

4) El juego

*Psic. Ana María Herrera **

En el caso del juego la psicología debe estar en desacuerdo con la definición del Diccionario de la Academia Española, que dice:

JUEGO: Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde.

JUEGO DE NIÑOS: Modo de proceder sin consecuencia ni formalidad.

Sin embargo, todo niño saludable dedica gran parte de su actividad al juego, y lo hace con toda seriedad. Así sucede desde que existe el hombre como ser social, ya que el juego es expresión característica de toda estructura social o cultura. Huizinga lo define como "la acción libre, sentida como ficticia, y situada fuera de la vida corriente, capaz, no obstante, de absorber totalmente al jugador; acción despojada de todo interés material y de toda utilidad, que se realiza en un tiempo y un espacio expresamente circunscriptos, se desarrolla con orden, según reglas establecidas, y suscita, en la vida, relaciones de grupo que gustosamente se rodean de misterio, o que acentúan, mediante el disfraz, lo ajenas que son al mundo habitual".

Esta es la definición desde un punto de vista genético-social, pero la psicología ha encontrado en el juego el camino para comprender los esfuerzos del niño hacia su integración como individuo. Podemos quedarnos con una definición psicológica entonces: Juego es la actividad física o mental, que existe aparentemente como un fin en sí misma, o que tiene como objeto para el individuo, el placer que produce la actividad misma; generalmente implica también un apartarse de aspiraciones y finalidades serias y en cierta medida, una disociación (Dicc. de Psicología de Drever).

¿A partir de qué instancia el juego tiene el carácter de comunicación, y qué debemos entender por comunicación a través del juego? Diversos autores han prestado atención a éste sin diferir demasiado en sus conclusiones.

* Psic. de niños, integrante del Servicio de Psiquiatría Infantil del H. P. Visca.

Ya desde Freud el psicoanálisis abre el campo del estudio del juego del niño. Con su descripción del juego del carretel, marca la edad temprana en que se constituye en una actividad simbólica, en este caso, expresión de la conciencia de la permanencia de los objetos.

Para Erikson, se distinguen tres fases sucesivas en la evolución del juego infantil, que se desarrollan en lo que denomina auto, micro y macroesfera.

1) En la autoesfera, el niño explora sensaciones extero o interoceptivas relacionadas con su cuerpo o con el de las personas que se ocupan de sus cuidados corporales.

2) Posteriormente, juega en la microesfera: utiliza pequeños juegos representativos mediante los cuales exterioriza sus fantasías. Constantemente interrumpido en su actividad lúdica, devuelto a la autoesfera en un movimiento regresivo, el niño rehace las funciones de su yo en la microesfera.

3) Cuando alcanza la macroesfera, el niño utiliza sus relaciones con los adultos y aborda el proceso de socialización.

El juego es utilizado para compensar las derrotas, los sufrimientos y frustraciones, sobre todo los que resultan de un uso técnica y culturalmente limitado del lenguaje, ya que ofrece modos de comunicación directos, no verbales. Difiere de los demás medios de comunicación psicológica, en especial los que tienen el vehículo del lenguaje, y se desarrolla en lo que Erikson llama una configuración espacial.

Para M. Klein los juegos y las fantasías en que se basan son una elaboración de la escena primaria. Cualquiera sea su configuración, son una expresión del contenido fantasmático que el niño adjudica a la relación de sus padres, en una situación preedípica o edípica, y posibilita la manifestación de las fantasías masturbatorias.

Lacan reconoce en el masoquismo primario el momento dialéctico en el que el niño asume a través de sus primeros actos de juego la reproducción del malestar del destete, y de ese modo lo sublima y supera. Reconoce que en el juego del carretel observado por Freud lo que el niño se inflige es lo patético del destete, tal como lo ha sufrido, pero en relación con el cual es ahora triunfador, al ser activo en su reproducción.

Según Piaget, que relaciona la evolución del juego del niño con su crecimiento y desarrollo, hay tres tipos diferentes de estructuración en el juego:

1) Los juegos de ejercitación, que son puramente funcionales, pero no llegan a ser estructurales, por carecer de una significación simbólica.

2) Los juegos del "como Si", en los simples ejercicios se añade el símbolo, es decir, la capacidad de representar una realidad en ese momento no presente, que el niño usa para revivir, compensar o anular una situación ya sea placentera o desagradable.

3) Finalmente aparecen los juegos socializados o de reglas, en los que está presente la realidad, imponiendo los límites, en la frustración, el fracaso, la espera.

Para Winnicott en el juego, y sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores. Esta creatividad se desarrolla en la zona intermedia de la experiencia que ubica entre la realidad psíquica interna, incompañable, y la realidad externa o compartida. Este lugar del juego es inicialmente el espacio potencial que media entre el bebé y su madre, luego entre el niño y el ambiente.

Según su teoría del juego, se produce la siguiente secuencia:

1) Al principio el niño y el objeto se encuentran fusionados, y aquél tiene de éste una visión subjetiva.

2) Más tarde el objeto es repudiado y percibido en forma objetiva. Para esto se necesita que la madre (o parte de ésta) se encuentre en un ir y venir que oscile entre ser lo que el niño tiene la capacidad de encontrar, y, ser ella misma, a la espera de ser encontrada. Este período corresponde, en la evolución de los procesos intrapsíquicos del niño, a la omnipotencia.

3) La etapa siguiente desemboca en la capacidad de estar solo y se inicia cuando el niño juega en presencia de la madre, sobre la base del supuesto de que su objeto de amor y confianza está cerca, y que sigue estándolo cuando lo recuerda, después de haberlo olvidado. Este estar solo en compañía, una de las paradojas de Winnicott, está relacionado con la madurez emocional y el desarrollo del yo.

4) Luego el niño puede permitir la superposición de su zona de juego con la de otra persona, que inicialmente es la madre.

Hay por lo tanto, un continuo que va de la fusión con el objeto a los objetos y fenómenos transicionales, de éstos al juego en presencia de la madre, de éste al juego compartido, y de éste a las experiencias culturales.

La evolución del juego del niño normal, siguiendo casi textualmente a Ana Freud, puede resumirse así:

Al principio es una actividad que proporciona un placer erótico, en el que intervienen la boca, los dedos, la mirada, la piel en toda su superficie. Tiene lugar en el propio cuerpo del niño o en el de su madre, sin que exista una clara distinción entre estos dos campos ni un orden de precedencia.

Luego, cuando los objetos comienzan a funcionar como símbolos, las propiedades del cuerpo de la madre y del niño se transfieren a ciertas sustancias de consistencia suave, que sirven como primer objeto de juego, un objeto de transición catectizado tanto por la libido narcisista como por la objetal. Luego el apego a un objeto de transición específico se va convirtiendo en un interés menos discriminado por juguetes suaves, que, como objetos simbólicos, son acariciados y maltratados alternativamente, ya estén catectizados con libido o agresión, y

como objetos inanimados que son, permiten la expresión de la ambivalencia del niño sin una reacción de respuesta. Gradualmente desaparecen de la vida del niño y son sustituidos por otros que le permiten una más completa inserción en la realidad. Permanecen hasta más tardíamente en el momento de dormir, que lo es de retraimiento narcisista.

Durante el día son reemplazados progresivamente por materiales que no poseen en sí mismos el estado objetal, pero que sirven a las actividades del yo y a las fantasías subyacentes. Estas actividades gratifican de manera directa un componente instintivo o están investidas con energía instintiva que ha sido desplazada y sublimada, y cuya secuencia es la siguiente:

a) juguetes que ofrecen oportunidad para ciertas actividades del yo, como llenar-vaciar, abrir-cerrar, encastrar, revolver, como resultado de un desplazamiento del interés desde los orificios del cuerpo y sus funciones.

b) juguetes que pueden rodar y contribuyen al placer del movimiento.

c) materiales para construir (y destruir) que corresponden a las tendencias ambivalentes de la fase sádico-anal. (A este respecto, Françoise Dolto recuerda que de 1 a 3 años, el 90 % de los intercambios con los adultos son a propósito del alimento y del aprendizaje del control de esfínteres).

d) juguetes que sirven para expresar tendencias femeninas o masculinas, con los que el niño normal se identifica con el progenitor del mismo sexo, utilizados en:

juegos solitarios, para actividades exhibicionistas con el objeto edípico, para la escenificación de situaciones variadas del complejo de Edipo en los juegos grupales.

La satisfacción directa o desplazada obtenida del juego va dejando cada vez más lugar al placer obtenido de la realización de las tareas, en el que parecen tener participación la imitación, la identificación, la influencia del ideal del yo, el impulso hacia la maduración.

Finalmente, el juego con objetos se va sustituyendo por el interés hacia el propio cuerpo y el de la pareja, y la capacidad para el juego se va convirtiendo en capacidad para el trabajo y para el amor, es decir, para una existencia inscripta en la cultura.

Para la vertiente interaccional, según la cual el estudio de las conductas humanas se desplaza de las intenciones a los efectos, poniendo el acento en los fenómenos interaccionales más que en los intrapsíquicos, el juego forma parte del proceso de aprendizaje en que se ve envuelto el ser humano desde su gestación, proceso que le proporciona información y modos de manipularla, códigos y reglas, en un vasto proceso de enseñanza implícita, que transcurre fuera de la conciencia o en el límite de ésta. Existen dos etapas:

1) en la primera es un fenómeno unidireccional, de relación del niño consigo mismo. La comunicación personal o

intrapsíquica puede realizarse desde el momento en que se han organizado entidades tales como ideas, imágenes, fantasías o sentimientos.

2) En la segunda, es un fenómeno interaccional, ya sea bipersonal o grupal, que correspondería al pasaje de la simbiosis a la triangulación edípica.

En síntesis, el niño revela en sus juegos deseos, temores, quejas, estados afectivos que no puede comunicar a los demás a través del lenguaje, como tampoco a veces a una parte de si mismo. Es también el procedimiento que encuentra para resolver las dificultades del proceso de su desarrollo. Tiene por lo tanto una función estructurante, placentera, de elaboración de situaciones traumáticas, y es expresión de su creatividad. Pero, como toda actividad humana, el juego es comunicación, porque la no-comunicación es equivalente de no-vida psíquica. Hasta su ausencia es comunicación, pero ya dentro del terreno de la patología.

Sea cual fuera la teoría desde la cual se le estudie, un juego acorde al universalmente establecido en las diversas pautas de desarrollo, es expresión de la salud del niño, y de la preexistente salud de su grupo familiar.