

Jugar es una forma de libertad. Psicoanálisis con niños

María Cecilia Anton*

Resumen

El juego infantil es comparable a ciertas fantasías del adulto. El juego tiene una función terapéutica central en la clínica con niños ya que el sujeto que juega, sustituye. Los objetivos de este trabajo son: 1) Localizar el uso del juego en el análisis con niños. 2) Plantear ciertos problemas clínicos en torno a la experiencia lúdica.

Palabras clave: Juego - Psicoanálisis - Niños

Play is a form of freedom. Psychoanalysis with children

Abstract

The children's game is comparable to certain adult fantasies. The game has a central therapeutic role in the clinic with children as the subject playing, replace. The objectives of this work are: 1) Locate the use of play in child analysis. 2) Ask certain clinical problems around the gaming experience.

Keywords: Game - Psychoanalysis - Children.

Introducción

Que los niños puedan jugar con cualquier cosa coloca sobre el tapete lo variable del objeto y la riqueza de la escena desplegada durante el juego. Fogwill (2013) afirma que la gran ventana de los sueños es una ventana rara, no abre a ninguna parte, se abre al sueño: pura imagen y tiempo que no suceden en lugar alguno. De modo similar a los sueños, el juego abre ventanas internas a distintas capas de nuestro ser.

No hay nada específico que defina al juego salvo una acción, un verbo, por lo que Luciano Lutereau (2013) dirá que se trata de una experiencia. De ese modo, el juego se experimenta solo para quien juega y hasta es gozado por algún observador que inadvertido, lo disfruta mirándolo. La experiencia del juego es singular porque lo que para algunos es un juego, para otros puede no serlo. Lo precario del juego (Winnicott, 1972) tiene relación con la experiencia sensible (una de las formas de llegar al conocimiento a través de los sentidos). Cuando se juega, algo se manifiesta.

El juego infantil tiene su génesis: la compulsión a la repetición y la satisfacción pulsional placentera directa, ambas parecen enlazarse en íntima comunidad con la salvedad de que la primera parece ser más originaria, pulsional, elemental que el placer (Freud, 1920 /1979); juego que busca la utilidad del objeto que, sin embargo, no es cualquiera. Los que pueden jugar con cualquier cosa son algunos niños (¿los afortunados?). El adulto es más selectivo por un efecto de castración operante que favorece la instauración del fantasma para velar la falta en el Otro (cuyas formas pueden ser los padres, el lenguaje) marcando una cierta especificidad del goce o fijación como tendencia específica hacia donde se dirige la satisfacción pulsional. El jugar con cualquier cosa se va perdiendo con el tiempo...

La niñez es la colocación en una determinada

posición, señala Jacques Lacan (1969/1973) quien en su artículo *Dos notas sobre el niño* ubica dos formas: realizando la presencia del objeto a en el fantasma materno (aunque nada más lejos de que un niño responda punto por punto al fantasma materno o a las fantasías proyectadas sobre él) o representando con su síntoma la verdad de la pareja familiar. Sea como sea, el término realizar (que una de sus acepciones es ejecutar) tiene otro peso que representar o sustituir. Actualmente algunos niños por los cuales se consulta están más en postura de objeto que de síntoma o conflicto psíquico. Posición de fetiche, también objeto para satisfacción o consumo de cierta "adulterez".

Algunas de las especificaciones del ser infante son: una posición tendiente a lo objetual por tratarse de un sujeto en constitución, poseer una relación directa con la satisfacción, pero lo que más sorprende es su modo espontáneo y menos velado de juntura con la palabra en comparación con los adultos, tal vez por eso la designación freudiana de "perversos polimorfos" señale ese "casi todo vale" tanto en el uso del lenguaje como en el goce sexual.

Una posición con el Otro implica a la tríada: amor (campo narcisístico), deseo (campo que incluye a la falta o incompletud) y goce (campo pulsional) definidos magistralmente por Jacques Lacan (1964). Desde la vertiente del amor, el niño podrá constituir alimento para el narcisismo (o el amor a la propia imagen ideal) parental. Desde el goce podrá una madre tener una posición perversa para con su hijo, una "maternidad perversa"1 la llamaremos, que sin embargo, pueda excluir a otros hijos desde el deseo, el niño podrá portar su marca fálica. Ahora bien, los niños pueden elegir otra cosa sobre el telón de fondo que se les presente en suerte y no deja de impresionarnos el modo en que logran posturas diversas a la de sus padres, aunque no sin ellos; y a veces con síntomas tan egosintónicos que se asemejan

* Facultad de Psicología. Universidad Nacional de Mar del Plata. Funes 3280 (7600). Mar del Plata. Argentina. E-mail: antonc@copetel.com.ar

a rasgos de carácter. Desentrañar esos problemas clínicos constituye uno de los objetivos del análisis con niños. En esta oportunidad, realizaremos un breve recorrido por los bordes del juego para lograr los siguientes objetivos: 1) Localizar el uso del juego en el análisis con niños. 2) Plantear ciertos problemas clínicos en torno a la experiencia lúdica.

Desarrollo

El juego

Sanjuan Álvarez (1991) desarrolla la tesis de L. Wittgenstein en *Investigaciones filosóficas* (1953) quien niega la posibilidad de definir muchos conceptos complejos utilizando el ejemplo difundido de "juego", no hay propiedades comunes a todos los "juegos" que sean necesarias y suficientes para caracterizar a algo como "juego" por constituir un concepto con límites desconocidos, difícil de explicar por no estar en absoluto delimitado por reglas.

Al no estar definido el término "juego" con exactitud, se puede jugar con cualquier cosa siendo niños; pero ¿a qué juegan los adultos? retomaremos el tema desde Freud pero anticipamos que lo hacen con el fantaseo y el humor. Antes realizaremos un breve recorrido por otros autores que se dedicaron al tema del juego como Huizinga y Callois además de los psicoanalistas infantiles Melanie Klein y Donald Winnicott.

Huizinga delata la presencia del juego en la vida social como núcleo primario de la actividad humana. El juego inspira comunidad, se convierte en infra estructura e irrealiza la realidad (González, 1990). Roger Callois retoma la tarea de describir las características del juego y procede a clasificarlos. Inventar, disimular y subsumir la realidad son sus características. De modo similar a Huizinga, considera al juego como consustancial a la cultura y lo designa de distintos modos: 1) una actividad específica y un conjunto de figuras, símbolos o instrumentos necesarios (p.e. juego de cartas); 2) un estilo -combinación de ideas de límite, libertad e invención-; 3) un riesgo, cuando participa el factor de lo incontrolable; 4) un sistema de reglas, cuando existe un orden estable; 5) de libertad útil, "juego de un engranaje", permite el funcionamiento de un mecanismo suponiendo una libertad móvil que debe quedar en el seno del rigor mismo (González, 1990). Para González (1990) Callois divide los juegos en cuatro grupos según predomine en ellos un núcleo específico constitutivo del propio desencadenamiento lúdico: la competición, el azar, el simulacro y el vértigo. A cada uno de ellos los designa respectivamente: agon, alea, mimicry, ilinx. Los distribuye también, por otro lado, en dos dimensiones contrapuestas en cuanto al modo de jugar: en uno reina un principio común de diversión y turbulencia, improvisación y expansión, en donde se manifiesta una fantasía incontrolada (paidia) y en el extremo opuesto, disciplina, convenciones arbitrarias e imperativas que exigen paciencia, destreza, ingenio

(ludus) (González, 1990). En el libro *Psicoanálisis con niños*, Melanie Klein (1932/1964) trabaja el juego como técnica analítica. En dos de sus casos clínicos Trude y Rita. Señala que ambos niños tenían inhibición para el juego espontáneo por estar atravesados por una conflictiva edípica reforzada por la severidad de su superyo. Trude (3 años y 9 meses) es un niño cuyos impulsos de odio y agresión originaron una fuerte fijación a su madre. El sentimiento de culpa que se expresaba, entre otros modos, con sus terrores nocturnos, devenía de impulsos agresivos relacionados con el conflicto edípico (1932/1964). En el caso de Rita que contaba con 2 años y 9 meses al realizar la consulta, padecía de pavor nocturno (desde los 18 meses) por una elaboración neurótica del Complejo de Edipo. Sus crisis de ansiedad y rabia eran repetición de sus terrores nocturnos ligados a fuertes sentimientos de culpa surgidos de ese temprano conflicto (1932/1964). Freud afirma que los ataques nocturnos de angustia con alucinaciones (pavor nocturnus) son muy frecuentes en los niños por no comprender y repeler las mociones sexuales que poseen una periodicidad por oleadas (1900-01/1984). No olvidemos que para Freud hasta 1920, el conflicto psíquico se jugaba entre el yo y la sexualidad infantil no dominada ni comprendida, luego de *Mas allá del principio del placer* (1920/1984) el conflicto se establece entre "lo ligado" y "lo no ligado" del trauma.

El juego como técnica terapéutica fue utilizado también por Donald Winnicott (1972) quien señala:

La psicoterapia se da en una superposición de dos zonas de juego: la del paciente y la del terapeuta. El corolario de ello es que cuando el juego no es posible, la labor del terapeuta se orienta a llevar al paciente, de un estado en que no puede jugar a uno en que es posible hacerlo (p. 40).

Winnicott, de modo análogo a Melanie Klein, sostiene cierta inhibición al juego espontáneo como manifestación de conflictiva infantil. El niño que no juega sufre, podemos decir, e investigar las motivaciones inconscientes que detienen el juego resulta de interés clínico. Continuando con el autor, algunas de las características del juego son: la desestimación por el contenido, lo que interesa es el estado de casi alejamiento, acorde con la concentración de los niños mayores y adultos; el involucramiento del cuerpo, reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usa al servicio de una muestra derivada de la realidad interna; en esencia el juego es satisfactorio; el elemento placentero del juego, contiene la inferencia de que el despertar de los instintos no es excesivo; si va mas allá lleva a: a) la culminación, b) la culminación frustrada y un sentimiento de confusión mental e incomodidad física que solo el tiempo puede curar, c) la culminación alternativa (como en la provocación de la reacción de los padres o sociedad, de su ira, etc.); el juego goza de precariedad (Winnicott, 1972).

Como anticipamos, la sexualidad está presente en los

juegos, pero mitigada o sublimada. Lo interesante es que para Winnicott (1972) cuando un niño juega falta el elemento masturbatorio o cuando la excitación física o compromiso instintivo resultan evidentes, el juego se detiene o queda arruinado. Con ello el autor señala la importancia del juego en la cultura en coincidencia con Huizinga y Callois (González, 1990).

El juego utilizado en entrevistas con niños es comparable a la sesión terapéutica donde el relato está salpicado de interpretaciones del terapeuta, es en sí mismo terapéutico y fue autocurativo en los casos clínicos de Edmund y Diana del reconocido psicoanalista inglés (Winnicott, 1972).

Fantasear es un juego de adultos

Freud en su artículo *El poeta y los sueños diurnos* (1907/1981) señala:

¿No habremos de buscar ya en el niño las primeras huellas del quehacer poético? La ocupación favorita y más intensa del niño es el juego. Acaso sea lícito afirmar que todo niño que juega se comporta como un poeta, creándose, un mundo propio, o, más exactamente, situando las cosas de su mundo en orden nuevo, grato para él. Sería injusto en este caso pensar que no toma en serio ese mundo: por el contrario, toma muy en serio su juego y dedica en él grandes afectos. La antítesis del juego no es la gravedad, sino la realidad. El niño distingue muy bien la realidad del mundo y su juego, a pesar de la carga de afecto con que lo satura, y gusta apoyar los objetos y las circunstancias que imagina en objetos tangibles y visibles del mundo real. Este apoyo es lo que aún diferencia el "jugar" infantil del "fantasear" (p. 1343).

Continuando con su texto Freud señala que el poeta hace lo mismo que el niño que juega (¿podemos incluir aquí al escritor?) crea un mundo de fantasía dotado de afecto, lo separa de la realidad efectiva. La comedia y la tragedia constituyen juegos de placer o duelos. El adulto permuta el placer que conoció en el juego infantil, ahora son las fantasías y sueños diurnos lo que construye al modo de su juego escondido e íntimo. Se juega más en soledad sustituyendo en la fantasía las desgracias de su vida material. El fantaseo constituye un modo de procesar las pulsiones dándoles un curso tendiente a la satisfacción (deseos pulsionantes al decir de Freud, de ambición o eróticos, narcisistas o sexuales) donde no está ajena la cuestión temporal. El humor también es una forma de juego adulto por tratarse de una ganancia de placer afirma el autor, coincidiendo con Winnicott, quien agrega el uso de las inflexiones de voz y la selección de palabras (1972).

Cuando el juego cae en su función: el aburrimiento

Existen experiencias que no son encuadradas bajo definiciones o significados precisos, entre ellas, el juego y el aburrimiento. Se puede tanto jugar con cualquier cosa como aburrirse haciendo algo. Ambos conceptos no son delimitados por su significado. En el caso del juego podemos afirmar que una de sus definiciones se da por medio de verbos, por ejemplo ante la pregunta ¿qué es el juego? las respuestas de los niños son: divertirse, correr, bailar, mirar, escuchar música, entre otras actividades realizadas en compañía de personas amigas, conocidas o en soledad; aunque nadie está verdaderamente solo cuando juega, el juego es acorde con cierta labilidad o movilidad de la fantasía en contraposición a la fijeza del postulado fantasmático en ciertos adultos. Aunque algunos niños tienen cierta rigidez ya que la satisfacción pulsional infantil es lo que puede obstaculizar la capacidad de juego. En esos casos se presentan ciertos síntomas, definidos por Freud como forma de satisfacción pulsional disfrazada. ¿Porqué dejar de gozar? Porque los síntomas son actos perjudiciales que conllevan sufrimiento y padecer. Ciertas satisfacciones que conllevan el síntoma pueden ser pensadas como en relación con la presencia máxima del objeto (pulsional, narcisístico, fantasmático) que puede aturdir, llenar, rigidizar, aburrir. Lo que puede generar un problema clínico a cualquier edad.

Si hay algo que se puede elegir en determinadas fijaciones es desandar algunas chances, ya que si hay elección, existen al menos dos posibilidades, salidas, actitudes, comportamientos oposiciones. En tal sentido, para Thompson y Frydman (2010) la libertad de elección es constitutiva del ser hablante, y en tanto tal incluso lo que le ocurre por accidente lo afecta como sujeto de una elección. Según Lombardi (2007) su respuesta a esa causa accidental aun si es una respuesta defensiva puede entenderse como una toma de posición. La elección es inconsciente e implica cierta actividad del sujeto; el que se constituye por las respuestas a la contingencia, bajo la marca que esta dejó escrita.

Una observación atenta, señala que el aburrimiento es una experiencia de la que estamos presos, la expresión hegeliana Uno se aburre alude a la indeterminación radical que posee el aburrimiento profundo que va más allá del yo y de la voluntad. En distintos grados el aburrimiento se presenta, en los más tenues encontramos aunque no siempre, algunas pantallas o las representaciones imaginarias que pueden hacernos salir de ese estado, el tema es pensar en cuáles son las fantasías, representaciones, o imágenes que mejor colaborarían a escapar del estado del aburrimiento. Habrá diferentes para cada quien, es más cada ser tendrá las suyas -aunque no ilimitadas- serán las que nos otorguen, al menos sino un tibio refugio, una salida a la experiencia del aburrimiento. Además, el ritmo mismo de la vida cotidiana puede ofrecernos la meta para la huida de esta sensación, aunque no siempre, porque como habíamos señalado podemos aburrirnos haciendo las más variadas acciones. En los casos más ligeros de aburrimiento, no debemos descuidar la función de las pequeñas cosas, acciones o pensamientos, que en lo

íntimo y hasta superfluo, tal vez puedan arrojarnos a una experiencia de distracción, amena o al menos agradable.

Martina Kessel (2001), vincula al aburrimiento con cada época en particular (el aburrimiento de los monjes medievales, el de la clase burguesa). En ese punto podemos pensar en todos los "artefactos tecnológicos" que están fabricados para que no nos aburramos. Pero el hastío puede perdurar transformándonos en sus autómatas, ahí pierden su función lúdica diría Winnicott, también por dejar a un costado su capacidad creativa. Existen varias formas de aburrimiento (algunas devienen de su propia evitación) así como de juegos como señalamos anteriormente.

El juego y su función constituyente.

Para aprender o para jugar, hace falta la ausencia por varias razones. Las personas desaparecen en los juegos, en cuanto a su entidad material (Lutereau, 2013) y se oculta el objeto presentándose el clisé (modelo) que predomina en la transferencia al analista; transferencia que se observa cuando, en el análisis con niños, un objeto de goce pulsional que obtura la capacidad de desplazamiento y sustitución, se desplaza mediante un juego con el analista, portando la sorpresa que ocurre solo cuando desaparece el objeto y aparece su símbolo. Pero más aún, la transferencia (relación al saber depositada en el partenaire-analista) comienza con los padres cuando cae su capacidad de interpretar a su hijo.

El niño juega solo o forma con otros niños un sistema psíquico cerrado a los fines del juego, pero así como no juega para los adultos como si fueran su público, tampoco oculta de ellos su jugar (Freud, 1907 /1981). Al crear un sistema psíquico, crea el propio, con los otros o solo. Por eso el juego tiene una función constituyente, además porque nace de una ausencia necesaria ya el juego es en tiempo pasado: el "dale que yo era" habitual en la escena lúdica remite a un tiempo remoto, a una anticipación de algo que imaginariamente se tuvo y se perdió como lo hace una ilusión de lo que pudo haber sido que se juega en el presente. Ese curioso espacio pasado-presente continuo es el tiempo privilegiado del juego. En los adultos, en cambio, ciertos fantasmas implican más un futuro deseado, aunque no menos temido, que al pasado; por ejemplo la programación de un viaje de placer, si se puede disfrutar verdaderamente como escapatoria de la rutina, pone en escena al futuro perfecto como ideal. Otras fantasías, más comunes implican la obtención de la tríada "salud, dinero y amor" como imágenes de bienestar, mejor ilusión de happiness futura que deseo de ser como algún otro conocido exitoso lo que rozaría la experiencia con el

afecto de la envidia.

Los usos del juego son varios, no olvidemos señalar su función en la tramitación de traumas (lo que excede al aparato psíquico). El trauma como aquello que se taponó merced a la homeostasis subjetivante es algo que reaparece (Lacan, 1964). Constituye un observable clínico el modo en que los niños juegan en la sesión analítica, con mayor o menor simbolismo, a lo que los ha impresionado severamente o a lo que temen. Existen casos donde no puede perder y escogen el juego que mejor dominan, muchos de los niños que son traídos a consulta mal toleran ese malestar en los juegos de reglas.

Conclusión

El juego es una formación del inconsciente (Lutereau, 2013) en analogía con ciertas fantasías del adulto. De su lectura por parte de analista, extrae el juego la función terapéutica por su uso en la transferencia como proceso inaugural del análisis con niños. El niño que juega, transfiere. Pero además el juego es condición de posibilidad para renunciar a ciertos goces pulsionales que lo impiden, siendo los objetos pulsionales para Freud: lo oral y lo anal; mientras que para Abraham se incluye lo uretral. Para Winnicott el juego es una forma de sublimar lo traumático y sexual cuando desborda, además de considerar su uso técnico-terapéutico, tal como Melanie Klein quien lo utiliza para avanzar sobre el sentimiento de culpa devenido de conflictiva en el Complejo de Edipo (núcleo constituido por vínculos y sentimientos hacia los padres).

Lograr una forma de desplazamiento para posibilitar sustituciones y elaboraciones frente a lo que obtura, por ejemplo presencia o fijaciones excesivas a especies de objetos a, al decir de Lacan: oral, anal, fálico, escópico e invocante, es desde ya terapéutico. Existen juegos que ponen "en juego al objeto" que, por ejemplo se presenta en ciertas voracidades o anorexias, enuresis o encopresis, infantiles que dan cuenta de fijaciones específicas.

Freud (1939/1984) define a la tarea analítica como una "rectificación con posterioridad del proceso represivo" para hacer otra cosa que no sea meramente reprimir o melancolizarse sino que la falta estructural misma sea motor del deseo. La conciencia surge en reemplazo de huella mnémica (Freud, 1920 /1984) agregamos nosotros que el recuerdo surge cuando comenzamos a hablar, por ello dar un espacio para que esto se produzca es una cuestión terapéutica por la elaboración que implica.

El juego define un entorno donde no lo hay y jugar es una forma de libertad.

Referencias

- Sanjuan Álvarez, M. (1991). Qué significa "conocer" una palabra: complejidad de la competencia léxica. *Cuadernos de investigación filológica*. ISSN 0211-0547, N 17, págs. 89-101. Dialnet.
- Fogwill, R.E. (2013). *La gran ventana de los sueños*. Buenos Aires: Alfaguara, 2013.
- Freud, S. (1900-1901). Interpretación de los sueños. En *Obras Completas*, tomo V. Amorrortu ediciones: Buenos Aires, 1984 (1907 [1908]). El poeta y los sueños diurnos. En *Obras Completas*, tomo II, cuarta edición. Biblioteca Nueva, 1981.

- (1917). 22ª Conferencia. Algunas perspectivas sobre el desarrollo y la regresión. Etiología. En *Obras Completas*, tomo XVI. Buenos Aires: Amorrortu Editores, 1984.
- (1917). 23ª Conferencia. Los caminos de la formación del síntoma. *Obras Completas*, tomo XVI. Buenos Aires: Amorrortu Editores, 1984.
- (1920). Más allá del principio del placer. *Obras Completas*, tomo XX. Buenos Aires: Amorrortu Editores, 1984.
- (1937). Análisis terminable e interminable. *Obras Completas*, tomo XXIII. Buenos Aires: Amorrortu Editores, 1984.
- (1939 [1934-38]). Moisés y la religión monoteísta. *Obras Completas*, tomo XXIII. Buenos Aires: Amorrortu Editores, 1984.
- Frydman, A. y Thompson, S. (2010). Lo que se elige y lo que no en la cura analítica. Jornadas de Investigación, UBA, Buenos Aires, 2010.
- González, C.M. (1990). Huizinga-Callos: variaciones sobre una visión antropológica del juego. *Enrahonar*, 16, 1990-11-39. ddd.uab.es (en línea).
- Kessel, M. (2001). La relación con el tiempo y los sentimientos en Alemania desde fines del siglo XVIII hasta principios del siglo XX. (*Langeweile. Zum Umgang mit Zeit und Gefühlen in Deutschland vom späten 18. bis zum frühen 20. Jahrhundert*, Wallstein Verlag, Göttingen 2001). Traducción: Miguel Angel Mailluquet, Mar del Plata.
- Klein, M. (1932). *Psicoanálisis de niños*. Editorial Hormé: Argentina, 1964.
- Lacan, J. (1964). *El Seminario, libro 11, Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós, 1973.
- (1969). Dos notas sobre el niño. Jacques Lacan. *Intervenciones y Textos 2*. Manantial: Buenos Aires, 1988.
- Lombardi, G. (2007). Proyecto de Investigación 2008-2010. Momentos electivos en el tratamiento psicoanalítico de las neurosis -en el servicio de Clínica de adultos de la Facultad de Psicología. Universidad Nacional Buenos Aires.
- Lutereau, L. (2013). *Los usos del juego. Estética y Clínica*. Buenos Aires: Letra Viva. 2013.
- Winnicott, D. (1971). *Realidad y juego*. Gedisa: Barcelona.

Fecha de recepción: 08-10-2013

Fecha de aceptación: 04-02-2014