

Cognición y afectividad¹ a través de los modelos del juego

Autores: Alexis A. Chausovsky, Luis S. Rossi Maina, Cynthia Rodríguez

I. Introducción

El presente trabajo se propone exponer los avances del proyecto de investigación “El papel de los juegos, los juguetes y los videojuegos en los vínculos entre cognición y afectividad. Un estudio exploratorio” que se desarrolla en la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de Entre Ríos (UNER). El proyecto se propone explorar diferentes líneas teóricas que, según se presume, han de hallar a los juegos como espacios fundamentales en los vínculos entre cognición y afectividad. Principalmente, se pretende trazar un recorrido que abarque la Psicología genética, la Psicología cognitiva, la Teoría socio-histórica y cultural y el Psicoanálisis, atendiendo a los modos por los cuales se vincularían -respectivamente- conocimiento y sensibilidad en las instancias lúdicas. Para ello, se lleva adelante un trabajo hermenéutico-crítico en función de abordar las principales contribuciones teóricas alrededor de dos fenómenos que han sido señalados como manifestaciones del juego. En primer lugar, se indagan los estudios que, nutriéndose de algunas de las corrientes citadas más arriba, encuentran en los juguetes el elemento transicional en el desarrollo de los derroteros educativos. En segundo lugar, se estudian aportes que, inscriptos en el constructivismo y, en particular en las ciencias cognitivas, ponen atención (apoyados en la noción de información) en la relación entre videojuegos e instancias educativas.

Específicamente, el escrito que aquí se presenta -en tanto avance provisorio de la investigación- buscará recorrer los aportes de la psicología cognitiva y el psicoanálisis. En primer lugar, se indagarán las vías por las que se teorizó habitualmente la relación entre juego y afectividad desde la teoría psicoanalítica (haciendo hincapié en la noción de objeto transicional). En segundo lugar, a partir de señalar el vínculo histórico concreto entre la formalización de los juegos y las disciplinas cibernéticas, se trazará un mapa de las relaciones entre cognición y actividades lúdicas (haciendo hincapié en la noción de

¹ El presente trabajo reúne algunos planteos inicialmente formulados en el proyecto de investigación “**El papel de los juegos, los juguetes y los videojuegos en los vínculos entre cognición y afectividad**”.

procesamiento de información). Por último, aceptando que la división entre afección y cognición constituye en realidad una sutura, se expondrán interrogantes en pos de dar cuenta de su entramado a través del juego.

II. Donald Winnicott: el carácter transicional de los juegos y los juguetes

El estudio de las hibridaciones entre cognición y afectividad hallan un sitio de señalado resplandor en la corriente psicoanalítica² inglesa representada por Donald Winnicott. Sus exploraciones de los juegos como fenómenos transicionales y de los juguetes, precisamente, como objetos transicionales, nos invitan a divisar el rol constitutivo que ambos ocupan -ni más ni menos que- en la configuración del yo (*self*). Con estas líneas pretendemos no sólo reseñar los aportes de Winnicott, sino trasvasarlos, desplegar algunas conjeturas sobre su vigencia y abrir espacios de potenciales cuestionamientos hacia ellos.

Para emprender nuestro derrotero, necesariamente hemos de remitirnos a *Realidad y juego*, la obra de Winnicott que se ha vuelto canónica en el ámbito de los estudios sobre el acto lúdico, pletórico de pesquisas heterogéneas. El libro, publicado en 1971 y que trasluce interrogantes e hipótesis del autor desde 1951, contiene presupuestos ontológicos que recorren carriles por los cuales la concepción de sujeto se refiere, a causa de sus rasgos inmanentes, a una paradoja: en el juego, el yo y la posesión del no-yo (que, indispensablemente, no se posee) marchan juntos. En ese andar, el niño a la vez consiente el mundo dado y lo transforma. Sólo a partir de esta paradoja, que se insta al lector de Winnicott a asumir como válida -aceptar, tolerar y no resolver, según expresiones de nuestro autor-, se hace legible su propuesta.

La construcción del yo implica, para decirlo con palabras que intensifiquen la paradoja, la desarticulación de la unidad primigenia con el entorno, que otorga a uno mismo elementos preestablecidos. Es por eso que, con el juego y con los juguetes, se transita el umbral que conecta una suerte de pequeña cosmovisión en la que todo se incluye en lo subjetivo con el desenvolvimiento de la percepción objetiva. Allí es donde Winnicott se manifiesta en términos de “fenómenos transicionales” y “objetos transicionales”, “*para*

² La historia de la relación entre psicoanálisis y juego es ciertamente mucho más vasta de lo que podremos dar cuenta en las siguientes líneas. De hecho, desde las menciones del mismo Freud, el tópico se ha vuelto un punto recurrente en el psicoanálisis infantil. En particular, es conocido el lugar preponderante del juego como técnica con un status asimilable a la asociación libre en Melanie Klein.

designar la zona intermedia de experiencia entre el pulgar y el osito, entre el erotismo oral y la verdadera relación de objeto, entre la actividad creadora primaria y la proyección de lo que ya se ha introyectado, entre el desconocimiento primario de la deuda y el reconocimiento de esta” (Winnicott, 2011: 18). La incursión del infante en el juego es, así, la condición de posibilidad para la destrucción de la indiferenciación del sujeto y el mundo. El reconocimiento de la propia corporalidad requiere de la separación de uno mismo respecto de los objetos que pueblan el derredor. Desde esta perspectiva, Winnicott nada a contracorriente del sentido común o revierte cualquier acepción que se precie de ser plenamente negativa respecto de la noción de destrucción. Aún más, el autor inglés postula la destrucción como un logro (Green, 2012: 24) inestimable para la configuración del yo.

El primer avistamiento en la lectura de la investigación de Winnicott nos podría llevar a suponer, entonces, que el juego y el uso los juguetes se presentan, ante todo, como instancias que habilitan la advertencia de la escisión entre lo interior y lo exterior, entre sujeto y objeto. No obstante, esta asunción apresurada es errónea en un doble sentido. Por un lado, no se produce, de acuerdo con el psicoanalista inglés, una interacción de unidades en las que meramente participen sujeto y objeto, sino que allí tiene lugar aquello que Winnicott denomina como una tercera zona (Winnicott, 2011: 137, o “tercer espacio”, cfr. Barreiro, 2012: 3). Es decir, es la experiencia cultural en la que se incluye al juego mismo en donde se superponen las zonas de juegos de los niños y quienes los rodean -particularmente, de los niños y sus mayores-. Por otro, lado, el juego y el uso de los juguetes no son sólo momentos de la etapa infantil, que han de abandonarse al “progresar” y transformarse en adulto (en una especie de adhesión a lo que Walter Kohan, (2007), caracteriza como “mitos” antropológico y filosófico, que coinciden en la consideración de la infancia como edad cronológica a superar y cuyas carencias tienen que disolverse en la configuración del sujeto); constituyen la posibilidad siempre creadora de enriquecimiento entre niños y adultos (Winnicott, 2011: 75) a la vez que se conservan como *“a lo largo de la vida en las intensas experiencias que corresponden a las artes, a la religión, a la vida imaginativa y a la labor científica creadora”* (ídem: 33).

Este proceso, por el cual el *self* en construcción actúa en una tercera zona que implica el intercambio con el *self* construido respectivamente por los demás y que es donde se define la experiencia cultural, es estimado por André Green -discípulo de Winnicott- con la metáfora del viaje. Ahí, en el viaje, en esa actividad necesariamente transforma-

dora, se “*expresa la cualidad dinámica de la experiencia, que implica un movimiento en el espacio, ligado al tiempo. Me atrevo a decir que Winnicott desarrolla aquí una alternativa a la teoría freudiana de la pulsión que incluye la misma dimensión dinámica y el mismo cambio en el espacio en el recorrido desde la fuente hasta el objeto. Recordemos: el espacio transicional no es simplemente ‘entre dos’; es un espacio donde el futuro objeto está en tránsito, tránsito al término del cual toma posesión un objeto, creado en la proximidad de un objeto externo real, antes de haberlo alcanzado*” (Green, 2012: 36-37). El periplo de construcción del yo muestra que, en esa zona intermedia, en esa tercera zona o tercer espacio, quienes allí se desempeñan siempre son sujetos activos - más allá de toparse con un mundo ya dado-, son actores de la praxis social que da lugar al mutuo reconocimiento. En el acto de jugar y en el uso de los juguetes se encuadran en el desarrollo emocional del sujeto hasta poder decir “yo soy” y, consiguientemente, “yo hago” (en la dislocación y la juntura de ontología y praxis propias del sujeto moderno).

La enorme relevancia que adquiere la experiencia cultural, como espacio potencial entre el sujeto y el ambiente, y en donde el juego se erige como su primera y principal manifestación y actividad propiamente creadora, aparece como evidente. La ruptura con ciertas acepciones reduccionistas, en las que el juego se estudia por fuera de la cultura (lo que sería una posición situada en el extremo opuesto del célebre y polémico *Homo ludens*, de Huizinga, o en las que el acto lúdico meramente se presta a la diferenciación de lo interior y lo exterior), se constituye como un aporte de Winnicott fundamental y de posibilidades explicativas y comprensivas que no merman en vigencia.

Sin embargo, ante cualquier tentativa de observancia celebratoria de la investigación de Winnicott irrumpe de improviso una serie de preguntas. En términos generales, el autor da lugar para refutar cualquier acepción esencialista del juego y de los juguetes, pues subyace en toda su grafía el carácter histórico de la construcción del *self*. No obstante, se puede interrogar acerca de cuáles serían, con exactitud, las definiciones que el psicoanalista inglés le atribuye a los vocablos referidos a los juegos y a los juguetes, (pues no hay aclaración alguna al respecto en su escritura). Asimismo, y a la luz de exploraciones provenientes de diferentes disciplinas, cabe cuestionar la ausencia de contemplación de Winnicott hacia la industria de la cultura y del entretenimiento. Si los niños se constituyen, en el capitalismo tardío, como potenciales consumidores y están rodeados de juguetes que la industria de la diversión le proporciona incesantemente ¿cómo participa la industria cultural en la tercera zona, en ese viaje de construcción del

yo? Si bien él no olvida el puesto central que ocupan personajes como *Winnie the Pooh* o las tiras cómicas *Peanuts*, parece que allí permanece un área inexplorada. Del mismo modo, las restricciones que la industria del juego impone a los jugadores -incluso traspasando las restricciones propias de cada juego- (cfr. Brougere, 2013) y en la que los juguetes se posicionan como objetos para definir los contornos de la extranjería infantil quedan aún por ser indagados.

III. El juego en el procesamiento de información

Nadie se asombraría al constatar que, durante la pasada centuria, la metáfora lúdica se salió de sus goznes preñando cada resquicio de actividad con un aura de evidencia irrefutable. No obstante, excediendo los propios mojones de la analogía, la psicología cognitiva, implícita o explícitamente, recurrió al juego como modelo heurísticamente positivo del procesamiento de información que permite conocer (Gobet, 2004). Como es sabido, el auge de estas investigaciones comienza en la segunda mitad del siglo XX, pero sólo al recorrer su genealogía, es posible percatarse de que el vínculo productivo entre psicología cognitiva y cibernética tiene raíces históricas mucho más profundas.

La atención de la psicología cognitiva se posó sobre los juegos de mesa como modelos de la cognición, encontrando en ellos posibilidades para estudiar la percepción, la memoria y el pensamiento en el marco de dos líneas problemáticas: la resolución de problemas y los niveles de experticia variables. Esto suponía, a diferencia del psicoanálisis, una delimitación precisa del concepto de juego como conjunto de reglas que demarcan tanto el número de piezas en los tableros como la cantidad de posiciones y movimientos posibles. Así por un lado, se dejaban de lado los juegos de habilidad, en donde las posiciones pueden ser indefinidas; y, por otra parte, se suponía que la relación entre el tablero y el conjunto de las piezas varía entre sí, por lo que se descartaban los juegos tipo loterías donde el azar tiene un rol fundamental y donde cada jugada es independiente de las demás.

Ahora bien, la potencia explicativa de la modelización de los procesos cognitivos a partir de los juegos de mesa nunca hubiera visto luz alguna a no ser por las condiciones históricas que gestaron tal desarrollo. Es a menudo destacado que la incólume analogía encuentra origen preciso en las ciencias formales y en las ciencias de la computación bajo la atrevida tarea de simular la inteligencia que juega. Claro, el sueño místico del

jugador artefactual no escapaba a las vísceras fraudulentas de *El Turco* de Von Kempelen³, pero los intersticios de su mecánica y de sus operaciones, sólo hacia finales del siglo XIX (en los intentos de Torres y Quevedo)) se pudieron encarnar como línea fructífera de investigación. El ajedrecista automático⁴, en tanto juguete científico, sería olvidado (y ello, sin dudas, señala los escondrijos en los que urdir preguntas a la psicología paradigmática es un ejercicio gratificante), pero como prueba decisiva para la empresa de extrañar lo más íntimamente humano volvería a ser recordado una y otra vez por quienes hereden el hábito de conjugar máquinas de cálculo y juegos. Ciertamente, no hay linealidad causal, pues bien podríamos reunir las formalizaciones decimonónicas de las reglas del ajedrez o la división de árboles de decisiones (*game tree* de Zermelo) para llegar a comprender por qué no fue extraño para Alan Turing, a mediados de la década de 1940, postular una inteligencia maquina que se exprese por su capacidad de jugar. Es decir, asimilar la inteligencia y el pensamiento a un conjunto de reglas formales actuando sobre una base de representaciones simbólicas.

En ese sentido, tampoco escapa a esta serie de estudios que el conjunto de operaciones por las que el “procesamiento” se hace posible, en el mismísimo padre de la Teoría Matemática de la Información, adoptó la forma de estrategias y de métodos de búsqueda propias del ajedrez (Levy-Newborn, 1982). Claude Shannon, como muchos de sus contemporáneos, estaba convencido de que la creación del autómata lúdico, cifrado en algoritmos, permitiría transponer los resultados de la resolución de problemas a otros campos. Pero nunca se trata de sólo jugar. Durante la década de 1950 se va a profundizar esta comprensión de los juegos de mesa como modelos simulables de los procesos cognitivos, volviéndolos parte de la disciplina naciente de la Inteligencia Artificial. Y en particular, hacia 1959, Samuels y Watanabe van a plantear la posibilidad de que las máquinas puedan aprender a medida que juegan a las damas. No interesan los mecanismos exactos de ese aprendizaje, sino el hecho de que esta propiedad extraída a lo maquina no va a pasar desapercibida por Norbert Wiener quien, en la segunda edición de

³ El siglo XVIII conoció una explosión de autómatas. Para que este auge sea posible la mecánica de relojería tuvo que ser ciencia paradigmática. La historia por lo general recuerda los androides de Vaucanson, pero pocos han hecho hincapié en que sus ejemplos más conocidos perseguían el estudio de la fisiología de los seres vivientes a través de sus reproducciones mecánicas (así, el flautista ayudaba a comprender la respiración, como el pato, a estudiar la digestión). El autómata de von Kempelen reproducirá una actividad intelectual, como lo hacían también los androides escritores y músicos de su época. Pero, con todo el misterio que lo rodea (será el único de su estirpe que oculte sus vísceras de engranajes) extiende a este tipo de reproducción un halo misterioso que será bien aprovechado. Así, no es de extrañar que, en la primera mitad del siglo XIX, cuando la relojería deje su lugar privilegiado a otras ciencias y técnicas, sean magos, ilusionistas, feriantes y charlatanes quienes se encarguen de masificar estas creaciones en espectáculos de variedades.

⁴ Es sabido que Charles Babbage, además de concebir diferentes problemas matemáticos que implicaban al ajedrez, al menos vislumbró la posibilidad de un autómata que jugase al Ta-te-ti.

Cibernética (1961), incorporará a las máquinas que juegan como uno de los ejemplos que permitirían parangonar a los seres vivientes y a los artefactos en sus procesos básicos: aprender y reproducirse (Wiener encuentra aquí un recurso para oponerse, en parte, a la *game theory* de Von Neumann). Pero no se trata nunca sólo del modelo operacional de la máquina informática; hacia mediados del siglo pasado se expande la figura lúdica bajo el impulso de los *management & bussiness games* (la decisión (*Entscheidung*) como problema será retomada en el ámbito económico empresarial).

Así, antes de que se haya depurado y establecido (como verdad revelada) el programa del procesamiento de información o de símbolos para dar cuenta de los procesos psicológicos, las prácticas de los primeros adversarios de las máquinas de juego ya predicaban que el contrincante (automático), lo vieran o no, era inteligente (cumpliendo el test de Turing). Simultáneamente, durante la primera mitad del siglo XX, comenzarán a generarse hipótesis sobre la inteligencia de campeones y jugadores expertos. Un heredero de la escuela de Wurzburg, Adriaan de Groot (1946) enfocará la inteligencia en los juegos de ajedrez desde la resolución de problemas como práctica central. Un par de años después, un grupo liderado por Herbert Simon recupera la obra del psicólogo neerlandés para estudiar jugadores que tomaban decisiones en dominios complejos y se volvían expertos. Estos investigadores darán lugar a dos tendencias claras: por un lado, modelización computacional de los procesos cognitivos; y, por otro, interpretación de los mismos como bloques representacionales (*chunks, templates, etc.*) apoyados en mecanismos de aprendizaje de memoria limitada y procesos perceptuales (reconocimiento de patrones viso-espaciales). Consecuentemente, los estudios subsiguientes indagarán la especificación y diferenciación de las representaciones por expansión en la memoria.

Son conocidas las objeciones a la psicología cognitiva que se delinean respecto de la subjetividad, de conciencia, a la noción fenomenológica de cuerpo, de intención, etc. Pero si sólo nos atenemos a preguntarnos ¿dónde queda la afectividad del juego cuando los procesos cognitivos son comprendidos de esta forma?, sabremos que sólo podremos referirnos a una suerte de motivación como variable externa al proceso del jugar. Las representaciones, en lo tocante a sus procesos formativos, van a estar depuradas de cualquier carga afecto-emotiva y, por tanto, también expurgadas de cualquier tensión psicosocial. Ahora lo que es menos conocido, y nuestras investigaciones parecen aclararlo, es que si los procesos cognitivos reingresan hacia mediados de los años 60 (al corazón de las academias norteamericanas) lo hacen bajo el signo de definir el pensa-

miento como procesamiento de información cuyos esquemas fundamentales se extraen de los juegos de tablero. Ello, al tiempo que expande la potencia heurística, agota los márgenes de validez ecológica.

IV. Coda

Al reunir, bajo el mismo espectro de problemas del juego, cognición y afectividad, confluyen arremolinadamente perspectivas que, en el mejor de los casos, suelen ser presentadas como complementarias y, en el peor, acostumbran a ignorarse mutuamente. Al mismo tiempo, al enfocar nuestra serie de preguntas sin escapar del horizonte socio-histórico concreto, no podemos dejar de identificar interrogantes que deben ser reincorporados a los planteos más reconocidos. Por ejemplo, hemos señalado la necesidad de indagar, cuando el acento está puesto en la estructuración del *self*, en el papel jugado por la industria cultural y, al mismo tiempo, de reintroducir la genealogía histórica en el conjunto de enunciados y prácticas que no sólo motorizan el corazón de la psicología paradigmática, sino también de la tecnología predominante. Estas vías de análisis, lejos de estar agotadas, suscitan hipótesis de trabajo que, por su propia naturaleza, son abiertamente interdisciplinarias y que apuntan a desentrañar los compuestos de relaciones de poder y de saber inscriptos en la hojaldrada cotidianeidad de juegos y juguetes.

V. Bibliografía

BARREIRO, Julieta (2012). La cultura como espacio lúdico desde la hermenéutica y el psicoanálisis de Donald W. Winnicott. *Ludicamente*, 2. Buenos Aires. ISSN 2250-723X.

BROUGERE, Gilles (2013). El niño en la cultura lúdica. *Ludicamente*, 4. Buenos Aires. ISSN 2250-723X.

DE GROOT, Adriaan (1978 [1946]). *Thought and Choice in Chess*. Países Bajos: Mouton Publishers. 2da ed.

GOBET, Fernand *et al* (2004). *Moves in Mind. The psychology of board games*. Nueva York: Psychology Press.

GREEN, André (2012). *Jugar con Winnicott*. Buenos Aires: Amorrortu.

KOHAN, Walter (2007). *Infancia, política y pensamiento. Ensayos de filosofía y educación*. Buenos Aires: Del estante.

LEVY, David y NEWBORN, Monroe (1982). *All About Chess and Computers*. Berlin: Springer-Verlag.

WIENER, Norbert ([1948] 1985). *Cybernetics: or control and Communication in the animal and the machine*. 2da ed. Cambridge: MIT Press.

WINNICOTT, Donald (2007). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.