

## **El juego como transmisor de enunciados identificatorios: Huellas de época en el espacio lúdico.**

*Coordinadora: Roxana Elizabeth Gaudio*

*Expositores: Roxana Elizabeth Gaudio, Facultad de Psicología, UNLP.*

*roxanagaudio@hotmail.com*

*Andrea Elizabeth Mirc - María Florencia Almagro - Roxana Frison - Ana Carolina Bernardi*

*- Analía Emmerich - Antonio Gastón Fazio - Mario Gustavo Martínez - Maite Lardizábal -*

*Rocío Noemí Arauco Morullo - Antonela Bortolazzo – Jessica - Giselle Orellana*

*Universidad Nacional de La Plata.*

*Laboratorio de Psicoanálisis y Psicopatología (LIPPS).*

### **Fundamentación**

La presente propuesta recupera las nociones conceptuales centrales que hacen al marco teórico, hipótesis, discusiones y avances de la investigación en curso “Juego y constitución psíquica: su vínculo con lo histórico-social. El campo lúdico como soporte identificatorio en la infancia y la adolescencia” (11/S058), de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de La Plata, que se encuentra bajo la dirección de la Profesora Roxana Gaudio. La investigación se dirige a indagar la modalidad de articulación que se produce entre los enunciados identificatorios ofrecidos por la cultura que dan cuenta de, y se sostienen en un espacio-tiempo singular, que entendemos son vehiculizados por las propuestas de juego propias de la época. Es nuestro interés situar el lugar ocupado por el juego, en tanto nexo posible entre los enunciados identificatorios (atravesados por las coordenadas temporo-espaciales hoy) y el predominio de formas desligadas en la constitución de la psique y por ende en la producción de subjetividad. En tal sentido, la constitución subjetiva se encuentra atravesada por el espacio identificatorio singular propuesto en cada época; delimitándose la particularidad de las problemáticas actuales, donde el espacio lúdico parece insertarse y develar la constitución de una trama ligadora o desorganizante.

## **Fundamentos freudianos del juego y la identificación.**

*Antonela Bortolazzo, Facultad de Psicología, UNLP. antonelabortolazzo@hotmail.com*

*Rocío Noemí Arauco Morullo, Facultad de Psicología, UNLP*

*María Florencia Almagro, Facultad de Psicología, UNLP*

*Andrea Elizabeth Mirc, Facultad de Psicología, UNLP*

### **Resumen**

El presente trabajo se desprende de la investigación "Juego y constitución psíquica: su vínculo con lo histórico-social. El campo lúdico como soporte identificatorio en la infancia y la adolescencia", dirigida por la Esp. Roxana Gaudio.

En esta presentación nos proponemos abordar los aportes freudianos en relación al concepto de identificación y acerca del juego infantil, resaltando los puntos de entrecruzamiento entre la noción de identificación, el campo lúdico y algunas producciones culturales como el teatro y la literatura.

Cabe destacar que la identificación no es un concepto que, en los escritos de Sigmund Freud, se plasme de manera unitaria y homogénea; y de allí que haya dado lugar a diversas puntualizaciones. "El concepto de identificación adquiere progresivamente en la obra de Freud el valor central que más que un mecanismo psicológico entre otros hace de él la operación en virtud de la cual se constituye el sujeto humano." (Laplanche y Pontalis, 185: 1967)

La noción de identificación atraviesa toda la obra freudiana. Desde sus primeros escritos de 1896 donde el concepto fue utilizado, en relación con la formación de los síntomas histéricos, hasta Psicología de las Masas y Análisis del Yo (1921), donde propone cierta sistematización, delimitando tres modos de identificación.

Por otro lado, Freud no elabora una teoría del juego, pero sí realiza importantes contribuciones que, posteriormente, son insumos invaluable para profundizaciones de otros autores.

En el ensayo de 1906 Personajes Psicopáticos en el Escenario la problemática que lo ocupa es la creación artística, principalmente el teatro y la literatura. Allí esboza las primeras reflexiones sobre el juego del niño. En 1908, en El creador literario y el fantaseo vuelve a ocuparse de las particularidades de la creación literaria y el análisis de las fantasías. Freud sostiene la premisa de que la creación poética y el sueño diurno (fantasía) son una continuación y sustituto de los antiguos juegos infantiles. De esta manera, plantea la importancia de la identificación tanto en el teatro, como en el juego. El juego teatral posibilita al espectador, en su identificación con el héroe del drama, una compensación de su realidad insatisfactoria, un ahorro y una ganancia de placer. El jugar del niño está dirigido por deseos, principalmente por el deseo de ser adulto, que colabora en su crecimiento. En el juego, el niño imita y se identifica con todo aquello que se ha vuelto familiar de la vida de los mayores.

Palabras clave: identificación; juego; infancia; producciones culturales

### **Referencias bibliográficas**

Freud, S. (1906/2005). Personajes psicopáticos en el escenario. En Obras completas, Tomo VII. (pp. 273-282). Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Freud, S. (1908/1989). El creador literario y el fantaseo. En Obras completas, Vol. IX. (pp. 123-135) Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Freud, S. (1921/1989). Psicología de las masas y análisis del yo. En Obras completas, Tomo XVIII. (pp. 63-136). Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Laplanche, J. y Pontalis, J. B. (1967). Diccionario de Psicoanálisis. (184-187). Buenos Aires: Editorial Paidós.

## **Freudian foundations of play and identification.**

### **Abstract**

The present work stems from the investigation "Play and psychic constitution: its link with the historical-social. The playful field as an identification support in childhood and adolescence", directed by Esp. Roxana Gaudio.

In this presentation we propose to address the Freudian contributions in relation to the concept of identification and about children's play. We will highlight the intersection points between the notion of identification, the playful field and some cultural productions such as theater and literature.

It should be noted that identification is not a concept that, in Sigmund Freud's writings, is expressed in a unitary and homogeneous way; and hence it has given rise to various clarifications. "The concept of identification progressively acquires in Freud's work the central value that, more than a psychological mechanism among others, makes of it the operation by which the human subject is constituted." (Laplanche and Pontalis, 185: 1967) The notion of identification runs through all of Freud's work. From his first writings in 1896, where the concept was used, in relation to the formation of hysterical symptoms, to *Mass Psychology and Analysis of the Self* (1921), where he proposed a certain systematization, delimiting three modes of identification.

On the other hand, Freud does not elaborate a theory of the game, but he does make important contributions that, later, are invaluable inputs for deepening by other authors.

In the 1906 essay *Psychopathic Characters on the Stage* the problem that occupies him is artistic creation, mainly theater and literature. There he outlines the first reflections on the child's play. In 1908, in *The literary creator and fantasy* he returned to deal with the particularities of literary creation and the analysis of fantasies. Freud holds the premise that poetic creation and daytime sleep (fantasy) are a continuation and substitute for ancient childhood games. In this way, he raises the importance of identification both in theater and in play. The theatrical game enables the spectator, in his identification with the hero of the drama, to compensate for his unsatisfactory reality, to save and gain pleasure. The child's play is directed by desires, mainly by the desire to be an adult, which contributes to their

growth. In the game, the child imitates and identifies with everything that has become familiar in the lives of the elderly.

Keywords: identification; play; childhood; cultural productions

### **El lugar del juego en el proceso identificatorio: fundamentos conceptuales desde Piera Aulagnier.**

*Roxana Frison, Facultad de Psicología, UNLP. rofrison@yahoo.com.ar*

*Maite Lardizábal, Facultad de Psicología, UNLP*

*Jessica Orellana, Facultad de Psicología, UNLP*

#### **Resumen**

¿Qué lugar tiene el juego en la constitución psíquica y en el devenir subjetivo? En tanto forma parte de las propuestas culturales de un determinado tiempo histórico, ¿cómo se entrama en lo social?

Valiéndonos de los aportes de Piera Aulagnier (1988, 1992, 2005), consideramos al factor social como interviniente en la organización del psiquismo, en el advenimiento del yo, que supone la entrada en la escena psíquica del tiempo y el espacio. El yo se constituye por la apropiación de los enunciados identificatorios vertidos, en primer lugar, por los otros significativos del medio ambiente psíquico que recibe y aloja al sujeto en el momento de su nacimiento. Sujeto que, en su devenir, adquirirá autonomía en tanto sea anticipado, pensado, identificado, historizado, inscripto en un orden temporal y simbólico. Entonces devendrá historizante, pensante, identificante, deseante.

El planteo de la autora en torno a la función que la dimensión lúdica tiene respecto a las mociones inconscientes, conduce a pensar el juego como modo de tramitación de la pulsión y a su vez como modalidad compartida en un marco social.

En línea con esta consideración, el juego, en su propuesta y despliegue, será considerado un vehículo portador de las premisas, enunciados, pautas, notas particulares que caracterizan a las sociedades entramadas en un determinado tiempo histórico, y que



constituyen las subjetividades acordes a sus propuestas. Propuestas que serán a su vez transmitidas por los otros significativos -relacionales e identificatorios- que se harán presentes a lo largo de la trayectoria vital de un sujeto. Sujeto que a su vez se torna portador de dichos enunciados a partir del lugar que ocupa en lo que llamamos -siguiendo a la autora- “contrato narcisista”. (Aulagnier, 1988)

El término del tiempo de la infancia coincide, de acuerdo al planteo de Piera Aulagnier, con la instalación de una redacción conclusiva en lo referente a las cláusulas no modificables del compromiso identificatorio, cláusulas que le garantizan al yo la inalienabilidad de su posición en el registro simbólico, en el orden temporal y en el sistema de parentesco. (Aulagnier, 2005)

Sostenemos que el juego –que comprende las múltiples modalidades lúdicas privilegiadas en cada época-, vehiculiza, como parte de las propuestas identificatorias de un tiempo histórico y una cultura determinada, los ideales en relación a los cuales el sujeto elaborará sus enunciados y “proyecto identificatorio” en tanto anhelos sostenidos en las propuestas socio-culturales del conjunto. (Aulagnier, 1992)

Palabras clave: juego; proceso identificatorio; campo social; época

### **Referencias bibliográficas**

Aulagnier, P. (1988). La violencia de la interpretación. Del pictograma al enunciado. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Aulagnier, P (1992). El aprendiz de historiador y el maestro-brujo. Del discurso identificante al discurso delirante. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Aulagnier, P. (2005). Un intérprete en busca de sentido. Buenos Aires: Editorial Siglo XXI.

## **The place of play in the identification process: conceptual foundations from Piera Aulagnier.**

### **Abstract**

What place does play have in the psychic constitution and in subjective becoming? As part of the cultural proposals of a certain historical time, how is it woven into the social?

Using the contributions of Piera Aulagnier (1988, 1992, 2005), we consider the social factor as intervening in the organization of the psyche, in the advent of the self, which supposes the entry into the psychic scene of time and space. I know it constitutes by the appropriation of the identifying statements made, in the first place, by the significant others of the psychic environment that receives and houses the subject at the moment of his birth. Subject that, in its evolution, will acquire autonomy as long as it is anticipated, thought about, identified, historicized, inscribed in a temporal and symbolic order. Then it will become historicizing, thinking, identifying, desiring.

The author's approach to the role that the playful dimension has with respect to unconscious motions leads us to think of the game as a way of processing the drive and in turn as a shared modality in a social framework.

In line with this consideration, the game, in its proposal and deployment, will be considered a vehicle that carries the premises, statements, guidelines, particular notes that characterize the societies intertwined in a certain historical time, and that constitute the subjectivities according to their proposals. Proposals that will in turn be transmitted by the significant others - relational and identifying- that will be present throughout the life trajectory of a subject. Subject that in turn becomes the bearer of said statements from the place it occupies in what we call -following the author- "narcissistic contract". (Aulagnier, 1988)

The end of childhood time coincides, according to Piera Aulagnier's proposal, with the installation of a conclusive wording regarding the non-modifiable clauses of the identification commitment, clauses that guarantee the self the inalienability of its position in the registry symbolic, in the temporal order and in the kinship system. (Aulagnier, 2005)

We maintain that the game -which includes the multiple recreational modalities privileged in each era-, conveys, as part of the identifying proposals of a historical time and a specific

culture, the ideals in relation to which the subject will elaborate his statements and "identifying project" As longings sustained in the socio-cultural proposals of the group. (Aulagnier, 1992)

Keywords: play; identification process; social field; epoch

### **Condiciones de época, subjetividad y soporte identificatorio.**

*Ana Carolina Bernardi, Facultad de Psicología, UNLP. [anacbernardi@gmail.com](mailto:anacbernardi@gmail.com)*

*Analía Emmerich, Facultad de Psicología, UNLP*

*Antonio Gastón Fazio, Facultad de Psicología, UNLP*

*Mario Gustavo Martínez, Facultad de Psicología, UNLP*

### **Resumen**

El presente trabajo se vertebra en torno a las nociones conceptuales trabajadas en el marco del Proyecto de Investigación denominado "Juego y constitución psíquica: Su vínculo con lo histórico-social. El campo lúdico como soporte identificatorio en la infancia y la adolescencia" dirigido por la Profesora Roxana Gaudio, en el que puntualizamos algunos aportes significativos que se desprenden de la construcción del marco teórico indagados hasta el momento.

En tal sentido partimos de la premisa que ordena toda indagación posible en el campo de la clínica con niños/niñas y adolescentes, aquella que sostiene que el tiempo de la infancia es el tiempo de la constitución de la tópica psíquica, constitución que dependerá del encuentro con un Otro significativo portador de los enunciados identificatorios que establecerán las bases de la subjetividad, aquellas primeras marcas que serán resignificadas en distintos momentos de la trayectoria identificatoria (Aulagnier, 1975). Así, dicha constitución no se emplaza en el vacío, sino que debe ser estudiada en función de las coordenadas histórico-sociales propias de cada época.

La referencia a lo epocal nos obliga a servirnos de los aportes no sólo ofertados por el Psicoanálisis sino también por las referencias a otros campos semánticos y discursivos



tales como la Filosofía, la Sociología y la Antropología Cultural, de la mano de autores contemporáneos tales como David Le Breton, Byung Chul Han, Raymond Williams, Philippe Ariés, entre otros.

Lo lúdico será el escenario privilegiado en el cual se podrán leer en clave clínica los efectos de las marcas de época y su resonancia en la subjetividad. Bajo este sesgo, los aportes de Silvia Bleichmar (2005) resultan ser fecundos para plantear la incidencia de las condiciones históricas en las cuales la subjetividad se constituye.

En tal sentido, algunos interrogantes son posibles: ¿Cómo construyen las infancias y adolescencias actuales su subjetividad en un contexto surcado por lo instantáneo, la velocidad, y el imperativo de eficacia y exigencia de satisfacción inmediata? ¿Qué lugar hay para la creatividad y la ficción en este contexto?

Estos serán algunos de los ejes que se desarrollan de manera general en el presente trabajo para compartir nuestra producción con la comunidad académica.

Palabras clave: campo lúdico; época; subjetividad; proceso identificadorio

### **Referencias bibliográficas**

Aulagnier Castoriadis, P. (1975/1988). La violencia de la interpretación. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Ariès, P. (1987). El descubrimiento de la infancia. En El niño y la vida familiar en el antiguo régimen. Recuperado de

[http://iin.oea.org/Cursos\\_a\\_distancia/El\\_nino\\_y\\_la\\_vida\\_familiar.pdf](http://iin.oea.org/Cursos_a_distancia/El_nino_y_la_vida_familiar.pdf)

Bauman, Z. (2008). Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos. México: Editorial Fondo de Cultura Económica.

Bleichmar; S. (2005). La subjetividad en riesgo. Argentina. Editorial Topía.

Chul Han, B. (2013). La sociedad de la transparencia. Barcelona: Editorial Herder.

Le Breton, D. (2019). El cuerpo herido. Identidades detalladas contemporáneas. Buenos Aires: Editorial Topía.

Williams, R. (1981). Sociología de la Cultura. Buenos Aires: Editorial Paidós.

## **Period conditions, subjectivity and identification support.**

### **Abstract**

The present work is structured around the conceptual notions worked on in the framework of the Research Project called “Game and psychic constitution: Its link with the historical-social. The ludic field as an identification support in childhood and adolescence” directed by Professor Roxana Gaudio, in which we point out some significant contributions that emerge from the construction of the theoretical framework investigated so far.

In this sense, we start from the premise that orders all possible inquiry in the field of the clinic with children and adolescents, the one that maintains that the time of childhood is the time of the constitution of the psychic topic, a constitution that will depend on the encounter with a significant Other who is the bearer of the identifying statements that will establish the bases of subjectivity, those first brands that will be re-signified at different moments of the identifying trajectory (Aulagnier, 1975). Thus, said constitution is not located in a vacuum but must be studied according to the historical-social coordinates of each era.

The reference to the epochal forces us to make use of the contributions not only offered by Psychoanalysis but also by references to other semantic and discursive fields such as Philosophy, Sociology and Cultural Anthropology, by the hand of contemporary authors such as David Le Breton, Byung Chul Han, Raymond Williams, Philippe Ariés, among others.

The playful will be the privileged setting in which the effects of the period marks and their resonance in subjectivity can be read in a clinical way. Under this bias, the contributions of Silvia Bleichmar (2005) turn out to be fruitful to raise the incidence of the historical conditions in which subjectivity is constituted.

In this sense, some questions are possible: How do current childhood and adolescence construct their subjectivity in a context furrowed by the instantaneous, speed, and the imperative of efficiency and the demand for immediate satisfaction? What place is there for creativity and fiction in this context?

These will be some of the axes that are developed in a general way in this work to share our production with the academic community.

Keywords: playful field; epoch; subjectivity; identification process

### **Proceso identificatorio y presentaciones del juego en la actualidad.**

*Roxana Elizabeth Gaudio, Facultad de Psicología, UNLP. roxanagaudio@hotmail.com*

#### **Resumen**

Emprender una investigación que aborde la temática de juego, implica establecer el estatuto metapsicológico del mismo, así como en el campo de la cultura, en su enlace con el lugar y los aportes que encuentra y se producen en el espacio clínico con niños, niñas y adolescentes; al tiempo que supone sostener una cierta concepción en torno al funcionamiento del aparato psíquico que el mismo juego en su despliegue o en su ausencia posibilita develar.

Concebimos que las modalidades lúdicas, pertenecientes a cada época, dadas en el marco de una determinada cultura, se presentan como una de las vías posibles que vehiculizan y transmiten modos de inscripción de las coordenadas temporales y espaciales, propiciando el predominio de particulares enunciados identificatorios, singulares modos de producción de la subjetividad, modos de organización del malestar subjetivo; que en la actualidad se presenta bajo la forma de lo desligado, sin los velos que provee Eros. Enunciados identificatorios, (Aulagnier, 1992) que la misma propuesta de juego entonces transmite, al tiempo que en el despliegue de dicha escena constituye.

Nos abocaremos a explorar al juego como escenario propicio para transmitir los enunciados identificatorios singulares de época, en tanto la oferta de juego a niños, niñas y adolescentes, teorizamos, lleva la marca de los tiempos. Examinar los modos en que el juego se despliega hoy, supone el enlace con aquellas nociones que dan cuenta de la constitución psíquica, así como de la producción de subjetividad (Bleichmar, 2005); en tanto

el campo de lo lúdico, en su vertiente constitutiva, encuentra un lugar central en ambas nociones.

El juego entonces, se recorta como vía posible de acceso a las modalidades propias de la producción de subjetividad, de organización de la psique y los modos bajo los cuales se delimita y presentifica el sufrimiento en la infancia y la adolescencia. El juego como producción simbólica, se recorta en la actualidad en un lugar central, concentrando en su interior una serie de interrogantes que guían la investigación. Consecuentemente, ¿qué particularidades podrán propiciar en el espacio de juego las coordenadas que involucra el mundo virtual? y por ende ¿en la constitución psíquica, en la producción de subjetividad? ¿Qué características revisten el tiempo y el espacio en la trama de encuentro que aportan las nuevas tecnologías de la comunicación? (Bauman, 2008) ¿Qué enunciados identificatorios se promueven, desprenden y/o constituyen a partir de las novedosas propuestas lúdicas de época?

Palabras clave: proceso identificatorio: producción de subjetividad; juego; nuevas tecnologías de la información y la comunicación

### **Referencias bibliográficas**

Aulagnier, P (1992). El aprendiz de historiador y el maestro-brujo. Del discurso identificante al discurso delirante. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Bauman, Z. (2008). Amor líquido. Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos. México: Editorial Fondo de Cultura Económica.

Bleichmar; S. (2005). La subjetividad en riesgo. Argentina. Editorial Topía.

Chul Han, B. (2013). La sociedad de la transparencia. Barcelona: Editorial Herder.

## Identification process and presentations of the play today.

### Abstract

The present proposal recovers the central conceptual notions that make up the theoretical framework, hypotheses, discussions and advances of the ongoing research “Game and psychic constitution: its link with the historical-social. The ludic field as an identification support in childhood and adolescence”, of the Faculty of Psychology of the National University of La Plata, which is under the direction of Professor Roxana Gaudio.

We conceive that the recreational modalities, belonging to each era, given within the framework of a certain culture, are presented as one of the possible ways that convey and transmit modes of inscription of the temporal and spatial coordinates, favoring the predominance of particular identifying statements, singular modes of production of subjectivity, modes of organization of subjective discomfort; which currently appears in the form of the detached, without the veils provided by Eros. Identifying statements, (Aulagnier, 1992) which the game proposal itself then transmits, while constituting in the unfolding of said scene.

We will explore the game as a propitious setting to transmit the unique identifying statements of the time, while the game offer to children and adolescents, we theorize, bears the mark of the times. Examining the ways in which the game unfolds today, supposes the link with those notions that account for the psychic constitution, as well as the production of subjectivity (Bleichmar, 2005); while the field of playfulness, in its constitutive aspect, finds a central place in both notions.

The game, then, is cut as a possible way of access to the modalities of the production of subjectivity, of the organization of the psyche and the ways in which suffering in childhood and adolescence is delimited and presentified. The game as a symbolic production, is currently cut out in a central place, concentrating within it a series of questions that guide the investigation. Consequently, what particularities could the coordinates involved in the virtual world bring about in the game space? and therefore, in the psychic constitution, in the production of subjectivity? What characteristics do time and space have in the meeting plot provided by the new communication technologies? (Bauman, 2008) ¿What identifying



statements are promoted, detached and / or constituted from the novel playful proposals of the time?

Keywords: identification process: production of subjectivity; play; New technologies of information and communication