdica; juego; método analítico; reglas

Abstract

Six attempts to write about boarding games in Psychoanalysis

This article explores six attempts to present ideas arising from variations that children introduce into board games within the analytical device. This hexagonal framing of the

subject serves as a tribute to Oscar Masotta, bridging the gap between literature and Psychoanalysis. From the perspective of doxa, board games are conceptualized as standardized cultural and historical productions; whereas, from a psychoanalytic episteme, they are understood as rule-based games of social interaction or competitive games, highlighting the distinction between the Winnicottian notions of “game” and “playing”. The aim is to reflect on this distance through the ludic variations of culturally shared rules by examining and placing them under the microscope of the analytic method. We will take a detour through literary creation guided by Julio Cortázar and his invitation to alter syntax. The redundancy of these variations in board games would account for a mode of libidinal circulation supported by the act of playing. These playful variations would highlight an alteration in the syntax of these board games within the analytical device—alterations that would serve as clues for the construction of syntax-analysis hypotheses.

Key words

Board Games - playful variations - playing - analytical device- rules

Reseña Curricular

Psicoanalista. Maestranda en Clínica Psicoanalítica con Niñas y Niños (UNR) - Licenciada en Psicología (UBA). Profesora de Enseñanza Media y Superior en Psicología (UBA) - Orientadora en el Servicio de Orientación Vocacional (UNLu) - Psicóloga en Centro Comunitario Red El Encuentro (2014-2018) - Docente de nivel terciario en tecnicaturas en salud (2014-2020) Acompañante terapéutica (2012-2016) - Pasante en C.E.T. con Psicosis y Autismo en la infancia (2012) - Expositora en: VIII Encuentro ROUNA 2025, I Jornadas Regionales de Psicoanálisis de la UADER 2025, Jornada Pequeño Hans (EOL) 2024, VI Jornadas Nacionales de Salud Mental Medifé 2023. Trabajadora cultural en La Herrería Teatro (2011-2023).

Seis intentos de escribir sobre juegos de mesa en Psicoanálisis

*Cuando los jugadores se hayan ido,
cuando el tiempo los haya consumido,
ciertamente no habrá cesado el rito.
En el Oriente se encendió esta guerra
cuyo anfiteatro es hoy toda la Tierra.
Como el otro, este juego es infinito.*

Jorge Luis Borges - Ajedrez

El siguiente artículo recorre seis intentos para presentar algunas ideas acerca de las variaciones que las niñas y niños realizan en los juegos de mesa dentro del dispositivo analítico.

El recorte hexagonal de este asunto entraña un homenaje a Oscar Masotta en referencia a su artículo “*Seis intentos frustrados de escribir sobre Arlt*”, publicado en la revista “Hoy en la cultura” en septiembre de 1962. Masotta (1930-1979) fue un escritor, periodista, académico y psicoanalista¹ porteño de mediados del siglo XX en una Buenos Aires en ebullición intelectual que la volvió el terreno propicio para la aparición de instituciones, grupos y figuras que surcaron un rumbo vanguardista para el pensamiento intelectual argentino.

La trabazón entre literatura y psicoanálisis ha brindado soporte para el avance del pensamiento psicoanalítico. A lo largo de toda la obra freudiana encontramos referencias literarias como así también reflexiones sobre los orígenes de lo creativo en el jugar infantil, subrayando la ligazón entre literatura y juego (1908). En Argentina, nuestro periodista arltiano supo ser uno de los pioneros en sostener esta juntura entre las letras y la teoría psicoanalítica.

En el artículo aludido, Masotta ensayó un modo para poder escribir algunas ideas sobre Roberto Alrt *sin hacerlo más muerto* (p.115). Esta expresión logra eso que en gramática se conoce como locución, un conjunto de palabras que funcionan como bloque; otras locuciones comunes son ‘hablar en serio’, ‘muerto de risa’, ‘fuera de órbita’ o ‘vivito y coleando’. Con esa locución parece que Masotta nos está recordando que sólo con palabras puede matarse varias veces a alguien. En cada uno de los intentos del texto, el periodista aborda un fragmento sobre el escritor ‘dinamita’.

El artículo que a continuación se presenta aparece por el interés en preludiar algunas ideas respecto de la noción de juego en psicoanálisis. Ahora bien, ¿cómo escribir sobre el juego sin abolir el juego? es decir, *sin hacerlo más muerto*.

“Adentro hay un extraño país”

Este subtítulo, que abre la puertita de alambre al primer intento, forma parte del poema “El truco” de Jorge Luis Borges (1923) quien nos describe un territorio particular plagado de pasiones e historia.

En Psicoanálisis, el juego no está dado de antemano dentro del dispositivo analítico, sino que se introduce; podemos referir a Melanie Klein como quien operacionaliza una función del juego. Esta pionera conjuntamente con Winnicott recoge el guante dejado por Freud (1905, 1909, 1920) en sus señalamientos respecto del juego de los niños. En un análisis, el juego tiene un lugar central, tanto que si no hay juego la dirección de la cura tiende hacia allí, es decir a que haya juego, tal como nos lo recuerda Winnicott (1971) en su exposición teórica acerca de éste (p.61)

Los grandes maestros del psicoanálisis nos señalan que fueron ellos quienes activamente introdujeron el juego en la teoría, lo problematizaron y se sirvieron de él.

En un psicoanálisis con niñas y niños en ocasiones se introducen juegos de mesa. Usualmente, ellos eligen algún juego que ya conocen, el cual les fue presentado por el conjunto social (la familia, la escuela, internet, un amigo, etc). Algunos juegos de mesa que aparecen de manera recurrente son el ajedrez, las damas, la generala, el Uno, el Chin-Chon, el Chin, la Casita Robada y el truco; juegos con tablero, dados y naipes, eso que Silvia Bleichmar (1999) nombraba como juegos de salón (p.5).

Cabe señalar que las niñas y niños que se interesan por estos juegos son traídos a la consulta por diferentes motivos y diferentes conflictivas psíquicas. ¿Es posible ubicar alguna característica en común entre quienes juegan estos juegos más allá de, por ejemplo, un criterio etario?

Dejando abierta esta cuestión, el corazón del asunto estará en las variaciones que realizan las niñas y niños en los juegos de mesa dentro del dispositivo analítico, variaciones respecto de las reglas, las piezas, los turnos, las trampas o las alteraciones en las consignas de los juegos. En algunas situaciones, durante el juego se hacen ajustes, enmiendas o se establecen excepciones, puede ser que propongan leer las instrucciones, nos cuenten cómo alguien les enseñó a jugar o directamente jueguen. Esta versión de lo que proviene de la cultura les lleva a tomar posición, porque para jugar, se la tienen que transmitir al otro participante, en este caso, su analista.

En estos más de 100 años de desarrollos teóricos psicoanalíticos, se ha hablado acerca del juego en innumerables oportunidades. El juego como técnica, como herramienta, como operatoria, como artificio, como dispositivo, como formación del inconsciente, como *synthome*, la hora de juego, la caja de juego, el juego del garabato. Adentro, hay un extraño país.

Mezclo y reparto

Para caracterizar los juegos de mesa dentro del dispositivo analítico podrían enunciarse dos definiciones de éstos, una más cercana a la *doxa* y otra más cercana a la *episteme*. Por un lado, puede entenderse como juegos de mesa a aquellas producciones culturales e históricas estandarizadas, que van desde las damas y el ajedrez, pasando por el Ludo, hasta los juegos de cartas y los dados; son juegos que juegan tanto adultos como niños y requieren de algún soporte material externo; pueden tener variaciones regionales y epocales, pero mantienen una constante que permite su reconocimiento social. Pongamos el caso del ajedrez, este juego se popularizó en Europa alrededor del año 1000, habiendo tenido un predecesor en la India, el *Chaturanga*, extendido al continente europeo por la Ruta de la Seda (Shamir Allibhai, 2014). Por su parte, el *Truco* se remonta al siglo XV en la Península Ibérica donde los españoles adoptaron este juego de cartas que trajeron al Río de La Plata, lugar en que tuvo las transformaciones que dieron pie a *los talismanes de cartón que han desplazado la vida*, según el poeta de ‘Fervor de Buenos Aires’ (Borges, 1923). Cada uno de estos juegos comporta una historia intercultural.

Por otro lado, más cercano a la episteme psicoanalítica, los juegos de mesa pueden entenderse como juegos de interacción social, juegos reglados o juegos de competencia.

José Valeros (1997) en “El jugar del analista” agrupa a los juegos de mesa dentro de lo que denomina juegos de interacción social que contienen como material de juego a las pautas que describen una serie de conductas posibles; en un análisis, aparecen alternativas respecto de las pautas o reglas. Esas alternativas, para Valeros, permiten el despliegue dramático de la conflictiva psíquica del niño o niña que se encuentra en un proceso terapéutico.

Pablo Peusner (2016) en el prólogo de “Los usos del juego” (pp. 9-11) se refiere a los juegos reglados como aquellos que aportan varios aspectos: la materialidad en que se soporta el jugar, el lugar de la regla y la superación de una lógica binaria. A esta caracterización, en su artículo de reciente publicación “Interpretar el juego, interpretar jugando” (Fernandez

Miranda y Peusner, 2025), le agrega una mención a los circuitos pulsionales que están presentes en la actividad lúdica, circuitos que imprimen una direccionalidad, además de la ganancia de placer y la elaboración de los afectos.

Por su parte, para Jaime Fernández Miranda (2022) en “Jugar en el espacio virtual” los juegos reglados ponen en escena la agresividad dentro del dispositivo analítico desplegando sus dimensiones respecto del monto de afecto que ésta comporta. Todo ello sin dejar de lado la experiencia placentera existente en el jugar que el psicoanalista rosarino nos recuerda, en su vuelta en torno al *playy gamewinnicottianos*, respecto de ese fenomenal pasaje semántico que aparta el *play* para abocarse al *playing*.

Desde este punto, se abre la posibilidad de pensar sobre la experiencia que comporta jugar un juego de mesa la cual excede mucho más que el hecho de seguir las reglas al pie de la letra. Estos juegos son producciones culturales que los niños traen por haber sido presentados por el conjunto social, juegos que, usualmente, los analistas ya conocemos porque compartimos cierta cultura general con nuestros analizantes. Un axioma lacaniano del seminario acerca de las psicosis (Lacan, [1955] 1981) resulta una brújula cuando se insta a no comprender lo que los pacientes dicen, a no completar el sentido, no dar por sabido algo sino poder preguntar *qué quiso decir*, nos tomamos la licencia de producir un deslizamiento para habilitar una idea en la clínica con niños y preguntar: *qué quiso jugar*.

En los juegos de mesa ello se hace evidente, algo no está oculto, sino que descolla gracias a esas variaciones que aparecen. Variaciones respecto del movimiento de las piezas, los turnos, la cantidad de cartas o fichas que le tocan a cada jugador, los engaños, los trucos, las suspensiones o cualquier elemento que porte un rasgo excepcional durante el juego requiere ser pensado más no comprendido.

Empieza quien es mano

La puesta de relieve de estas alteraciones no es algo nuevo en la literatura psicoanalítica. Algunos autores han hecho referencia a recortes clínicos donde aparecen particularidades en los juegos de mesa que juegan con sus analizantes; cada uno de ellos destacó algún matiz conceptual sobre el que venía trabajando.

Alfredo Tagle (2016), por ejemplo, para abordar las resistencias del analista y lo que denomina, la agresión, en su libro “Del juego a Winnicott” presenta un recorte sobre Pablo, un chico de 12 años

...quien padecía de explosiones de descontrol en las que lloraba y gritaba tirándose al piso; (...) las transgresiones consistían casi siempre en un no hacer (...), lo que más exasperaba a su padre era la sumisión con que Pablo aceptaba los castigos, cumpliéndolos como un autómatas y sin decir nada” (pp. 37-41).

Durante un buen tiempo, Pablo se sentaba en el escritorio y dibujaba animales en distintas situaciones. Las interpretaciones del profesional caían en saco roto quedando anulado en sus maniobras. Tagle, ya habiendo jugado todas sus cartas, le preguntó qué le interesaría hacer en sesión, frente a lo cual Pablo dijo que quería aprender a jugar al truco. Esto llevó al analista a recalcular su lugar: acceder a jugar un juego de cartas, enseñárselo al paciente y sostener el juego sesión tras sesión yendo en contra de cierta tradición psicoanalítica. Más adelante, Pablo propuso jugar al ajedrez siguiendo este modo: *el juego consistía en mover las piezas a donde el contrincante las pueda comer, y éste tiene la obligación de hacerlo, ganando quien se queda primero sin piezas*; según se señala, es una forma que se utiliza en algunos clubes de ajedrez. En esta modalidad, Tagle ubica el despliegue de la conflictiva psíquica: a partir de una posición pasiva, ofreciendo sus fichas, Pablo ganaba en el punto donde el otro se descontrolaba o se frustraba. Por supuesto que “ganaba” es una manera de decir respecto de la partida, ni

Pablo ganaba nada ni el otro tampoco, más bien, el despliegue de este jugar permitía incluir al otro en el sufrimiento de Pablo, arrastrándolo consigo a ese malestar; de este recorte se desprende una pregunta para el juego: ¿cómo se conjuga lo placentero aquí?.

Desde la capital española, otro psicoanalista, Gabriel Ianni (2019), presidente de la Asociación Escuela de Clínica Psicoanalítica con Niños y Adolescentes, en su artículo “Los juegos de tablero ¿maniobras resistenciales o material simbólico?” presenta el siguiente recorte de una primera entrevista con un ‘chaval’ de 13 años con quien comienzan a jugar a las damas. Ianni subraya la habilidad de este púber para invadir el campo de juego del rival, logrando dominar la partida; una vez llegado a este punto, el chaval comienza a hacer ‘una larga serie de errores tontos’ que resulta en su derrota. En la siguiente partida, aun cuando se le opuso resistencia a su avance, el joven logra obtener la ventaja y, nuevamente comienza a cometer errores dando como resultado una nueva derrota. Antes de finalizar la entrevista, Ianni arroja una interpretación posible a lo sucedido donde enmarca el juego desplegando con palabras un camino para la producción de significación.

Peusner (2025) recupera y trabaja algunos recortes clínicos afines en el mencionado artículo “Interpretar el juego, interpretar jugando”, allí presenta una versión del Memotest donde invita a un pariente de un paciente niño a sumarse a jugar una partida. La madre juega las reglas culturalmente conocidas de este juego que, desde ‘Ruibal Juegos’ está enunciada así: *“Da vuelta primero una ficha y luego otra, tratando de que sean pares. Si lo consigue, toma las dos fichas para sí y continúa jugando. Si las figuras no coinciden las vuelve a dar vuelta en la misma ubicación que tenían.”* Este niño juega con otro reglamento, que sería algo así: ‘Da vuelta primero una ficha y luego da vuelta cada ficha hasta encontrar el par que le falta. Si la consigue, se enuncia la frase *-me la gané-*’. Pablo no sólo juega con el reglamento del niño, sino que le traduce a la foránea madre algo del jugar.

Entonces, ¿cuál es el lugar del analista en los juegos de mesa? ¿Se ubica como oponente? ¿Tenemos que dejar ganar a los niños? ¿Ayudarlos a tolerar la frustración de perder? el niño que juega, ¿pone sus propias reglas? ¿las sostiene? Cuando jugamos con nuestros pacientes, ¿a qué jugamos los analistas? ¿Estamos jugando realmente un ajedrez o al truco? ¿Se puede proponer otro juego de mesa? ¿Podemos hacer trampa? ¿Qué pasa si un niño hace trampa? ¿O si no entendemos bien cómo se juega ese juego? ¿Importa entender el juego de mesa? ¿Qué leemos cuando en un ajedrez todas las estrategias apuntan a defender a la reina? Alto el juego.

Truco

Es posible rastrear antecedentes históricos de casi todos los juegos de mesa, aún cuando estén industrializados. Los dados datan del 3000 a.C. y los juegos de cartas se referencian en el siglo IX en China. El *Uno*, por ejemplo, es atribuido a la creación de una empresa estadounidense en la década del setenta mientras que mantiene una lógica muy similar al *Jodete*, un juego con cartas españolas. Estos juegos son producciones culturales e históricas estandarizadas que se precisaron de determinado modo circunscrito por pautas específicas. En ocasiones, algunas de sus reglas requieren ser explicitadas antes de comenzar a jugar, como en el *Truco* que en algunos lugares de Argentina los jugadores preguntan antes de comenzar “¿Con o sin flor?” y si se juega de a varios se consulta por el pica-pica². Hace un tiempo atrás salió en el diario una aclaración por parte de los creadores del *Uno* respecto de la polémica que suscitaba el uso de las cartas +2 y +4; frente a este esclarecimiento, al igual que cuando la Real Academia Española se expide, se hizo caso omiso y los jugadores siguieron jugando conforme a lo que consideraban pertinente en cada partida.

Las niñas y niños se sirven de lo que proviene de la cultura, en este caso, los juegos de mesa, para ponerlos al servicio del juego en el dispositivo analítico; ahora bien, ¿al servicio de qué se encuentra el juego en un análisis?

Para ensayar una respuesta a tamaña pregunta, se seguirá un consejo freudiano el cual sugiere que es más fácil cascar una nuez usando otra (1900, p. 154). Winnicott nos acerca otro fruto al comentar la relación entre el jugar y el soñar (1971, p. 53). En el corpus psicoanalítico, los sueños son formaciones del inconsciente, que vía su análisis, dan cuenta de una posición subjetiva. Ni el juego ni el sueño comportan una intencionalidad comunicativa, no dicen nada. Una diferencia del juego con respecto al sueño es que éste último está al servicio del dormir a través de un repliegue de la libido mientras que en el juego la libido se despliega a los objetos del mundo. La pregunta que surge entonces es: ¿a quién sirve el juego?

El juego no sirve para nada; el juego no dice nada. Nos servimos de la negación freudiana para hacer un desplazamiento. El juego (no) sirve para nada; el juego (no) dice nada. El juego sirve para la Señora Nada, vecina de los cronopios y los famas. Dejando las formalidades de lado, para el psicoanálisis, que el juego sirva a nada es cosa seria. Hace falta un rodeo para volver a este punto.

El brillante libro de Donald Winnicott (1971), “Realidad y juego” de la editorial Gedisa nos trae el prólogo a su edición francesa y las dificultades con las que el traductor, nada más ni nada menos que J.B. Pontalis, se encontró en la interpretación del inglés al francés. El psicoanalista lacaniano se topa con un problema de traducción acerca de la ausencia de términos, en francés (y en español) para traducir la diferencia entre *playy game*, a partir de lo cual pone en duda la ausencia de las reglas en los juegos.

Graciela Scheines (2017), filósofa argentina, le rebate a Winnicott el juego sin reglas, ya que afirma, siguiendo el razonamiento de Pontalis, que no hay juego sin regla. Cuando Winnicott le propone a un paciente transformar el garabato, el niño puede aceptar o no el

juego, pero si acepta, si garabatea es porque se somete a la regla, y a partir de allí emerge una relación particular.

Lacan (1965), con un recorrido diferente a Scheines, arriba a una conclusión similar al considerar que lo propio del juego siempre es una regla, aunque esté oculta. Para el maestro de Masotta, la regla en el juego pone en suspenso la división subjetiva, excluye lo imposible de saber, el punto de lo real, eso que más arriba llamábamos la Señora Nada; el juego aparece como un acuerdo entre dos. Walter García (2020) lo pesca claro en los dichos infantiles “¿Dale que jugamos a...?”. Cuando jugamos juegos de mesa, juegos de interacción social, juegos reglados, tal vez la regla que sostenemos es ese acuerdo entre los participantes sobre un modo de hacer con los objetos del mundo. Esta parece ser una vertiente para pensar el juego que localiza la dimensión del otro como par, ni como modelo ni como objeto ni tampoco como rival aun cuando es innegable el despliegue de la agresividad en los juegos reglados, esto nos permite pensar al juego cercano a las formaciones del inconsciente regido por el principio de no exclusión. Entonces, en el juego, ¿el otro puede ser rival, sostén y modelo?

Una lectura lacaniana banalizada acerca del lugar del analista en la clínica es, como en el bridge, el lugar del muerto dejando pegada la imagen de lo inerte a quien se encuentra en esa posición. Los niños nos invitan a jugar. ¿Qué lugar nos otorgan? ¿En qué lugar nos ubicamos? ¿El analista es embajador de las reglas del juego? ¿Acompaña en la puesta de límites o en la construcción de legalidades? ¿A qué legalidades nos referimos cuando de jugar se trata? Pareciera ser que los juegos de mesa son engañosos dentro de un análisis, nos hacen creer que sabemos a qué jugamos.

Estas variaciones o alteraciones que las niñas y niños realizan en los juegos de mesa dentro del dispositivo analítico, variaciones respecto de las normas, las piezas, los turnos, las trampas o las consignas de los juegos nos ponen en apuros, nos fuerzan a tomar posición. En

los recortes clínicos que aparecen se refleja que los analistas hacen una lectura del juego y por tanto del caso. Nos ceñimos, en este escrito, a las variaciones que se producen en los juegos de mesa en un psicoanálisis con niñas y niños.

Quiero retruco

En el clásico texto acerca del olvido de nombres propios, ¿qué hubiese pasado si Freud (1901) atribuía la aparición de Botticelli y Boltraffio como un despiste o parte del funcionamiento deficiente de la memoria dando por resultado esos sustitutos de un nombre olvidado? Silvia Bleichmar (1999) nos recuerda lo nuclear del símbolo en términos semióticos: una expresión verbal no dice algo, no es un mensaje *per se* sino hay nadie allí que acuse recibo, y por nadie nos referimos a otro ser humano; por lo tanto, el olvido de un nombre propio no significa nada. A menos que quien escucha, precise un rasgo distintivo que le produzca un enigma. No sólo Signorelli había caído en el olvido, sino que además, subraya Freud, dos reemplazos se impusieron, sucesión de una dupla que parece haber despertado la curiosidad del médico vienés. Desde el psicoanálisis nos dedicamos a escuchar las variaciones que surgen en los modos de hablar de nuestros analizantes ya que compartimos cierto código comunicacional común, o lo suponemos, e invitamos a trabajar esas particularidades en los modos en que el asunto se despliega. Consideramos que las palabras contienen una materialidad que incide en lo real.

La lingüística se ha dedicado, tanto desde el formalismo como desde el funcionalismo a producir sus propios conocimientos respecto de la ingeniería del lenguaje (Martínez, 2024). En lo que refiere a las variaciones en una lengua, éstas se estudian desde distintos ejes: históricos, generacionales, geográficos, gramaticales. Erica García (1995) propone el estudio de las variaciones en una lengua a partir de localizar las variaciones sintácticas. La sintaxis comporta la cristalización del uso de una lengua dando cuenta de una regularidad donde las palabras se combinan de manera tal que producen estructuras posibles de ser caracterizadas.

Sabemos sobre estructuras sintácticas sin estar al tanto de ese saber. Los hablantes de español rioplatense sabemos, sin saberlo, que, para construir una oración predicativa, pongamosle: *‘el filósofo se sentó en el piso con su paciente’*, se requiere de un sujeto y un verbo conjugados en tiempo y número. O también el sujeto puede encontrarse tácito: *‘sospechó de la miopía que crece en la rutina de los claustros’*, esto quiere decir que podemos inferir al sujeto a partir de la conjugación del verbo. Los hablantes no necesitamos explicitarnos la estructura sintáctica; la regularidad del uso a lo largo de la historia produce pautas que maravillosamente internalizamos siendo muy pequeños sin tener la menor idea de estas estructuras.

A diferencia de las lingüistas antes mencionadas que se abocan a localizar causas de esas variaciones, lo que nos interesa es poder seguir el rastro de la función que pueden tener las variaciones sintácticas. Para ello, nos detendremos un momento en la obra de Julio Cortazar (1969) quien se sirve de numerosos recursos para su literatura. “La Inmischunginterrupta” es un breve relato creado en una lengua inventada, el glíglico, la cual es producida a partir de las alteraciones semánticas permitiendo a los lectores, aun cuando nunca oímos hablar de esa lengua, entender algo de lo que se dice: *“Como no le melga nada que la contradigan, la señora Fifa se acerca a la Tota y ahí nomás le flamenca la cara de un rotundo mofo. Pero la Tota no es inane y de vuelta le arremulga tal acario en pleno tripolio que se lo ladea hasta el copo.”* Cortazar (1967) también decide jugar con la sintaxis, por ejemplo, en “Por escrito gallina una”, cito en extenso:

Con lo que pasa es nosotras exaltante. Rápidamente del posesionadas mundo estamos hurra. Era un inofensivo aparentemente cohete lanzado Cañaveral americanos Cabo por los desde. Razones se desconocidas por órbita de la desvió, y probablemente algo al rozar invisible la tierra devolvió a. Cresta nos cayó en la paf, y mutación golpe estamos de. Rápidamente la multiplicar aprendiendo de tabla

estamos, dotadas muy literatura para la somos de historia, química menos un poco, desastre ahora hasta deportes, no importa, pero: de será gallinas cosmo el, carajo qué.

Notablemente, se produce una ruptura de la sintaxis, de esas pautas que organizan colectivamente lo que decimos; aún así es posible, si aceptamos la propuesta del escritor, leer algo. En ambos relatos se requiere de lectores disponibles a recibir ese “*squiggle*” que se ofrece. Cortazar arma su juego con estos recursos, nos invita a sumarnos a él, construye un mundo nuevo a sabiendas que es ficción y desde eso que sucede en la ficción, se ubica en el mapa de la literatura argentina.

La introducción de los juegos de mesa dentro del dispositivo analítico trae consigo un código más o menos compartido entre analizante y analista ya que los analistas compartimos una cultura general con nuestros analizantes respecto del modo cristalizado en que se desarrollan este tipo de juegos. Los movimientos de las fichas, la cantidad de cartas, los dichos en cada circunstancia componen una regularidad que construye estos consensos colectivos, como si fueran estructuras lúdicas, sistemas más o menos cerrados que poseen pautas de interacción entre las partes.

¿Cómo pensar entonces esas variaciones que las niñas y niños traen cuando juegan juegos de mesa dentro del dispositivo analítico? Lejos estamos de hablar sobre una sintaxis lúdica, por el momento estas alteraciones podrían caracterizarse como variaciones lúdicas, variaciones en el orden de los elementos de estas producciones culturales.

La clínica con niñas y niños ejercita en el asunto de leer intencionalidad comunicativa en aquello que surge dentro del dispositivo analítico. La propuesta de no comprender lo que los pacientes dicen remite por un lado a considerar que alguien dice algo, algo dirigido a un otro, y que eso que dice requiere ser puesto a circular para permitir la construcción de una significación, poniéndose en juego algo de lo creativo. Desde esta perspectiva, cuando los

pacientes hablan, lejos estamos de corregir los modos gramaticales de los que se sirven, más bien, cuando surge alguna alteración sintáctica o semántica es posible que se le solicite que pueda desplegar qué quiso decir. Este punto requiere una precisión, no se trata de que el hablante explique, argumente o deleve algo oculto sino poner a trabajar las palabras como producción de acceso al inconsciente.

El método analítico comporta una clave de lectura (Fernández Miranda, 2021) para las variaciones lúdicas a partir del paradigma indiciario donde estos rasgos distintivos del jugar son tomados como pistas que permiten construir una hipótesis de aproximación al inconsciente.

Estas variaciones requieren de ser puestas en acción en orden de producir significación que permita desplegar las legalidades inmersas en ese jugar. Estas alteraciones no responderían a meros errores momentáneos sino por el contrario, siendo variaciones recurrentes darían cuenta del modo en que la libido realiza su rodeo.

Las variaciones lúdicas pondrían de relieve una alteración de la sintaxis de estos juegos de mesa dentro del dispositivo analítico, alteraciones que operarían como indicios para la construcción de hipótesis de lectura. La redundancia de estas variaciones daría cuenta de una modalidad de ligazón libidinal que el jugar soporta. Una hipótesis que necesita ser profundizada es aquella que ubique la construcción de legalidades determinada por los modos de circulación pulsional.

Irse al mazo

Winnicott decía que el psicoanálisis era la forma de juego más sofisticada del siglo XX (p.65). En esta rayuela hecha de naipes, podemos seguir el rastro en el artificio que inventó Freud donde hay una regla que funda un acuerdo entre dos. El dispositivo analítico ofrece la posibilidad de que la niña o el niño juegue todo cuanto se le ocurra, esa podría ser la

regla que permite el acuerdo, se requiere investigar, entonces, cómo se conceptualiza la cubeta analítica en la clínica con niñas y niños.

Oscar Masotta propuso un modo de escribir sobre Arlt sin hacerlo más muerto, propuso seis intentos frustrados, porque ninguno logra llegar a algo y sin embargo le da vida. La escritura parece dar vueltas sobre aquello que no puede ser posible de otro modo. Tal vez el juego sabe más por juego que por diablo.

El Don Pirulero es una canción popular argentina que dice “Al Don, al Don, al Don Pirulero, cada cual, cada cual atiende su juego”. Hay un párrafo de un libro que ubica el lugar del analista como aquel que atiende el juego del otro; los juegos de mesa nos ayudan a reconocer, con mayor alevosía, aquello que trae al sujeto. Para iniciar un verdadero intento de cercar el juego en psicoanálisis, no sería ocioso plantearse, previamente, la cuestión de la cultura.

NOTAS

1. En lo que respecta a la introducción de la obra de Lacan por parte de Masotta, se recomienda el exhaustivo trabajo de Alejandro Dafgal en “Oscar Masotta y la recepción de Lacan en el mundo hispánico” en Revista Huellas: psicoanálisis y territorio, 2021.
2. Este momento discrecional del juego consiste en alternar dos vueltas de manera grupal (conocido como manos) y una mano donde cada jugador se enfrenta con el jugador del equipo contrario el cual tiene enfrente.

Referencias

- Bayer, O. (1957) *Rodolfo Walsh: tabú y mito*. En Walsh, R. (1957) *Operación Masacre*. Buenos Aires. Ediciones de la Flor.
- Blatt, M. (2024) *La puertita de alambre*. Buenos Aires. Caballo Negro Editora.
- Bleichmar, S. (1999) *El carácter lúdico del análisis*, en Revista Actualidad Psicológica, N° 263, pp.2-5.

Borges, J.L. (1923) *Fervor de Buenos Aires*. En Obras completas. Buenos Aires. Editorial Sudamericana.

Cortazar, J. (1967) *Por escrito gallina una*. En La vuelta al día en 80 mundos. Buenos Aires. Siglo XXI Editores.

Cortazar, J. (1969) *La inmisciónterrupta*. En Último round. Buenos Aires. Siglo XXI Editores.

Fernandez Miranda, J. (2022) *Jugar en el espacio virtual*. En Revista Fort-Da, N° 15. <https://www.fort-da.org/fort-da15/fernandez.htm>

Fernández Miranda, J. (2021). *La investigación y la práctica del psicoanálisis*. En Revista Psicoanálisis en la Universidad N°5. Rosario, Argentina, UNR Editora. Pág 63 - 83.

Freud S. (1900) *La interpretación de los sueños*, Obras Completas, T. IV. Buenos Aires. Amorrortu. cap. 4.

Freud, S. (1905). *Fragmento de análisis de un caso de histeria*. En Obras Completas, Tomo VII (pp. 1-108). Buenos Aires. Amorrortu Editores.

Freud, S. (1905). *Tres ensayos de teoría sexual*. En Obras Completas, Tomo VII (pp. 109-224). Buenos Aires. Amorrortu Editores.

Freud, S. (1908). *El creador literario y el fantaseo*. En Obras Completas (12ª ed.). Tomo IX (pp.127-135) Buenos Aires. Amorrortu Editores.

Freud, S. (1909). *Análisis de la fobia de un niño de 5 años*. En Obras Completas (12ª ed.). Tomo X (pp. 1-117). Buenos Aires. Amorrortu Editores.

Freud, S. (1920). *Más allá del principio del placer*. En Obras Completas (12ª ed.). Tomo XVIII (pp. 7 - 62). Buenos Aires. Amorrortu Editores.

García, E. (1995) *Frecuencia (relativa) de uso como síntoma de estrategias etnopragmáticas*. En Zimmermann, K. (ed.) *Lenguas en contacto en Hispanoamérica*. Vervuert. Iberoamericana. pp.51-72.

García, W. (2020) *El juego como dit-versión. Apuntes lacanianos sobre el creador literario y el fantaseo*. Revista Fort-Da Nro. 14. <https://www.fort-da.org/fort-da14/garcia.htm>

Ianni, G. (21 de Noviembre de 2019) *Los juegos de tablero ¿maniobras resistenciales o material simbólico?* en Asociación Escuela de Clínica Psicoanalítica con niños y adolescentes. <https://escuelapsicoanalitica.com/juego-reglados-psicoterapia-ninos-adolescentes/>

Klein, M. (1929). *La personificación en los juegos de los niños*. En Obras Completas. Tomo I (pp. 205-215). Buenos Aires: Paidós.

Klein M. (1952) “*La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado*”, en Nuevas Direcciones en Psicoanálisis. Paidós.

Lacan, J. (1955) *El seminario, Libro 3, Las Psicosis*. Paidós, Buenos Aires, 2011. p. 35

Lacan, J.: (1958) *La dirección de la cura y los principios de su poder* en Escritos I. Siglo XXI.

Lacan, J. (1965) *El seminario, Libro 12, Los problemas cruciales del psicoanálisis*, clase del 19/5/65. Traducción de Pio Eduardo Sanmiguel Ardila, Bogotá, Colombia. En <https://www.analitica-apb.com/seminario-problemas-cruciales>.

Martinez, A. (2024) *La gramática tiene rostro humano*. En Cuadernos de la ALFAL No 16. pp. 10-24

Peusner, P. (2016) *Prólogo* en Lutereau, L. *Los usos del juego*, pp.-12, Letra Viva.

Peusner, P. (2025) *Interpretar el juego, interpretar jugando*, en Fernández Miranda, J/Peusner, P. *Entre el juego y la palabra*, Laborde Editor. pp. 39-49.

Pontalis, J.B. (1975) *Encontrar, acoger, reconocer lo ausente* en Winnicott, D. (1971/1972) *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa.

Scheines, G. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Espíritu Guerrero Editor, Bs. As. 2022. p.53

Shamir Allibhai, (Director) (2014). *A través de la Edad de Oro: La historia del ajedrez* [Documental]. Big Dreams Productions.

Tagle, A. (2016) *Del juego a Winnicott*. Buenos Aires: Lugar Editorial. Cap. 1

Valeros, J.A. (1997) *El jugar del analista*. Fondo de Cultura Económica. pp. 141-186

Winnicott, D. (1971/1972). *Realidad y juego*. Buenos Aires: Gedisa.

