

EL JUEGO EN EL PSICOANÁLISIS: DE LA ACCIÓN AL ESPACIO CREADOR

Lic. Santiago Carballo

*El niño que no juega no es niño,
pero el hombre que no juega perdió,
para siempre al niño que vivía en
él y que le hará mucha falta.
He edificado mi casa también como
un juguete y juego en ella de la mañana a la noche.*

Pablo Neruda

Introducción

En el siguiente trabajo se realizará una revisión teórica sobre el juego desde el psicoanálisis, con el objetivo de explorar los siguientes interrogantes: ¿Qué lugar tiene el juego en la estructuración del ser humano? ¿Qué función cumple dentro del espacio analítico? ¿Por qué el juego dentro del análisis tiene un carácter elaborativo? ¿El juego analítico tiene la misma función que la interpretación? ¿Qué diferencia hay con el jugar cotidiano?

El juego puede ser analizado desde varias disciplinas como la sociología, la antropología, la filosofía, la psicología y, por supuesto, el psicoanálisis. Recorriendo los aportes de Freud,

Klein, Bion, Winnicott y Valeros se intentará reflexionar sobre los interrogantes anteriormente expuestos, para poder hacer una articulación teórica sobre su función dentro del espacio analítico.

El juego y lo humano

El juego es una actividad que el hombre comparte con los mamíferos superiores. Dentro de la especie humana es ejecutada por todos sin importar cultura, género o edad. El filósofo alemán Eugen Fink decía que “el juego pertenece esencialmente a la condición óntica de la existencia humana, es un fenómeno existencial fundamental”. En pocas palabras, el juego tiene un rol primordial en la creación y el desarrollo de la existencia del ser humano. Es una herramienta princeps para poder entender la constitución de la personalidad como de su cultura.

Dentro del psicoanálisis muchos autores se han encargado de estudiar conceptualmente al juego, haciendo principal hincapié en el juego de los niños. Cada autor analizó al juego desde distintas posiciones, dentro de las cuales podemos destacar:

- Juego como vía regia para acceder al inconsciente.
- Juego como intento de elaboración.
- Juego como personificación del mundo interno.
- Juego como actividad creadora.

Cada uno de estos niveles de análisis no se contraponen entre sí y pueden ser pensados de manera simultánea para poder tener una visión más integrada.

Juego como vía regia para acceder al inconsciente

Freud (1908), en su texto “El creador literario y el fantaseo”, expone un paralelismo entre el juego y la creación del poeta. Para los niños, el juego es una tarea privilegiada que realizan con gran intensidad y seriedad, invirtiendo grandes cantidades de afecto.

El niño en su jugar crea un mundo propio que le trae satisfacción, el cual es reinado por el principio de placer. Freud (1908) piensa que la antítesis del juego es la realidad efectiva, y que en sus juegos el niño trata de apoderarse de la misma. El niño apuntala los objetos y fantasías en elementos que puede manipular dentro del mundo real. No olvidemos que la fantasía es un cumplimiento de deseo inconsciente. El niño al apuntalar la fantasía a la realidad efectiva podrá lograr satisfacer ese deseo, que de otra manera no podrá realizar.

Para Freud (1908) el poeta hará lo mismo que el niño creando un mundo de fantasía en su producción literaria, separándola tajantemente de la realidad efectiva. En la medida que el adulto va creciendo, va renunciando a la ganancia de placer que extraía del juego y la va sustituyendo por un subrogado: la fantasía.

En un agregado de 1914 de “Interpretación de los sueños” Freud cita a A. Maeder, el cual hace un paralelismo entre el sueño y el juego. Maeder concibe a estos elementos como una ejercitación de instintos innatos que culminan en la preparación para una actividad posterior. En el juego rigen los mismos mecanismos inconscientes que se encuentran en el sueño: Condensación y Desplazamiento. (Freud, 1900).

Pensando este paralelismo expuesto entre el juego con el sueño y la fantasía, podríamos pensar al juego como la vía regia para acceder al inconsciente del que lo practica.

Juego como intento de elaboración

En “Mas allá del principio de placer” Freud (1920) realiza un vuelco conceptual al concebir los procesos psíquicos fuera del reinado del principio de placer, apareciendo la dualidad pulsional Eros-Thanatos y un inconsciente regido por la “compulsión a la repetición”. Su forma de entender el juego no queda exenta a este pasaje.

Al observar a su nieto Ernest empieza a concebir al juego como un modo de trabajo del aparato psíquico de inicio temprano. Ernest jugaba a hacer desaparecer sus juguetes al tirarlos lejos de su vista, acompañando esta acción por un grito prologado de “oooooh”, el cual significaba “*fort*” (se fue). El niño tenía un carretel de madera atado por un hilo, el cual arrojaba haciéndolo desaparecer de su vista, también al grito de “oooooh” y después tirando del hilo hacia aparecer saludándolo con un “*Da*”. Freud relacionaba este juego con las ausencias prolongadas del pequeño Ernest. El niño repetía mediante el juego del carretel la partida de su madre.

Para Freud (1920) en el juego se repiten sucesos que le han causado una gran impresión produciendo un efecto traumático. En el mismo hay un intento de elaboración de dicha situación displacentera. El niño vive esta experiencia de manera pasiva, en el juego la repite pero esta vez de manera activa, adueñándose de dicha situación. También se inscribe la separación, apareciendo la noción de presencia-ausencia. Su objeto deseado se ausenta, surgiendo mediante esta acción, un reconocimiento de otro separado de uno. Este proceso posibilita la aparición del proceso simbólico, enlazando representaciones.

El juego en esta época es un intento de elaboración de una situación traumática, donde el niño repite activamente lo

vivido de forma pasiva. Tendiendo a la aparición de procesos simbólicos mediante la inscripción de la noción de presencia-ausencia.

Juego como personificación del mundo interno

Melanie Klein a partir de los aportes de Freud y de la experiencia clínica desarrolla el psicoanálisis de niños. Crea la técnica de juego (analítica) al observar las diferencias entre la vida mental del niño y la del adulto. El niño en su juego va a representar simbólicamente sus fantasías, deseos y experiencias. El contenido específico de dichas representaciones simbólicas es idéntico al núcleo de las fantasías masturbatorias. Melanie Klein pensaba que desde el inicio existía un superyó infantil, el cual entra en conflicto con las fantasías masturbatorias de los niños, que están regidas por el ello. Las angustias más intensas proceden de este superyó infantil. El procedimiento analítico frena estas exigencias del superyó.

El niño inventa y asigna distintos “personajes”, los cuales representan su mundo interno. Los niños se relacionan con el mundo externo a partir de objetos, obteniendo placer libidinal que originalmente está en el interior del yo. Mediante el arte del jugar se van a descargar dichos contenidos inconscientes (Klein, 1926, 1929).

El analista debe posibilitar la acción dejando que el niño experimente las emociones tal como aparecen. La situación analítica es esencialmente la misma a la que se realiza con el adulto. Si se elaboran interpretaciones adecuadas se producirá la resolución gradual de las resistencias, promoviendo mediante la transferencia la revelación de las primeras relaciones objetales (Klein, 1955).

El juego va a permitir adentrarnos en el mundo interno del niño. El analista deberá dejar que el niño descargue las fantasías masturbatorias sin juzgarlas, posibilitando a partir de interpretaciones adecuadas que el superyó infantil se vuelva menos sádico, produciendo a partir de esto menos angustia y malestar en el niño. Hasta ese momento no se creía posible un análisis de niños, pero a partir de estos aportes técnicos, se puede utilizar el juego como un modo de trabajo frente al sufrimiento de los niños. Es considerada como la asociación libre del adulto, posibilitando un psicoanálisis con niños.

Juego como actividad creadora

Donald Winnicott piensa, al igual que Freud, la relación que existe entre la actividad creadora y el juego. Siguiendo las ideas de Melanie Klein enfatiza el nivel comunicativo en que permite la expresión del mundo interno y que cumple una función de autorrevelación de su interioridad. Para Winnicott el juego es una actividad natural y universal y en sí misma tiene un efecto curativo. Para este autor, la falta de juego es causante de sufrimiento en los niños y el analista debe reconducir y facilitar que la actividad lúdica vuelva a establecerse.

Winnicott crea el concepto de espacio transicional, definiéndolo como un espacio intermedio entre la realidad interna y la realidad externa. Este es el espacio donde se desarrolla el juego. También ubica en este lugar al arte, la religión, la vida imaginaria y el psicoanálisis. (Winnicott, 1971).

El psicoanalista debe ofrecerse como espacio potencial para el desarrollo del juego, para poder generar dicho espacio cuando este no se constituyó. Si el niño logra jugar de forma

espontánea significa que este espacio se ha constituido. Si el juego no aparece, el analista orientará el pasaje del no jugar al jugar. Las interpretaciones se efectúan sobre el material del niño y se formulan en la zona de superposición de juego entre el niño y el analista. (Winnicott, 1971)

José Valeros (1996), retomando los aportes de Freud, Klein y Winnicott, conceptualiza el jugar como un fenómeno creativo, definiendo el concepto de juego creativo como el incremento de la destreza y la aparición de algo novedoso. El niño descubre con sensación de sorpresa algunos aspectos de sus fantasías inconscientes, esta revelación deberá orientar un movimiento interno dentro del niño produciendo formas de acción nuevas. Valeros piensa que el juego creativo debe incluir concentración, ilusión, relajación, sorpresa y bienestar.

El espacio de juego: un espacio para generar pensamientos

En la teoría kleniana, el niño proyecta su mundo interno mediante identificación proyectiva. Bion (1980) concuerda con este enunciado, pero lo amplía con la conceptualización del pensamiento. Para Bion (1980), la práctica psicoanalítica debe generar una reformulación sobre el origen y la naturaleza del pensamiento, poniendo énfasis en un “aparato para pensar pensamientos”.

Según este autor, en los inicios hay un proto-pensamiento, para ir posteriormente evolucionando en una “máquina para pensar”. Esta máquina va a transformar un cúmulo de experiencias, sensaciones y percepciones rudimentarias en pensamientos. Bion (1980) agrega en su teoría la dimensión de

“continente-contenido”. Los bebés experimentan una serie de sensaciones y emociones que no toleran, las cuales la denomina elementos beta. Estos elementos son evacuados y expulsados hacia afuera al no ser tolerados por el bebé.

La madre será un objeto externo que deberá recibir dichas emociones, teniendo la función de metabolizarlas y elaborarlas para devolvérselas al bebé de una manera más manejable. Bion llamó a esta función de la madre como función alfa (*rêverie*). Al pasar por esta función los elementos beta son transformados en pensamientos o elementos alfa. La madre, a partir de su función *reverie* devolverá “pensamientos ya pensados”, y le da la posibilidad al bebé de que este forme su propio “aparato para pensar pensamientos”, introyectando así la función misma de pensar. Esto dará la posibilidad al bebé de dirigir así sus propias experiencias emocionales.

En el encuentro psicoanalítico con niños el analista ejerce la función alfa en el jugar con el paciente. Presta así su mente para elaborar y metabolizar lo que el paciente proyecta dentro del espacio analítico. Esto ayudará a que el paciente desarrolle una mayor tolerancia a la frustración y una nueva capacidad de abstracción.

El juego y la relación analítica: una experiencia emocional. jugando con el analista

Teniendo en cuenta lo ya expuesto, el jugar analítico no es equiparable al juego de la vida cotidiana. La primera diferencia es que en el jugar analítico hay un encuentro con la mente del analista, la cual está preparada para contener los elementos proyectados del paciente. Este encuentro va a dar lugar a

que se desplieguen las emociones y fantasías del niño. Sin un analista con capacidad de *reverie* no podría armarse un proceso elaborativo. Esta presencia del analista no es inocente, debe tener tolerancia al “sin memoria, ni deseos, ni comprensión” y tener la seguridad de que el hecho seleccionado va a aparecer a la consciencia.

El analista deberá estar en un estado mental científico, donde hay un acto de fe que consiste en creer en que algo va a devenir y que el fenómeno será reconocible. Esto tendrá un trasfondo inconsciente y desconocido. (Bion, 1970)

Otra diferencia es que en este espacio se establece así una experiencia emocional, que implica un vínculo entre dos personas o partes de una personalidad. Esta experiencia siempre es entre dos objetos, entre los cuales Bion estableció tres grandes grupos de emociones: Amor/Love (L); Odio/Hate (H) y Conocimiento/Knowledge (K).

En estos vínculos emocionales se produce una relación comensal: donde ambos se benefician y hay un acercamiento mutuo a través de una serie de transformaciones en la mente de cada uno. El paciente busca un alimento mental en el jugar analítico. El alimento mental es lo que Bion denomina Verdad. No se puede tener un conocimiento directo de la Verdad, ya que es desconocida e incognoscible. Pero en el proceso analítico, en este caso en el jugar, se crea una transformación en pensamiento teniendo como materia prima esa Verdad (O). (Bion, 1970).

A partir de estas transformaciones el paciente establece enunciados, expresando emociones, o repitiendo situaciones vividas, en el encuentro con el analista. Así se establece una situación emocional de continente-contenido. El niño irá estampando así un crecimiento emocional posible.

Conclusión

Cada una de estas conceptualizaciones del juego no se contraponen entre sí. El juego es una actividad humana por excelencia, tiene un rol fundamental en el desarrollo interno de los sujetos. En el juego se puede acceder al mundo interno y se manifiestan las representaciones inconscientes. El juego puede entenderse como un modo de trabajo del aparato psíquico donde se elaboran y descargan sus mociones inconscientes. El juego es una práctica universal y natural que en sí misma es curativa. En el juego hay algo del orden de la creación, donde se promueve el movimiento espontáneo, el cual debe poseer concentración, ilusión, relajación, sorpresa y bienestar. El juego es el puente entre el mundo interno y el mundo externo, es una herramienta de interconexión entre la interioridad, la realidad y los otros. Los analistas deben servirse del juego para poder trabajar con estas instancias. El juego dentro del espacio psicoanalítico es un terreno fértil para la generación de pensamientos y la exploración de lo inconsciente. En conjunto, nos lleva a comprender la profundidad y la complejidad del juego en la terapia psicoanalítica y cómo se convierte en un espacio fundamental para el desarrollo del pensamiento y la exploración de las emociones en el proceso terapéutico.

Las ideas de Wilfred Bion nos dan nuevos elementos para comprender el juego analítico. Esto nos permite ver de manera más compleja el vínculo entre analista y paciente, y también se observa lo necesaria que es la función de la mente del analista en el juego. Pensarlo de esta manera nos aleja de considerar al juego como una simple acción y nos enriquece dándole un nuevo carácter espacial, donde la mente del analista tiene un rol preponderante. Este espacio con su poder creativo,

parafraseando a Winnicott, puede transformar el peor de los desiertos en un oasis lleno de vida.

Bibliografía

- Bion, W. (1963). *Elementos de psicoanálisis*. Buenos Aires, Lumen-Hormé.
- Bion, W. (1970) *Atención e interpretación*. Buenos Aires, Paidós.
- Bion, W. (1980). *Aprendiendo de la experiencia*. Buenos Aires, Paidós.
- Freud, S. (1900). “La Interpretación de los sueños”. En *Obras Completas*, Vol. IV, Buenos Aires, Amorrortu.
- Freud, S. (1908[1907]). “Creador literario y el fantaseo”. En *Obras Completas*, Vol. IX, Buenos Aires, Amorrortu.
- Freud, S. (1920). “Más allá del principio del placer” en *Obras Completas*, Vol. IX, Buenos Aires, Amorrortu.
- Klein, M. (1926). “Principios psicológicos del análisis infantil”. En *Obras Completas*, Buenos Aires, Paidós.
- Klein, M. (1929). “La personificación en el juego de los niños”. En *Obras Completas*, Buenos Aires, Paidós.
- Klein, M. (1955). “La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado”. En *Obras Completas*, Buenos Aires, Paidós.
- Valeros, J. (1997). “El jugar del analista”. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Winnicott, D. (1971). “Realidad y juego”. En *Escritos de pediatría y psicoanálisis*. Barcelona, Gedisa.