

27.1.86



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE PSICOLOGÍA

**EL JUEGO DEL NIÑO: UNA REPRESENTACION EN
EL MUNDO EXTERNO DE SU ESTRUCTURA
INTERNA**

T E S I S

Q U E P R E S E N T A :

P A R A O B T E N E R E L T I T U L O D E

L I C E N C I A D O E N P S I C O L O G I A

A D I N A S C H U L L E R S L O M I A N S K I

MEXICO, D. F.

NOVIEMBRE, 86



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

Indice	...	7
Introducción	...	8
Capítulo 1:		
a) Antecedentes	...	13
b) Cuadro 1	...	34
Capítulo 2:		
a) La consolidación de la estructura	...	36
b) De las representaciones	...	54
Capítulo 3:		
a) La diferenciación del yo y el mundo externo	...	64
b) Analogía entre sueño y juego	...	73
Capítulo 4:		
a) Acerca del Deseo	...	83
Capítulo 5:		
a) Acerca de la actividad - pasividad	...	96
b) Tres teorías al respecto del juego	...	103
c) Cuadro 2	...	113
Conclusiones:		
a) Conclusiones, Aportaciones y Aplicaciones.	...	115
Bibliografía	...	121

INTRODUCCION

Muchos han sido los estudios realizados al respecto del juego del niño; entre estos algunos se limitan a describir una situación que los mismos autores definen como juego , destacan los estudios donde se describen las diferencias y preferencias de juego entre niños y niñas; algunos otros estudios son llevados bajo rigurosas condiciones experimentales y hallan su limitante en que no siguen un modelo teórico específico , ó la generalización de los resultados es poco válida.

Es de hacer notar que muy pocos de los trabajos realizados hasta el momento enfocan el juego simbólico y se enfocan al modelo explicativo.

El presente estudio pretende hacer una ampliación al concepto de juego imaginativo - simbólico con base en la teoría dinámica. Dado que el mismo Sigmund Freud lo mencionó someramente en su artículo de " Más Allá del Principio del Placer" , y sin embargo , sin negar su importancia nunca lo analizó más detenidamente.

Partimos del supuesto que el juego es Universal, tan Universal como el niño mismo y que , aunque la manifestación conductual en otras latitudes es diferente , conserva constante el principio que lo consolida como tal : la manifestación de un Deseo.

El presente estudio enfatiza la importancia que cobra el juego a lo largo del desarrollo , y menciona que al impedir al niño realizar su juego se le estaría obstruyendo una satisfacción en diferentes esferas: la conductual, la cognoscitiva y por supuesto la emocional.

Desde una referencia meramente teórica abordamos el fenómeno y el desarrollo queda limitado exclusivamente al juego simbólico.

Los expertos han definido al juego infantil bajo tres categorías: a) el más primitivo, llamado de entrenamiento; b) el juego simbólico ; c) el juego reglado. El primero se refiere al perfeccionamiento de los movimientos y habilidades recién adquiridas, no existe aún simbolismo. El juego reglado limita al participante en tanto lo somete a las reglas del mismo, reglas establecidas dando poca o ninguna libertad de expresar sus propios significantes. El juego simbólico es el único que permite la libre expresión, y que a su vez le garantiza un dominio y un placer y no tiene más reglas que seguir que las de su propia estructura.

Nuestra aproximación al fenómeno se lleva a cabo a partir de la siguiente premisa: el juego es una representación de una estructura interna; el niño al jugar muestra tanto elementos propios muy internos como valores culturales que vive día a día. La manera de presentar los múltiples elementos en un contexto real, social y exterior dependerá del mismo jugador y por lo mismo en el terreno clínico las interpretaciones del juego se deberían hacer tomando en consideración que los significantes son propios e individuales, y darle sentido a estos se logrará solamente en función de otros factores y en conjunto, ya que de otra manera el sentido no sería del jugador sino del terapeuta.

El desarrollo de la presente investigación se dispuso de la siguiente manera: la primera parte es una revisión de lo que se ha escrito, analizado y concluido acerca del juego simbólico, partiendo de las primeras muestras gráficas hasta las más recientes teorías. Esta revisión bibliográfica se hizo con el fin de conocer los antecedentes y partir desde donde consideramos hay un estancamiento teórico, bien porque las generalizaciones son poco válidas, bien porque no alcanzan a explicar la totalidad del fenómeno y las diferencias individuales sin recurrir al determinismo.

El segundo capítulo trata los orígenes y funciones de la estructuración interna del niño con base en un diálogo madre - hijo, lo que determina en gran medida la satisfactoria o no satisfactoria estabilidad individual. Asimismo, se plantean los fundamentos en los que nos basamos para asegurar que el juego es la representación de una estructura.

Los siguientes capítulos, tienen de pilar teórico al Principio del Placer y al manejo que el propio niño va dando a sus pulsiones; se explican procesos tales como la negación, la diferenciación del yo y no-yo y el cambio de actividad-pasividad como motores del juego, porque consideramos que de no tener las pulsiones las características que las determinan, los seres humanos seríamos seguramente muy diferentes y por lo tanto, el juego tomaría otro giro; el sujeto es conocedor de una falta propia, insaciable; está lleno de fantasmas que lo invaden en el plano de lo imaginario; porque se sabe igual a

todos y diferente, y porque ha entrado al orden del lenguaje, de lo simbólico, de lo prohibido, se ha consolidado como - Sujeto Deseante; sabedor de sus secretos históricos y portador de leyes ancestrales que preferiría desconocer.

- El hombre Deseante ha dejado de ser animal -

Se concluye con proposiciones al respecto del juego que, con base en lo mencionado a lo largo de todo el escrito, consideramos válidas para explicar lo que el juego simbólico pudiera ser.

Una última aclaración, reiteramos que lo expuesto a lo largo del presente trabajo resulta más comprensible si se enfoca desde un punto de vista dinámico.

CAPITULO 1

"... además, dista mucho de que los hechos descritos en la historia sean la pintura exacta de los hechos mismos tal como - han ocurrido: éstos cambian de forma en la cabeza del historia- dor, se amoldan a sus intereses y adquieren el tinte de sus pre- juicios..."

J. J. Rousseau Emilio

Un vistazo al respecto de las teorías del juego:

Todo hecho histórico, empieza generalmente por la indica- ción: se trata de un hecho pretérito; sería pues, absurdo, dedi- carle tiempo a estudiar un determinado fenómeno cuyos eslabones al pasado fueran ignorados. Al abordar un objeto de estudio se tratará de encontrar su causalidad y descubrir las relaciones - funcionales tanto en un tiempo presente como en uno pasado; de ahí la importancia de conocer el problema desde la génesis en - el pensamiento de la humanidad.

Es entonces oportuno preguntar si la historia cambia, y la respuesta estaría basada no el hecho en sí, sino más bien en la reinterpretación de la historia; en función de las necesidades - variables del presente, reinterpretación con base en el conoci- miento actual de los acontecimientos pasados. "En nuestros días, - no existe duda alguna de que la historia del mundo debe ser re- escrita de vez en cuando. Esta necesidad no surge, sin embargo, del hecho de que se descubran entretanto numerosos acontecimien-

tos hasta entonces desconocidos, sino de que se han originado - nuevas opiniones, debido a que el compañero tiempo que va transcurriendo llega a unos puntos de vista desde donde puede dirigirse una nueva mirada hacia el pasado..." *

Con base en lo mencionado anteriormente, abordar el análisis desde la perspectiva de las teorías actuales sobre el juego, reduce la riqueza del fenómeno y limita la posibilidad de aprehender el problema como una totalidad. Se estaría conociendo solamente el último eslabón en la cadena proveniente de un pasado histórico. De ahí la importancia de hacer un breve resumen de lo que en cuanto a teoría del juego se ha encontrado, tomando como lineamiento en cada teoría el concepto de juego según el autor y la manera en que lo aborda.

Lo más primitivo que se conoce al respecto de juego se haya escrito en la Biblia, sin embargo, es muy poco el material y carece de importancia.

Existen datos encontrados tanto en referencias literarias como artísticas, tal es el caso de Peter Bruegel quien en su famoso cuadro "Juegos de Niños" describe 50 tipos de juegos infantiles. Así mismo, una pintura china de la Dinastía Sung muestra lo que es jugar en la infancia, este dibujo está lleno de juegos socio-dramáticos donde evidentemente aparece la fantasía.

Con respecto a las canciones y relatos anteriores al Renacimiento es poco lo que se ha descrito; en el Siglo XIX, tanto Goethe como Schiller fueron especialmente sensibles a los compo

*Goethe, Geshichte der Farbenlehre

nentes del juego imaginativo, así sus implicaciones como confor-
mador del comportamiento adulto. Goethe llamó la atención al he-
cho del juego en la relación con la madre que le inspiró el en-
tusiasmo a fantasear. Schiller desarrolló una extensa teoría de
la naturaleza del juego, la que aún actualmente es citada por -
los etnólogos.

Entre los románticos ingleses, Coleridge escribió acerca -
de la naturaleza de la imaginación, Wordsworth describe la men-
te del niño como llena de directividad y simplicidad. Dentro de
los pioneros de las teorías educacionales sobresalen Froebel y
Pestalozzi; ambos fueron muy sensibles al importante rol del --
juego en la infancia e intentaron en vano hacer un estudio sis-
temático. Tolstoy en sus escritos de la infancia describe el im-
pacto de un hermano mayor en el desarrollo de los menores.

En Francia, Anatole France en su libro "Le livre de mon --
ami" logra una efectiva representación de las fantasías y los -
juegos imaginativos de los niños.

En América del Norte, Robert Louis Stevenson en sus poemas
cortos y sus ensayos semiautobiográficos glorifica la imagina-
ción infantil y el juego fantasioso; y dentro del género no po-
día faltar Mark Twain quien en sus libros describe vívidamente
la imaginación, por ejemplo en Tom Sawyer y Huckleberry Finn.

Es sabido que a los niños se les hacía trabajar desde muy
temprana edad. Si eran niños del pueblo, ayudaban en el campo o
en las labores domésticas; a los niños de la nobleza se les en-
trenaba desde muy temprano en las diferentes actividades que de

berían desarrollar más tarde, tales como la caza, esgrima, etc. Las niñas eran habilitadas en tejido, costura y otras labores domésticas. El tiempo restante rara vez era utilizado para juego ficticio o fantasioso, esto es debido a que jugar era considerado como una pérdida de tiempo, improductivo e inútil.

Esta suposición es importante ya que significa el contexto social de donde surgen las teorías clásicas del juego.

LAS TEORIAS DEL JUEGO:

Las teorías concernientes a las causas y efectos del juego (haciendo una revisión histórica) se han categorizado de la siguiente manera: a) Aquellas en las que el antecedente del juego y el propósito es inferido; estas teorías toman el contenido específico del comportamiento de juego como irrelevante. A éstas teorías se les denomina Teorías Clásicas del Juego, ubicadas generalmente antes de la Primera Guerra Mundial. b) Una segunda categoría, con orígenes más recientes, enfoca el aspecto como específico y crucial tanto en causas como en efectos del juego. Las teorías que representan esta categoría son principalmente las de Piaget y Freud, (1) y se les denomina Teorías Nuevas del Juego.

Teorías Clásicas del Juego

I. Teoría de la Energía Sobrante:

Esta posición teórica fue primeramente presentada por el poeta Schiller y posteriormente adaptada por Spencer en 1873, -

(1) Herron, R.E. Sutton-Smith, B. Child's Play. John Wiley & Sons. Inc. New York, London 1973. P.315

exponente de la teoría de la evolución. Esta teoría explica al juego y argumenta que los niños no tienen necesidad de supervivencia día por día. La energía sobrante se encuentra disponible en el organismo y es "sobrante" en el sentido que no es necesaria para mantener el balance vital. Dicha acumulación sobrante de energía encuentra su salida en la conducta de juego. En su libro "Principles of Psychology", Spencer declara que -- mientras más bajo está un animal en la escala evolutiva, más es la energía que necesita para encontrar su alimento y escapar de sus enemigos, por lo tanto, el juego solamente podrá desarrollarse en los animales superiores, ya que debido al perfeccionamiento de sus habilidades, emplean menos tiempo en su propia conservación y, a su vez, están mejor alimentados y más sanos, siendo por tanto mayor su energía disponible.

Hay una amplia evidencia de que el juego difiere en el énfasis que le dan a la fantasía en las diferentes culturas, es decir, que la cultura contribuye a la formación de identificaciones y esto sería un requerimiento para un trabajo temprano en la sociedad; entonces una específica calidad de juego, se relaciona con la sociedad de la cual proviene.

Welker (1961) describe la evidencia de la energía sobrante especialmente en los animales que no han alcanzado la madurez sexual, donde el juego aparece como desorganizado y sin orden.

La teoría de la energía sobrante es actualmente refutada, ya que el juego actúa en todo momento como un incentivo; por -

más cansado que un niño esté, la idea de jugar le dará nueva -- energía. No es necesario que haya un exceso de energía para que el juego surja, el niño reclama a gritos su necesidad de jugar como actividad satisfactoria aún estando exhausto. Además, el - tratar de limitar el juego únicamente dentro de la etapa infantil es erróneo, los animales jóvenes tienen tanta responsabilidad como los adultos para mantenerse y alimentarse.

Sin embargo, la teoría de Spencer, es la única teoría hasta el momento donde sistemáticamente se tratan de conectar hechos fisiológicos, psicológicos y sociales.

Como contraria a la teoría recién mencionada, surge otra - también clásica donde se toma la actividad de juego como un déficit de energía. El juego es aquí tomado como un método donde la energía gastada puede ser repuesta. Es denominada "Teoría de la relajación" y sus principales exponentes son Lazarus en 1883 y Patrick en 1916, quienes consideran al juego como una manera - de disipar la fatiga a través de tareas relativamente nuevas al organismo; el juego será más frecuentemente encontrado en la infancia. Esta teoría enfatiza que el niño juega porque se encuentra físicamente fatigado para hacer cualquier otra cosa, y por medio de esta actividad, recobrará la energía faltante.

II. Teoría de los Instintos:

Karl Groos (1901), profesor de Filosofía en Basilea, fue - tal vez la primera persona en llevar una extensa investigación de las variedades de juego, tanto en los animales como en los - seres humanos; desarrolló además un sistema de clasificación --

comparable con los aceptados actualmente.

Empleando la teoría de la evolución y el entonces prevaleciente énfasis de los instintos, Groos propuso que el juego emerge de la selección natural como una forma necesaria de práctica. Es una parte donde los organismos inmaduros desarrollan conductas para una supervivencia posterior. En este sentido, el juego de "pelea" de los animales o de los niños conlleva al desarrollo y a su vez practica las habilidades que le ayudarán para su supervivencia. El juego es visto como pre-ejercicio.

Este punto de vista tiene méritos considerables, el juego envuelve el dominio de ciertas habilidades de naturaleza física y motoras, el juego de reglas conlleva el aprendizaje de algunos aspectos de interacción social y el juego fantasioso podría llevar a un desarrollo de la imaginación o las capacidades simbólicas que posteriormente le servirán al niño.

Solamente los animales limitados a movimientos instintivos no experimentan la necesidad de juego, ya que el juego es admitido como entrenamiento de instintos, y por esto se encuentra muy ligado con la imitación; el juego de los animales adultos rara vez se limitará a un entrenamiento de los instintos, según Groos, el adulto sigue jugando porque fue una experiencia agradable en su juventud; con esta opinión se da por sentada la existencia de un elemento "aprendido" en el juego, lo que debilita la teoría original. Además se supone agradable en todo momento y, múltiples ejemplos, muestran que lo instintivo no siempre es agradable. Está presuponiendo una estructura que diferencie lo

agradable de lo desagradable desde el momento mismo del nacimiento basándose solamente en lo biológico sin tomar en cuenta el aspecto psicológico de esto.

A pesar de todas las críticas, cuenta con elementos rescatables que se utilizan (de alguna manera) en las teorías actuales, tal es el caso de Piaget (cuya teoría se describirá más ampliamente):

"Los cuidadosos intentos de dilucidar y hacer más comprensivas las teorías sobre el juego son inadecuadas, en parte, porque intentan definir y tratar el juego como una actividad con un núcleo común y con características que la distinguen de las demás. Actualmente cada autor hace hincapié en un aspecto diferente del juego (...) Los avances que permiten comprender las condiciones que determinan el juego pueden derivar de considerarlo como un aspecto de la visión íntegra de la conducta humana y animal, y esta conducta necesita ser explorada sistemáticamente". (2)

III. Teoría de la Recapitulación:

G. Stanley Hall en 1916 consideraba que el proceso de desarrollo humano envolvía la recapitulación de la raza. En su teoría, manifiesta que el juego sirve para descartar habilidades instintivas primitivas e innecesarias que le fueron heredadas. Hall es el primero en concebir el juego del niño por etapas y postula que el juego va correspondiendo y recapitulando estados anteriores; se basa en la idea de que el niño es un eslabón en

(2) Millar, S. Psicología del Juego Infantil. Ed. Fontanella. Barcelona, España 1972. P.19

la cadena evolutiva -del animal al hombre- y que en su vida embrionaria pasa por todas las etapas, -desde protozoo hasta ser humano-. Esto afirma que la ontogénesis retoma la filogénesis: "El niño revive en la historia de la especie humana del mismo modo que el embrión revive la historia de sus más remotos antepasados. Las experiencias de los antepasados se transmiten y el niño vive en el juego los intereses y ocupaciones que experimentó el hombre prehistórico y primitivo". (3)

Esta teoría consiguió explicar el contenido del juego de la siguiente manera: el placer de los niños cuando juegan con el agua se relaciona en la escala filogenética con los peces en el mar; cuando se trepa de los árboles y balancea muestra vestigios de antepasados primates. Entre los ocho y doce gustan de cazar, montar, pescar, etc. y muestra especial placer al hacerlo en grupo, pudiéndose entablar una analogía con los hombres primitivos que vivían en tribus.

La teoría cayó por sí misma ya que se basaba en la suposición de que las habilidades aprendidas por una generación y las experiencias culturales que de ahí se derivan, pueden ser heredadas por la siguiente generación.

La ciencia genética desmentirá posteriormente los postulados lamarckianos; sin embargo, el mérito de la teoría es el de haber producido un fuerte efecto para estimular el interés por la conducta infantil.

IV. Teorías Culturalistas:

Entre los años de 1911-1929, Wundt y Hall enfatizaron y retomaron las teorías anteriormente expuestas reelaborándolas y marcando las relaciones existentes entre el juego del niño y el pensamiento mágico. En estas "actualizaciones" a la teoría pasada, se ponen de manifiesto conceptos que se habían dejado de lado, tales como mitos y rituales, enfatizando el papel de la cultura.

Estos conceptos son retomados y trabajados por Hutzinger en 1950, quien expone en su tesis que mucho del comportamiento humano puede ser visto como una continuación no sólo del juego infantil, sino de muchos tipos de rituales y formas míticas que fueron desarrolladas en civilizaciones tempranas; el juego era visto como la base significativa de esfuerzos competitivos para sobrevivir en una vida adulta. Cabe aclarar que el autor no proponía que el juego del adulto o del niño recapitularan formas tempranas, sino que cierta realidad en el juego o "camaradería" al jugar desempeña un factor esencial para una efectiva forma de civilización. Sin embargo, la teoría es criticada porque el juego en sí se encuentra regulado y establecido por los parámetros que el jugador mismo marca y en su propio contexto; y no necesariamente por lo observado ordinariamente en la sociedad.

Todas las teorías mencionadas hasta aquí son clásicas en tanto conciben el contenido específico de juego como más o menos incidental a las causas de juego; no hay datos de investigaciones relevantes y para evaluar su validez habría que confiar

en las observaciones e impresiones personales de cada autor; - esto no quiere decir que sean inestables, tienen su mérito y - sirven de base para investigaciones ulteriores; sin embargo, - no alcanzan a explicar de una manera amplia las diferencias in- dividuales en la conducta de juego y no llegaron a producir da- tos de investigación importante que soporte a las diferentes - teorías.

TEORIAS NUEVAS DEL JUEGO

Las teorías nuevas, difieren de las clásicas en tanto evocan explicaciones del comportamiento de juego basado en factores dinámicos de la personalidad, por lo tanto son capaces de explicar las diferencias individuales. A estas nuevas teorías se les categoriza como "teorías dinámicas infantiles" y sobresalen la Teoría Psicoanalítica y la Teoría Piagetiana.

I. Un antecedente histórico se encuentra en las teorías de Lewin de 1933 y Buytendijk en 1934.

Para Lewin, el juego ocurre porque el espacio vital cognoscitivo del niño está aún inestructurado y por lo tanto tiene aún fallas de discriminación entre lo real y lo irreal. Es por lo tanto fácil para el niño pasar de una región de juego real a una irreal y viceversa, explica además, que la tendencia de atravesar la región de la realidad es más factible cuando hay una fuente de presión en ésta.

Buytendijk por su parte, sostiene que el niño juega porque es niño y porque su dinamismo cognoscitivo no le permite alguna otra forma de comportamiento. El enumera cuatro caracte

rísticas importantes que determinan el dinamismo infantil:

a) Una insuficiente coherencia en la coordinación mental y motora.

b) Inhabilidad de desviación y/o tolerancia a la demora. - Incapacidad para posponer.

c) Necesidad de lograr un entendimiento empático como contrario del conocimiento objetivo.

d) Ambivalencia hacia los objetos, especialmente hacia los novedosos.

Entonces, el juego surgiría como una expresión de acercamiento por parte del niño hacia su medio ambiente, con movimientos y posiciones un tanto incoordinadas. El juego resulta cíclico, en el sentido que pasa de una fase de tensión a una de relajación y viceversa.

Esta teoría resulta de especial importancia porque basa -- los dinamismos infantiles del juego, ya sean humanos o animales, en imágenes que constituyen su entendimiento y aprehensión del mundo. Dentro de la estructura de estos dinamismos se conforma la manera de pensar y representar; aparece por primera vez la - noción de juego simbólico.

Otro autor que antecede a las llamadas teorías nuevas es - Appleton, quien en 1910 estudia la conducta de juego en diferentes culturas primitivas, concluyendo que el juego es una res--- puesta a un estímulo de crecimiento generalizado del organismo. Este impulso conlleva al estado donde se facilitarán las habilidades posteriores para un perfecto funcionamiento. El niño quiere

re la "maestría", el dominio sobre las cosas y "sabe" que por medio del juego lo puede lograr.

Se podría categorizar esta teoría como de crecimiento y en similitud por las expuestas en 1901, 1911 por Lange y Claparede, quienes proponen un ego, entendido como el medio para hacer contacto con la realidad y como función para rastrear y hacer un mapa de puntos cognoscitivos. Lange ve el juego como la forma natural de completar el ego a diferencia de Claparede, quien lo ve como un ejercicio expresivo que completa la personalidad, como ejercicio que conlleva al desarrollo de las habilidades cognoscitivas.

II. Teoría Piagetiana de Juego:

Piaget concibe al juego como producto de las etapas de pensamiento a través de las cuales el niño deberá pasar a lo largo del desarrollo, desde lo más egocéntrico y fenomenológico hasta lo más objetivo y racional. El juego se deriva entonces, de la experiencia del propio desarrollo del niño.

Gradualmente, en la medida que el niño va desarrollando esquemas más diferenciados, el producto de la asimilación se va haciendo menos primitivo y la fantasía más realista; y como constantemente van a estar funcionando tanto la asimilación como la acomodación, el proceso de pensamiento va tomando forma para pasar de un estado de menor conocimiento a uno de mayor conocimiento. Piaget ha distinguido tres categorías de juego:

- Juego sensoriomotor: Aparece tempranamente en edad, la habilidad motora debe ser representada una y otra vez tanto en contexto

tos conocidos como en extraños con el fin de una ejercitación. Todos los objetos que son descubiertos, son adaptados y acomodados. El niño se ejercita para obtener una "maestría" o dominio sobre sus propias acciones. Este es el juego más primitivo, donde no hay simbolismo; sirve de ejercicio y se da por el placer del movimiento, se ha llamado también juego de práctica.

- Juego Simbólico, que se podría dar a partir de los dos años hasta los seis aproximadamente. Es aquí donde por primera vez el niño confiere un valor de significado y significante.

- Juego de Reglas, que aparecerá en los años posteriores y encuentra su valor para la recreación y la vida social.

Para J. Piaget, el juego simbólico debe su raíz a la imitación, donde por medio de sus funciones fomenta bases para la estructuración del pensamiento.

Se da por aceptado que el neonato cuenta con una serie de reflejos y habilidades rudimentarias las cuales le servirán de base para incorporar otros elementos. Gradualmente será capaz de centrar su atención en determinados estímulos y desechará otros. Es la naturaleza de la estructura cognoscitiva infantil la que conlleva a jugar; el juego ocurrirá en tanto el comportamiento sea lo suficientemente sofisticado para mostrar diferencias entre el aspecto incorporativo de la conducta que transforma la realidad con el fin de aprehenderla, y los aspectos modificadores de la propia persona que transforma el yo para aprehenderse a la realidad. En otras palabras, sólo aparecerá el juego en tanto el niño sea capaz de incorporar esquemas adaptán-

dolos y acomodándolos y, ésto será más propicio habiendo pasado el período sensoriomotor.

No se puede dejar de lado el aspecto afectivo que Piaget - menciona como producto del juego, donde el juego tiene la categoría de "combinación compensatoria" y se refiere a que el juego "mejora" la realidad distorsionándola e implementando pensamientos más agradables, o bien "desechándola" a manera de "combinación de liquidantes", que se refiere al comportamiento que ha sido liberado de una necesidad de fuerte afecto que, originalmente se hallaba conectado con la situación provocativa de juego (4). Siguiendo esta línea, donde se plantea el juego simbólico como un factor que propicia el desarrollo del pensamiento, aparecen diferentes autores, entre los que sobresalen H. Wallon y Lev S. Vigotsky.

Wallon concibe el juego como pilar en la evolución del pensamiento: limitar al niño en su juego es limitarlo en su intelectualidad. Wallon hace una diferencia entre juegos funcionales, de ficción, de adquisición y los de elaboración. Tomando siempre como base la imitación como primer paso de aprehensión de su mundo exterior. A lo largo de las diferentes etapas descritas en su obra, el niño utiliza las reacciones centrípetas y centrífugas para incorporar elementos de su medio ambiente y luego de haberlos trabajado internamente, las vuelca a su exterior. No es sino por la socialización que el niño construye su forma de pensamiento y debido a que es un ser social tiene la

(4) Op. Cit. "Child's Play" P.319

oportunidad de verse mezclado con otros (otros elementos y otras personas).

Así mismo, Lev Vigotsky, enfoca las necesidades de intelectualización del juego, basándose en situaciones maduracionales en las cuales existe ante todo un proceso de imaginación; imaginación como representación psicológica, humana y consciente que surge originalmente de la acción.

En el juego el niño aprende a actuar en un terreno cognoscitivo, y a ser selectivo en tanto los incentivos que se le presentan del mundo externo. A medida que madura cognoscitivamente, aprende la relación de significados y significantes, la cual utiliza para aprehender e interactuar con su medio ambiente.

III. Teorías Catárticas del Juego:

La teoría catártica ve al juego como la reflexión de un intento por parte del niño de lograr un dominio no solamente biológico en situaciones que primeramente representaban mucho para él. Cae dentro de ésta categoría la teoría psicoanalítica.

Ya desde 1908, Sigmund Freud, el creador del movimiento psicoanalítico, examina los orígenes de la fantasía y del proceso creativo en los adultos. En su hipótesis argumentaba que ciertos procesos de pensamiento se originaban bajo condiciones de privación; una especie de "alucinación" que retardaba la frustración inmediata. Esto posteriormente lo desarrolló como el progreso de las funciones del Yo.

En la concepción psicoanalítica, mucho del juego del niño es una representación interna que satisface parcialmente las pul

siones e intenta resolver conflictos en ausencia de una oportunidad real para hacerlo. Está claro que muchos de los conflictos no son necesariamente entre eventos actuales y la capacidad del niño para resolver sus necesidades; hay un amplio margen de deseos insatisfechos que incrementaría posteriormente la fantasía al jugar. De hecho, Freud definió juego como la fantasía entrelazada alrededor de objetos reales, en contraste con fantasía pura (por ejemplo en los sueños diurnos). Si bien es cierto que el juego comparte muchos determinantes inconscientes que moldean los sueños diurnos, es igualmente de hacerse notar que algunos elementos seleccionados por el niño despertarán este deseo de jugar. Freud atribuye al juego no solamente la tendencia de satisfacción de deseos sino, que le otorgó también el carácter de dominio o maestría sobre las situaciones provocadoras de ansiedad. * Es importante hacer notar que el término de maestría o dominio (mastery) aparece también propuesto por Buhler (1930), por Melanie Klein (1929), Anna Freud (1937), Peller (1959), y Erikson (1940); todos ellos extendiendo las nociones freudianas y enfatizando tanto las funciones defensivas como las de control de ansiedad.

Anna Freud por su parte, destacó que un efecto del juego imitativo, es en los casos donde el objeto imitado es temido, como un apaciguamiento del miedo y la sustitución sobre otro objeto que podría ser el representativo del objeto temido origi-

* Cf. Freud, S. "Más Allá del Principio de Placer" Fort-Da, donde el niño lleva a la actividad lo que sufrió en pasividad.

nal. Entonces, el juego sucedería no solamente para reducir la ansiedad sino también como una medida defensiva al negar objetos provocadores de ansiedad. Ella, al igual que S. Freud maneja el juego del niño como un medio donde se manifiesta el deseo de ser grande, es por este medio que se consolida su personalidad. El juego se define con base en previas identificaciones introyectadas que son o no simbólicamente placenteras.

Dentro de la misma línea, Melanie Klein parte del supuesto que hay procesos mentales que subyacen al desarrollo de la conciencia del individuo, y esto se ve por una mezcla que emerge de tendencias instintivas y de figuras parentales previamente incorporadas (imagos).

Al jugar, el niño compone elementos altamente increíbles y fantásticos por lo que Klein entiende el temor a ser devorado, cortado, o despedazado, o su terror a ser rodeado y perseguido por figuras amenazadoras. Dado que este material es un componente regular en su vida mental, no es de sorprender que aparezca en el juego. Las identidades que se ocultan atrás de las figuras imaginarias aterradoras son la de los padres, con las deformaciones terroríficas que los asemejan a la realidad:

- a).- El superyó del niño no coincide con el cuadro presentado -- por sus padres reales, es creado con elementos imaginarios de -- ellos, con imagos que ha incorporado;
- b).- Su temor a los objetos reales -su ansiedad fóbica- se basa en el temor a su yo realista a los objetos que son reales a sí -- mismos, pero que él contempla bajo una luz fantástica debido a --

nificados únicos.

El autor argumenta que cuando un niño comienza a jugar se centra en su propio cuerpo, a lo que denomina juego autocósmico, y la microesfera es su cuerpo y sus juguetes, esto se convierte en el recurso que luego utilizará para restablecer su yo. En la macroesfera, el juego es compartido con otros.

Erikson advierte que el juego no es una recreación, es una anticipación a un estado de dominio donde maneja la imaginación, realidad, transferencia, etc.

Es de suponer que existen aún otros autores dentro de la categoría catártica, sin embargo, el presente escrito se limita a hacer un bosquejo de lo que en cuanto a historia y antecedentes de las teorías de juego se refiere.

Para sintetizar todo lo mencionado a lo largo de las páginas anteriores, y para aclarar lo que pudiera parecer confuso, se explica en un cuadro sinóptico a continuación:

de las cosas y de las personas sin quedar envuelto en ellas y siguiendo las propias leyes. Se encuentra entre la media realidad y su contrario. Este autor categoriza al juego basándose en las siguientes consideraciones:

- la gravedad: donde se añade dimensión poco común a la conciencia que tenemos de nuestro propio cuerpo. El juego da un sentimiento de libertad, sin espacio ni limitaciones.

- el tiempo: en el juego desaparece como regulador del exterior y sólo está en función de la propia presión dentro de su propio espacio.

- suerte y casualidad: donde establecemos la igualdad de nosotros mismos ante la suerte y la posibilidad, reglas carentes de sentido que exigen una sumisión absoluta. Se conserva la magia de los sueños y la ley de la probabilidad.

- realidad social: que nos determina y da un lugar dentro de ella. En el juego de representación se puede ser lo que en la vida real no pudimos ser.

- exigencia del propio cuerpo: donde el juego subyace a la actividad placentera y de agrado.

- vida amorosa: que por naturaleza prepara para la vida en pareja y la perpetuación de la especie.

Según lo mencionado, Erikson puede perfectamente definir a qué categoría pertenece cada juego.

Es importante hacer notar que lo que tiene significado común a todos los niños de determinada comunidad, puede tener un significado especial para los niños de otra y dentro de ésta sig

la influencia de su superyó.

De esta manera, Melanie Klein define el juego del niño no solamente como la satisfacción, el triunfo y dominio de la "mo-
lesta realidad", sino que, por medio del proceso de proyección -
sobre el mundo externo de los procesos internos, logra transfor-
mar la angustia en placer.

También dentro de la categoría de las teorías catárticas --
tiene lugar la de Erik H. Erikson, quien entiende el juego como
una función del yo, en un proceso de sincronizar los procesos de
su cuerpo y los procesos sociales de los cuales todos formamos -
parte, pero sin dejar de ser un Yo.

El juego como el camino para llegar a la comprensión de los
esfuerzos infantiles del ego.

Según Erikson, crecer significa estar dividido en diferen-
tes partes, las cuales se mueven a diferentes velocidades, por -
lo tanto tiene dificultad para manejar su cuerpo y su mente divi-
didos. Desea ser bueno para luego descubrir que ha sido malo. El
juego le permite lograr una victoria sobre su propio cuerpo y su
yo, integrándolo en una totalidad que funciona bien a partir del
cerebro, los nervios y los músculos. Le permite ser a él mismo -
una entidad de la que él es su propio jefe, se obedece a sí mis-
mo. "Alucinar el poderío del ego constituye el propósito del jue-
go" (5).

Quando el hombre juega, debe entremezclarse con las leyes -

(5) Erikson, H. E. Infancia y Sociedad. Ed. Hormé. Ed. Paidós --
Buenos Aires, Argentina 1965 P. 131

Autor principal y Denominación de la Teoría	Epoca aproximada	Concepto de Juego	Importancia de la Teoría	Críticas a la Teoría
-Teoría de la Energía Sobrante -Spencer	1873	Juego aparece debido a una acumulación de Energía so- lo los niños juegan por- que no requieren de esa - energía para sobrevivir	Hace un intento de sis- tematizar los hechos fisiológicos, psicológi- cos y sociales	No es necesario que haya un exceso de energía para que el juego surja, todos juegan tan- te adultos como niños
-Teoría de los Instintos - Karl Gross	1901	Surge como práctica de -- instintos que posterior- mente va a necesitar. El juego conlleva al desarro- llo de habilidades	Examina los diferentes tipos de juegos, los -- sistematiza y categori- za	No explica las diferencias -- individuales; se queda a un plano evolucionista. Los adu- tos que juegan ya no entrenan habilidades
-Teoría de la Recapitulación -G. Stanley Hall	1906	El juego recapitula las etapas por las que -- seres vivos han pasado. La ontogénesis retoma la filogénesis	Produjo un fuerte mé- rito para estimular la investigación de la -- conducta infantil de juego	Supone habilidades genérica- mente que se heredan de gene- ración en generación
-Teorías Cultura- listas -Wundt y Hall -Hutzingu	1911-1929 1950	La cultura determina en -- gran medida los mitos, ri- tuales, trabajos y juegos Juego para sobrevivir	hace hincapié en la im- portancia del juego co- mo socializador, ade- más de las diferencias culturales	El juego es regulado por los propios parámetros del juga- dor y por su propio contexto, no por la sociedad
-Teorías Cognos- tivas. -Piaget, Wallon Vigotsky	1935-→	El juego tiene componen- tes motores y simbólicos. El juego conlleva a re- presentaciones y a una -- mejor adaptación al me- dio con base en procesos de pensamiento	Explica claramente -- los procesos por los cuales el niño deberá atravesar hasta lo- gar estructurar su forma de pensamiento No se limitan a una descripción maduraci- nalista	Enfocan principalmente el as- pecto cognoscitivo del juego. No hay una amplia explica- ción de lo afectivo. Se limita a construir estruc- turas internas sin expresar la vida anímica
-Teorías Catárti- cas -Freud, Klein, Erikson, A. Freud	1910-→	Lograr el dominio sobre -- la realidad la cual puede ser molesta. Juego como -- una manera de liberar pul- sión. Juego como adhesión a cierto objeto. Juego co- mo identificación. Juego y Deseo	Define con base en in- troyección -- proyec- ción al mecanismo afec- tivo que conlleva a ju- gar. Juego como medida diagnóstica y terapéu- tica	Parte de un constructo teóri- co muy discutido, da por he- cho el inconsciente y la teo- ría pulsional, sobre lo cual muchos autores difieren

TEORIAS CLASICAS
propósito de juego inferido. Juego es irrelevante

TEORIAS NUEVAS
juego crucial en el desarrollo. El juego conlleva a algo

CAPITULO 2

El presente escrito lleva por título El Juego del Niño: - una Representación en el Mundo Externo de su Estructura Interna. A primera vista parece muy fácil de entender, sin embargo, habrá que detenerse en cada uno de los elementos mencionados con el fin de evitar posibles malinterpretaciones.

¿Qué se entiende por el "interior del niño"?

A lo largo del presente trabajo se citan autores tales como S. Freud, R. Spitz, M. Mahler, D. W. Winnicott, A. Freud entre otros, los cuales dan una visión más o menos general del desarrollo del infante en tanto un Ser Total. Sin embargo no se pretende con el presente estudio referirse a los cambios y al desarrollo físico-biológico el cual inevitablemente se presenta, se intenta de una manera complementaria dar una idea global de los efectos de éstos sobre la formación de la personalidad en tanto se consolida en las esferas cognoscitiva, afectiva, y social.

En 1915, Freud en su artículo "Pulsiones y Destinos de Pulsión" dió por sentado las bases y las diferencias entre instinto, pulsión, necesidad y demanda. La aclaración de que la fuerza pulsional no proviene del mundo externo, sino del interno, y que actúa directamente sobre el estado anímico del sujeto resulta importante para las posteriores concepciones de la trayectoria de éstas; puesto que existe una fuente (Quelle) y un fin (Ziel), ya que el objeto es variable y no determinable. El "Object" no necesariamente es del mundo exterior y es fácilmente sustituible. 'La pulsión no tiene objeto' será un tópico importante a tratar y sobre el cual se construye gran parte de la psicopatología. Es

importante recordar que la pulsión actúa siempre como una fuerza constante, y dado que procede del interior del propio cuerpo resulta imposible escapar a ésta, la única salida pudiera ser la satisfacción de ésta por algún medio. Se puede además admitir que las pulsiones son cualitativamente iguales y que su efecto depende de las magnitudes de excitación que lleva consigo y la diversidad de estas pulsiones puede atribuirse más que al objeto, a la propia fuente. En el artículo se describe también la diferencia (retomado posteriormente por Lacan) de la necesidad (biológica) y la demanda (cuyo fundamento es la falta de amor), se introduce el término del deseo el cual matiza cada una de las vivencias y no-vivencias del sujeto.

La relación madre-hijo marca en gran medida al adulto posterior y le da entrada a un mundo lleno de 'fantasías' que regirán su vida en tanto a la demanda y a la necesidad. Los postulados de que la pulsión no tiene objeto, de que hay un inconsciente que determina la acción y la no acción y la transferencia, son los pilares de la explicación de la estructuración por el camino freudiano. Lo que Freud viene a decirnos es que la sexualidad del adulto tiene que ver con ciertas maneras que tuvo de niño al referirse a sus objetos primarios. En tanto "se imagina", da base a la consolidación de una forma carente de 'algo', de una falta de saber sobre su misma pulsión.

Partiendo del hecho de que algunos de los autores antes mencionados admiten la existencia de una no consolidación de la persona en el momento del nacimiento, se tendría que hacer una

investigación para encontrar (o suponer) el momento donde surge ésta como tal.

Spitz (1965) menciona que el primer año de vida del niño - está dedicado a esforzarse por sobrevivir; se dedica a elaborar dispositivos de adaptación que le sirvan para lograr ésta meta. Su conducta va dirigida a satisfacer sus necesidades e ir solucionando paulatinamente los conflictos que se le presenten. Si en esta época no es ayudado, perecería; sin la ayuda necesaria el sujeto no lograría sobrevivir ya que los elementos con los que cuenta son pocos o se encuentran poco desarrollados, no es capaz de cambiar de lugar, sus extremidades son cortas y con poca movilidad, la conducta no es dirigida y los niveles de pensamiento se encuentran funcionando a un nivel sensoriomotor primitivo.

De ahí la importancia de la madre * en los primeros meses de vida, las necesidades se ven satisfechas por ésta que ayudará a la optimización del desarrollo psíquico de su hijo. **

*Resulta importante aclarar que cuando se menciona a la "madre" no se refiere necesariamente a la madre biológica; son igualmente válidos los casos de madres sustitutas o nodrizas que llevan la -función-de-la-madre. Respecto al 'Holding' (sostén) se hará mención más adelante.

**Concepto de la madre "suficientemente buena" trabajado de manera similar por D. W. Winnicott.

La importante tarea que desempeña la madre y el rol que asume recibe el nombre de "diáda" o "sistema monádico", otros autores, por ejemplo Margaret Mahler lo definen como "simbiosis" y se refiere a "la cercana asociación funcional de dos organismos para su ventaja mutua" (1).

Para llegar el niño a saberse ente diferenciado de la madre y de los otros debió de haber pasado por diferentes etapas, diferentes épocas que le propiciaron un cambio, un crecimiento.

Tanto S. Freud, R. Spitz, M. Mahler, A. Freud como D. W. Winnicott toman el neonato como un organismo psicológicamente no diferenciado, el cual carece de un sistema de percepción-conciencia. Mahler ha descrito ésta fase como autista: "He aplicado a las primeras semanas de vida el término autismo normal porque en él, el infante parece estar en un estado de desorientación alucinatoria primitiva en la cual la satisfacción de la necesidad pertenece a su propia órbita omnipotente, autista" (2).

Sobra decir que no existe aún simbolismo alguno, la indiferenciación no es solamente entre el yo y el ello, entre lo consciente e inconsciente, sino entre la psique y el soma, entre lo interno y lo externo, entre el impulso y el objeto, entre el yo y

(1) Mahler, M. Simbiosis Humana: Las Vicisitudes de la Individuación. Editorial Joaquín Mortiz, México, D. F. 1984 P. 24.

(2) *ibid.* P. 24 Cf. Pulsiones y destinos de pulsión, donde Freud menciona: "El mundo exterior en esa época no está investido con interés y es indiferente para la satisfacción" P. 130.

el no yo, entre las partes del cuerpo * hay una desestructuración psicológica total, salvo para las funciones indispensables de supervivencia, o sea para aquellas funciones que conllevan a reducir la tensión funcional y a alcanzar un estado homeostático.

A medida que pasa el tiempo, todas las funciones que se -- llevan a cabo se hacen por medio de sistemas propioceptivos-introceptivos; la acción se basa sobre sí mismo, sobre su propio cuerpo, a éste tipo de organización se le llama cenestésica. Dado que el neonato no percibe pero sí "capta", requiere de un -- sistema organizador de estímulos que es en gran medida regido por el Sistema Nervioso Autónomo, es decir, el infante no es capaz de manifestar que tiene hambre, pero sí será capaz de sen--tirse molesto y activar algún mecanismo que le procure el ali--vio, todo por medio del S.N.A.

A medida que el niño sigue desarrollándose, va adquiriendo "choques perceptuales" más y más intensos que le permiten darse cuenta de los eventos del mundo exterior, a este tipo de organi--zación se le llama diacrítica y se refiere a la percepción efec--tuada a través de los órganos sensoriales periféricos, regidos por la corteza cerebral.

* Es importante notar que Hartmann la denomina fase indiferen--ciada e incluye a los dos conceptos primeramente mencionados; R. Spitz la denomina "no diferenciación" y el concepto resulta más extenso. Cf. Spitz, R. A. El Primer Año de Vida del Niño. F.C.E.

Aún a los seis meses, muy pocos estímulos han sido incorporados y depositados como huellas mnémicas o residuos perceptuales; las señales tienen que ser incorporadas paulatinamente para ir formando las que serán más adelante las bases del pensamiento.

La organización diacrítica evoluciona a partir de la organización cenestésica, pero esto no quiere decir que se hallen divorciados, o por el contrario, que la organización cenestésica haya dejado de funcionar; una se basa en la otra para la supervivencia y evolución, y se mantienen en la etapa posterior - ambas, funcionando en la totalidad del organismo. En el neonato no hay percepción diacrítica y las primeras apercpciones hallan su base en experiencias cenestésicas.

Así pues, para que un determinado estímulo sea convertido en señal, tiene primero que crear una experiencia significativa y paso a paso más señales para que vayan integrando una imagen coherente del mundo del niño.

En la medida que los estímulos van siendo mayores en tanto a la cantidad y a la intensidad, aparece el papel de la madre - como protectora de las sobre-estimulaciones y como una ayuda - efectiva para aliviar las molestas tensiones por una sobreestimulación propia; función de alivio tanto para las cuestiones externas como para las internas. De esta manera, el papel que la madre está jugando, capacita al niño a construir gradualmente - una consistente imagen ideativa de su mundo.

La reciprocidad en la relación madre-hijo es denominada --

por Spitz como "diálogo" y se dará como secuencias de una acción-reacción-acción; este clima cargado de emocionalidad ayuda al bebé a transformar los estímulos carentes de significado en señales significativas.

Cabe mencionar que un excesivo bombardeo de estímulos -a diferencia de ser provechoso- puede ocasionar un grado de angustia al no ser aún capaz el bebé de asimilar toda la información, no quiero con esto decir que se le deberá aislar de la estimulación para evitar estos estados, por el contrario, se deberá estimular en el amplio sentido de la palabra pero siempre teniendo muy presente el refrán popular: ¡todo exceso es malo!

Los fenómenos que ocurren entre la madre y el hijo, con el tiempo, lo ayudarán a diferenciar las experiencias placenteras y buenas de aquellas desagradables y malas, y de aquello que es interno y externo.

En la medida que la necesidad cenestésica es satisfecha la experiencia dolorosa pasa a ser de mala a buena, y, siendo la madre la proporcionadora de las experiencias buenas es también percibida como buena; en un principio el amamantamiento cumple con la función única de supervivencia, posteriormente se hace evidente que esta experiencia es buena en tanto quita el dolor, toma entonces el valor de placentero y la tensión cenestésica saciada "estimularía" a la organización diacrítica y la madre sería percibida como buena. Un acto que en un principio debía ser solamente funcional, ha pasado a ser placentero además. Es en este momento cuando el niño ha pasado de un narcisismo primario absolu-

to a un narcisismo primario relativo, es donde empieza a percibir la función de la madre en términos de placer-displacer.

Paulatinamente se irá disolviendo el límite teórico que unía la "masa de dos" y que omnipotentemente le servía para representar a la madre y a él como él mismo.

El paso de la organización cenestésica a la diacrítica es en términos de catexis libidinal, el desplazamiento progresivo de la libido dentro del cuerpo en un principio era sobre los órganos abdominales principalmente y posteriormente hacia la periferia del cuerpo. Se ha mencionado al respecto del surgimiento y desplazamiento de la catexis libidinal de la siguiente manera: "una especie de laminilla, aplastada como una 'crêpe', resbaladiza como ella, y tan viva como una ameba. Así tenemos, pues, a la laminilla salida del huevo y dispuesta a apoderarse de la superficie en la que se instalará. Es inmortal-nacida de la separación, pero resistente ella misma a cualquier división. También es asexuada; y no conoce ningún obstáculo... y que Lacan llamaría Hommelette"(3) (homme-hombre, omelette-tortilla; hombretilla).

Las sensaciones internas del niño forman el núcleo de su ser y pudieran ser extraídas por medio de representaciones.

La fase simbiótica de la diáda madre-hijo se inicia en el momento en que el "deseo" reemplaza a la necesidad puramente fisiológica.

(3) Clément, C. Vidas y Leyendas de Jacques Lacan. Ed. Anagrama. Barcelona, España. 1981 P.98

Las posteriores relaciones madre-hijo van a dar lugar al desarrollo del infante. La plasticidad que el bebé muestra va a estar presionada constantemente por la necesidad adaptativa; al pasar éste por varias etapas de desarrollo, cada una transformando el almacén de las experiencias adquiridas, lo van llevando de una posición de más desamparo a una de menos desamparo, ganando paso a paso dominio sobre su propio terreno, la maestra que va adquiriendo le guía paulatinamente a un dominio sobre la acción.

Para estudiar la personalidad se hace necesario "explorar desde ángulos diferentes; desde el ángulo de la maduración cuando se habla de secuencias y de los avances de secuencia en secuencia; desde el ángulo de la estructura, cuando hablamos de un yo; y desde el ángulo de la falta de estructura cuando no referimos a la plasticidad infantil; desde el punto de vista del desarrollo o de la adaptación cuando examinemos la iniciación de la organización psíquica". (4)

La madre, con el simple hecho de su presencia, de su mirada, de su respiración, desencadena una serie de estímulos que influyen en la diáda. Toda alteración de un supuesto equilibrio, en cualquier sentido va a afectar a la consolidación del infante. Los deseos de la madre, su gozo, sus propios pensamientos, ya sean conscientes o inconscientes, tienen una función facilitadora sobre el bebé. A éste proceso Spitz (1965) lo ha llamado (4) Spitz, R.A. El Primer Año de Vida del Niño. Fondo de Cultura Económica. México, D. F. 1983. P. 99

de "amoldamiento", ya que como su nombre lo indica, la serie de intercambios entre los dos participantes tiene importancia fundamental dentro del circuito. Es dentro de este "espacio de dos" donde empieza a funcionar la comunicación en ambos sentidos, - (anteriormente el bebé emitía una serie de señales pero no necesariamente dirigidas a alguien, además de que los estímulos externos nunca fueron percibidos como señales).

La comunicación entre madre e hijo aún en etapas preverbales es extraordinariamente importante desde el punto de vista teórico y terapéutico. Teórico porque como lo venimos trabajando a lo largo del presente trabajo, es el factor que consolida la persona como un yo diferenciado de los otros y le otorga las características propias de su ser; terapéuticamente, las alteraciones en este proceso llevarían al bebé a una situación anormal o patológica. (A este respecto aunado al de juego se trabaja en las páginas siguientes).

La comunicación preverbal, también llamada afectiva connotativa o afectiva innata, se da cuando la integración psicológica es aún imperfecta; es en este nivel donde se quedan los animales ya que no logran desarrollar las funciones abstractivas de la comunicación verbal. La conducta, posiciones, gritos, etc. no van dirigidos específicamente a otro individuo, son emitidos y solamente después de muchos intentos empieza a ser más y más dirigida (Spitz la ha llamado egocéntrica). El estímulo tensionante provoca la descarga de energía de alguna manera y aunque la madre percibe esto y lo ayuda, el infante no sabe aún la

existencia de ésta, es solamente hasta después de muchos ensayos que esta posición es modificada y la conducta y manifestaciones motrices y preverbales van dirigidas a ella en especial, es cuando el lenguaje empieza a ser más humano y se ha denominado Alo-céntrico, ya que va del sujeto a los demás.

Como se mencionó anteriormente, la comunicación de la diáda conlleva a cambios en ambos miembros. La madre que cría a su hijo se vuelve especialmente sensible a los signos que éste emite; por su parte, el hijo aprende a sentir y a diferenciar las manos de su madre, aprende a diferenciar su olor y su temperatura.

Las respuestas afectivas generadas por la madre se convierten en un medio de comunicación natural y normal con el infante, tanto las respuestas del niño son recibidas como una totalidad, como las reacciones sobre una totalidad. Todo modo de comunicación entre la madre y el hijo ejerce una presión constante para conformar la psique infantil, de ahí que la teoría psicoanalítica haya insistido en que las funciones psíquicas, ya sean sensaciones, percepciones, pensamiento o acción, sean el cambio de catexia, percibidos como modo afectivo; los afectos entonces, -- son la guía para el desarrollo de la personalidad, más no la personalidad misma.

La relación entre madre-hijo que en un principio no es percibida por éste último como objeto ajeno, tenderá a verse modificada, pasando de una etapa no desarrollada (no estructurada) de estados afectivos a otra más estructurada, y así sucesivamente -- hasta que la función afectiva se despliega hacia la madre y ha--

cia otros objetos; se deduce entonces, que el establecimiento -- del precursor del objeto libidinal inicia también la función de relación con las cosas de 'afuera', se inicia el desarrollo de la conciencia hacia el mundo externo y aparece la posibilidad de una diferenciación entre el yo y el no-yo.

El margen de experiencias afectivas del bebé se ve limitado al placer y displacer, todo lo confortante es bueno y por lo tanto mío, lo que me desagrada es lo de lo no-mío. "Recoge en su interior los objetos ofrecidos en la medida en que son fuente de placer, los introyecta (según la expresión de Ferenczi), y, por otra parte, expule de sí lo que en su propia interioridad es ocasión de displacer". (5) La aparición de la sonrisa ante un estímulo discriminado es muestra de la conciencia de experiencias placenteras anteriores. Cada una de las experiencias afectivas, irán siendo almacenadas en forma de rastros mnémicos; esto es, huellas en donde queda marcado un cambio de tensión subjetiva. "El mundo exterior se le descompone en una parte de placer que él se ha incorporado y en un resto que le es ajeno. Y del yo propio ha segregado un componente que arroja al mundo exterior y -- siente como hostil. Después de este reordenamiento, ha quedado restablecida la coincidencia de las dos polaridades: yo-sujeto (coincide) con placer. Mundo exterior (coincide) con displacer (desde una indiferencia anterior)". (6)

(5) Op. Cit. "Pulsiones y Destinos..." P.130

(6) *ibid.* P.131

Mahler ha mencionado que la respuesta específica de la sonrisa en la cúspide de la fase simbiótica, indica que el infante está respondiendo al compañero simbiótico en una forma diferente de aquella en que responde a los demás seres humanos.

Así como la sonrisa es muestra de un acto percibido como -- placentero, el llanto connota disgusto, desagrado, susto, o bien cualquier evento subjetivo de no-placer. Tanto los eventos placenteros como los displacenteros en el primer año de vida juegan un importantísimo papel para la formación del aparato psíquico; los fundamentales organizadores * de la afectividad serán los que a lo largo de la vida del ser humano, le dirijan y moldeen los acontecimientos; deberá ir solucionando los numerosos conflictos que se le presenten: tanto los originados por su impotencia e incapacidad real, como su insaciable deseo de amor y comunicación.

Las fuerzas inconscientes provienen del proceso de eclosión de la personalidad: que se apoya en la función del lenguaje -- (aún pre-verbal) como relación de intercambio básico para la organización intrapersonal.

Ya el mismo Freud había mencionado la función catalizadora de las experiencias no placenteras: "Las sensaciones de naturaleza placentera no llevan a nada impelente; en tanto que las desa-

* R. Spitz menciona los tres organizadores básicos: la aparición de la sonrisa, la angustia del octavo mes y la significación del

NO

gradables poseen esta cualidad en el más alto grado. Estas últimas impulsan hacia el cambio". (7)

Sin embargo, hay que tener presente que el desarrollo prematuro de- yo, debido a una constante exposición a situaciones no placenteras, pudiera crear un estado de un "ser falso", es decir, que la eclosión de la personalidad se vería seriamente afectada dando lugar a una falsa estructura personal. Falso en el sentido que no ha tenido un buen anclaje de sus propios mecanismos y se encuentra funcionando con un yo falso. Esta distorsión tendrá su raíz en la falta de la madre como protector de las excesivas manifestaciones displacenteras. "Las secuencias de gratificación-frustración promueven la estructuración". (8)

Parecería muy simple suponer que el niño pasa directamente de un estado de no diferenciación con los otros a otro estado de diferenciación; autores como Winnicott postulan que para alcanzar la etapa de unidad y ser capaz de percibir la realidad también como interna, es necesario introducir la noción de objeto-transicional, es decir, una zona intermedia entre la realidad interna y la vida exterior: "he introducido las expresiones de 'objeto transicional' y 'fenómeno transicional' para designar la zona de experiencia intermedia entre el pulgar y el oso de peluche, entre el erotismo oral y la relación objetual verdadera, entre la actividad creativa primaria y la proyección de -

(7) *ibid.* 120

(8) Op. Cit. "Las Vicisitudes ..." P.34

lo que ha sido introyectado, entre la ignorancia primaria de la deuda y el reconocimiento de esta deuda". (9)

Cuando el niño se sienta en un período de dificultad (para la diferenciación), utilizará los objetos transicionales.

El objeto transicional es una zona de transición entre lo subjetivo y lo percibido objetivamente; no es un objeto externo ni tampoco interno, no es una alucinación, es una significación y el origen de la actividad simbólica. La concepción de éste objeto permite el paso del principio de placer al principio de realidad.

En la medida que la madre es "suficientemente buena" y desempeña adecuadamente su papel de "holding" (de sostén), el niño dejará gradualmente de amar los objetos transicionales, va cambiándoles de significado y se va adaptando a la realidad, va siendo capaz de tolerar más la frustración. Si por el contrario, el papel que juega la madre no se lleva a cabo satisfactoriamente, el objeto transicional toma la forma de persecutoria y queda fuera del propio control. El fenómeno transicional es base para la ilusión que parte de una desilusión, el objeto transicional aparecería por ejemplo en el destete.

En esta etapa de desarrollo, aparece el control sobre el medio, la omnipotencia y las posibles modificaciones para saciar una carencia. Ahora las peticiones deben pasar por dos niveles: por un lado el disparador de la demanda y/o necesidad y

(9) Lebovici, S. Saulé, M. El conocimiento del niño a través del Psicoanálisis. F.C.E. México 1981. P.176

por el otro, el medio para conseguirlo. El sujeto pasa por un estado de transición entre la manifestación pura de lo que siente y la petición de lo que desea. Es el comienzo de la comunicación, de la causalidad y de las redes significantes.

Todas las experiencias, ya sean agradables o no, pasan a formar parte del archivo de las huellas mnémicas, que formarán en un estado posterior, la condición básica de ser humano.

Lo que tiene importancia, no son solamente los hechos reales vividos por el niño, sino el conjunto de las percepciones del niño y el valor simbólico originado en el sentido que asumen para el narcisismo del sujeto. Es pues, la experiencia subjetiva la fundamental, la propia del sujeto y no la propia de los otros.

El conocimiento que el niño va teniendo de sí mismo y del mundo exterior es de alguna manera el efecto del papel "de espejo" que la madre le ha transmitido: como la imagen en función integradora. Este conocimiento sobre sí mismo, el saberse otro de la madre y otro de los demás, tiene como consecuencia la integración de un Yo. (Resulta importante señalar que este Yo que aquí se utiliza es diferente a la instancia psíquica planteada por S. Freud; este yo se plantea con referencia a una estructura conteniendo las instancias mencionadas dinámicamente. Llámese Yo').

Sin caer en las definiciones que los mismos estructuralistas se oponen a postular, la situación recién conformada en el niño, tiene características de estructura. El sentir los dedos

de la madre, fríos o templados, sus caricias o rasguños; la satisfacción oportuna de sus necesidades y demandas o bien, la de mora al placer, la mirada protectora o la gélida sonrisa conllevan a la estructuración de este Yo'.

Una vez consolidado, se regula a sí mismo, se mantiene o - transforma conforme a su propio tiempo, como una categoría totalizadora y totalizante. Posee además una organización interna - que sólo es posible conocer mediante las expresiones sobre otra dimensión. La disposición interna sólo está justificada desde - el punto de vista de las propias reglas; y en la medida que la disposición interna se conforma por diferentes elementos (los - cuales poseen a su vez características de estructura), se deriva la realidad de un esquema; cada elemento por su característica es poseedor de un significado propio, garantizado al cambio y a cualquier otra modalidad que altere su propia naturaleza y sentido. Esta característica asegura la relación entre los elementos y basa su propia regulación.

La expresión lineal da a entender la importancia y existencia de una regla, cualquiera que sea, por complicada que sea, - que fija la situación de cada uno de los términos en función de la de otros, la existencia de dicha regla asegura la relación - entre los elementos y se halla inscrita en cada uno de éstos; - testifica la regularidad propia. La estructura vale por los elementos que la conforman y es tomada como una realidad continua, imposible de segmentar de una manera que no sea arbitraria, y - ante todo, relativa al momento, espacio y forma de cada uno de

los elementos en cuanto al tiempo, expresión y contenido.

La regla interna se ve regida independientemente de la serie de leyes que rijan la realidad extrínseca, por esto, la expresión al exterior es válida únicamente por el significante intrínseco, primario; justificable por la misma estructura y por encima de todo, incuestionable.

La estructura Yo-íca posee consistencia propia e independiente del campo donde se exprese, además cada elemento posee la capacidad de generar sus derivados (cadenas de significantes); de ahí que cada cadena consecuente sea tan compleja o sencilla como la estructura misma lo determine: "la estructura... es separable de lo que ella estructura". (10)

Cualquier expresión en el exterior es derivado de esta estructura primigenia interna y se podrá intuir la disposición de ésta, sin embargo, se queda a nivel de intuición.

El niño en el momento de jugar, está representando una serie de elementos derivados, pertenecientes a la estructura primigenia que remiten a la estructura original. No se debe olvidar que es solamente una parte, una cadena de significantes, más no el significante mismo. Los elementos del juego remiten y representan, pero como no poseen las características de la estructura misma y lo estructurado puede ser separado de la primigenia, sería erróneo suponer que se mantienen invariantes.

(10) Ducrot, O. ¿Qué es el Estructuralismo? Ed. Losada, S. A. -- Buenos Aires, Argentina. 1975. P.116

Podemos ahora volver al punto donde empezamos, el juego -- del niño se manifiesta en el exterior por medio de representaciones; lo que representa es la estructura interna, la estructura que lo consolida como un ser independiente y diferente de los demás. Cada una de las actividades que desempeña mientras juega, forman parte de una larga cadena de significantes cuyo primer eslabón es invariante y propio; el juego proporciona elementos para conocer la forma en que están dispuestos los elementos en el interior, sin embargo nunca con plena certeza. Sería ahora oportuno mencionar: "las estructuras profundas no pueden ser descubiertas por el niño, sino únicamente redescubiertas".

(11)

Sin embargo, aún no queda claro. ¿Cómo es que esta estructura interna, recién conformada se manifiesta por medio del juego? ¿Cómo se debe entender la función de representación?

Ya Michel Foucault había mencionado que ... "la representación puede darse como pura representación". (12)

Algunos conceptos requieren ser clarificados para tener -- una visión global de lo que a representación se refiere. Entre éstos, se encuentra el concepto de semejanza, la cual juega un papel importante dentro de la cultura; se entenderá como el eslabón entre lo visible y lo invisible. Semejanza, porque todo material representado guarda cierta relación de similitud con el

(11) *ibid* P.140

(12) Foucault, M. Las Palabras y las Cosas. Ed. Siglo XXI. México. 1985. P.25

jeto deseado: "al ser humano le preocupa desde su nacimiento el problema de la relación entre lo que se percibe en forma objetiva y lo que se concibe de modo subjetivo, y en la solución de este problema no hay salud para el ser humano que no fue iniciado lo bastante bien por la madre. La zona intermedia a la que me refiero es la que se ofrece al bebé entre la creatividad primaria y la percepción objetiva basada en la prueba de la realidad. Los fenómenos transicionales representan las primeras etapas del uso de la ilusión, sin las cuales no tiene sentido para el ser humano la idea de una relación con un objeto que otros perciben como exterior a ese ser". (21) Esta es una característica humana y natural seguramente que resulta básica para la consolidación del ser humano en ente diferenciado de los otros, poseedor de una estructura propia, igual y diferente, y que se conoce sólo por medio de representaciones, tal podría ser el caso del lenguaje, de los sueños, del juego.

Siguiendo la misma línea, ya se hace evidente que representar no quiere decir traducir, o bien, reproducir un cuerpo de pensamiento con exactitud; representar es, como se mencionó antes, interpretar, oír y limitar; el lenguaje representa el pensamiento así como éste se representa a sí mismo. La capacidad de representación lleva consigo un acto de conocimiento y de --

(21) Winnicott, D.W. Realidad y Juego. Ed. Gedisa. B.A. Argentina. 1985. P29

cante y el significado (arbitrario o no, impuesto o voluntario, individual o colectivo, temporal o permanente) y dicho enlace se establece en tanto la relación de uno con otro, así se explica la naturaleza binaria del signo.

El signo se establece en uno mismo y en sí mismo, en un pequeño espacio donde se descompone y recompone. se dirige por leyes de semejanza y de saber. Dentro del signo hay un espacio reservado para la imaginación, es decir, que el signo posee la capacidad de restituir un orden y hacer una duplicación, la cual no es idéntica a la realidad misma, ya ha sido apercibida, Alain lo menciona de la siguiente manera: "tendríamos que juntar siempre la imaginación y la percepción, bajo la forma del afecto o la emoción, no bajo la forma de otro objeto que recubriese en parte el objeto... No hay percepción sin imaginación y tampoco imaginación sin percepción". (20) Es sólo por el matiz erróneo que tiene la función de imaginar lo que permite un acercamiento a la verdad (a la verdad propia). Se parte de lo erróneo de la imaginación puesto que uno imagina lo propio, no es cierto y dado que es necesario crear una situación ilusoria, ¡ya hay un error!, cuando Winnicott en alguno de sus trabajos * menciona la capacidad del bebé de crearse una situación de ilusión, se está justamente refiriendo a que a partir del error de no poseer literal y totalmente a la madre, se ve en la necesidad de crear una zona mágica que por medio de la imaginación le reemplace el ob-

(20) Op. Cit. "Las Grandes Psicologías Modernas". P.290

* "Realidad y Juego"

lenciosamente la venida de quien pueda reconocerlo, nunca se --
constituyen sino por un acto de conocimiento". (18)

El signo puede ser reemplazable de una manera circular e --
infinita y posee además la valiosa característica de poder ser
analizado. El signo es connotativo y denotativo. Debido a ésta
sutil particularidad, la relación de lo significativo con lo sig-
nificado se aloja en un espacio poco garantizado a la perpetui-
dad no en tanto a la distancia, ni a la fuerza y menos aún al --
tiempo.

Si bien es cierto que el signo necesariamente representa,
es igualmente de hacerse notar que está representado a su vez,
se encuentra representado en él. "El signo encierra dos ideas,
una de la cosa que representa, la otra de la cosa representa--
da, y su naturaleza consiste en excitar la primera por medio de
la segunda". (19) Entonces la representación puede represen--
tarse en el interior de la idea que representa. El signo es re-
presentación y representante.

El signo es complejo y lleno de características particula-
res, posee la capacidad de relacionarse con otros signos y és--
tos a su vez con otros, de tal manera que llegan a conformar re-
des; redes significantes que representan y se representan, re-
des que ligan y completan y articulan rigiéndose solamente por
sus mismas leyes. El signo resulta como enlace entre el signifi

(18) Op. Cit " Las Palabras ..." P. 65

(19) *ibid.* P.70

probable, deberá encontrar su lugar en el interior del conocimiento" (16); es de suponer que este conocimiento conlleva un saber, un saber de restitución y atribución, y sobre todo de ordenación y relación (entre significado y significante, entre enunciado y enunciación). Un saber que resulta propio, este saber no es en tanto ve y demuestra, sino en tanto interpreta. Esta declaración resulta importante ya que es el principio de la apercepción (y del psicoanálisis). "Percibir es siempre representarse...las cosas no nos son presentadas, sino que nos las presentamos, o, mejor, nos las representamos". (17)

El juego en tanto la totalidad de su función, cobra importancia no en tanto designa y relaciona (representa), sino, en tanto interpreta su propia designación, y precisamente por esto es que se regula por uno mismo. El juego es disciplina y aprendizaje de un dominio de sí. El saber de uno mismo, sutil y efímero que se resiste a darse a conocer totalmente, saber sobre el signo propio y saber de sociedad.

A partir de lo mencionado anteriormente resulta ahora, más que evidente, que el hombre (plural o singular), no es poseedor de todos los signos posibles; como si estuvieran en él almacenados y listos para ser utilizados; los signos sólo existen en el momento que hay posibilidad de conocer una relación de sustitución entre dos elementos ya conocidos: "el signo no espera si-

(16) *ibid.* P.65

(17) Chateau, J. Gratiot-Alphandery, H. et al. Las Grandes Psicologías Modernas. Editorial Herder. Barcelona, España 1979. P.287

entonces en un reflejo que se significa sólo en función de otro.

La duplicación que se lleva a cabo mantiene las similitudes del original pero en otra dimensión.

La representación asemeja, duplica, acondiciona, se organiza y expresa, las representaciones organizadas guardan cierto -- significado que se alberga ahí por el orden que las representaciones guardan, tal como un lenguaje, se manifiesta como puente entre las figuras visibles y las esotéricas, y, se resiste a una total revelación de la claridad.

"Si el lenguaje no se asemeja de inmediato a las cosas que nombra, no está por ello separado del mundo; continúa siendo, en una u otra forma, el lugar de las revelaciones y sigue siendo -- parte del espacio en el que la verdad se manifiesta y se enuncia a la vez". (15)

No quiero con este fragmento dar a entender que el lenguaje es una simple representación, no lo es, se deberá asumir como -- una significación de una representación. El lenguaje no se limita a expresar y hacer visible lo que no era, se encuentra ligado a una infinidad de signos que por semejanza ilimitan el concepto.

En algún párrafo anterior se mencionó: el juego como un lenguaje, y al lenguaje como una representación y la representación una signación. Es ahora oportuno preguntar ¿qué es lo que se deberá entender por signo? "el signo, dado que siempre es cierto ó

Si las "cosas" se asemejan de alguna manera, es posible -- que la liga que mantienen con otra "cosa" sea también descubierta, cuando menos en parte, se estará entonces trabajando con lo visible e invisible y entramos en el campo de las representaciones.

"Convenientia, aemulativo, analogía y simpatía, nos dicen cómo ha de replegarse el mundo sobre sí mismo, duplicarse, reflejarse o encadenarse, para que las cosas puedan asemejarse. Nos dicen cuáles son los caminos de la similitud y por dónde pasan; no dónde está y cómo se la ve, ni por qué marca se la reconoce. Ahora bien, pudiera suceder que atravesáramos toda esta maravillosa abundancia de semejanzas, sin sospechar que ha sido preparada desde hace largo tiempo por el orden del mundo y para nuestro bienestar". (14)

Por medio de la semejanza se signan las cosas, no hay semejanza sin signatura y para que algo sea similar debe ser marcado, signado y decifrado, en este sistema donde se invierte lo visible por lo invisible y se guarda la relación entre ambos.

Marcar se hace importante al designar, se hace necesario marcar y establecer la diferencia entre ésto y lo otro. Se hallan las diferencias, porque de lo contrario se estará trabajando con algo idéntico, igual a sí mismo; las marcas hacen posible un sistema de duplicación, el cual se mantiene consolidado por los elementos que lo conforman. La duplicación consistiría

material representante; la semejanza organiza los símbolos y dirige el arte de la representación.

La semejanza podría ser manifestada en tanto características propias, es decir, puede ser semejanza por Convenientia, por Aemulativo, por Analogía y por Simpatía.

Revisemos una por una: similitud por convenientia, semejanza de espacio, de sitio, de lugar, semejanza en tanto la proximidad; impone vecindades que se yuxtaponen y enmarañan. Convenientia que se encuentra ligada a la forma de "cerca y más cerca". Este tipo de similitud forma cadena consigo mismo.

Similitud por aemulativo, que no se regula por el lugar ni por la distancia. En este tipo, se reflejan las cosas en tanto son y en tanto espejo; semejante en el sentido que comprenda a lo que lo rodea y se extiende a una distancia más infinita. La cadena que forma es de reflejo, es concéntrico y se refleja.

La tercera forma de similitud, por analogía, la cual tampoco se rige por la función del espacio. La semejanza aquí es sutil y frágil, admite la reversibilidad al concepto original. La cadena que forma está unida por línea punteada.

Por último, la similitud por simpatía; aquí no funciona el encadenamiento, no hay distancia, no hay espacio. Esta similitud funciona como resultado de las profundidades; es entonces el principio de la movilidad, es el éter sin peso. "La simpatía es compensada por su figura gemela, la antipatía. Esta mantiene a las cosas en su aislamiento e impide la asimilación". (13)

análisis, por ésta razón cada significado abre espacio propio - dentro del núcleo interno. La representación No es un afecto ex terno de un pensamiento, es un pensamiento en sí mismo, por eso cada representación es propia y sólo justificable al valor que ésta mismo otorgue.

Juego de palabras, juego de acciones, juego de pensamiento e imaginación; leyes que rigen, leyes de semejanza, y después - de todo ¿cómo seríamos capaces de enterdernos sin representa- ción?

CAPITULO 3

Para poder jugar y por lo tanto manifestarse, debió el niño diferenciar previamente aquello que constituye su estructura interna del resto, del exterior.

En las hojas que anteceden se explica la importancia de la comunicación (verbal y no-verbal) de la madre con el niño como un factor consolidante de la estructura Yo' -ica del sujeto y - por lo tanto para su vida anímica, en este momento ha aprendido y aprehendido cuáles cosas pertenecen a su Yo' y cuáles no. (1)

Siguiendo la tónica freudiana, el núcleo de la esencia del niño se encuentra formado por el obscuro Ello, (obscuro porque resulta harto difícil y hasta imposible conocerlo en su totalidad, y cuando creemos conocerlo es apenas cuando nos damos cuenta lo poco que lo conocemos), es sabido que esta instancia psíquica no se comunica directamente con el mundo exterior, y sólo es accesible por medio de otra instancia psíquica que impedirá la total expresión de lo que el Ello desea. ¡Qué frase tan compleja! ¿quién desea? el ello o yo.

El niño a través de muchos ensayos, algunos placenteros y algunos no, ha llegado a discernir perfectamente las causantes de dolor de las de placer. Freud en su artículo de 1915 "Pulsio

(1) Cf. Mahler, M. Simbiosis Humana: las vicisitudes de la individuación. (I).

Spitz, R.A. El Primer Año de Vida.

Ajuriaguerra, J. Manual de Psiquiatría Infantil. (entre -- otros)

nes y Destinos de Pulsión", menciona que todo el aparato psíquico se encuentra regido por el Principio del Placer: tendemos a buscar las sensaciones placenteras con más frecuencia que la no placenteras. Tanto de los estímulos internos como de los externos; la función es la misma, "un incremento del estímulo conlleva al displacer y el placer tiene que ver con su disminución".

(2)

La búsqueda del placer lleva consigo el dominio de las situaciones, (este concepto se explicará más a fondo posteriormente).

Así pues, todas las percepciones que afectan al organismo y que tienen su entrada por la instancia psíquica del yo, van formando su "archivo de percepciones" las cuales esperarán el momento oportuno para salir a flote (este momento resultará inoportuno por principio al yo). Es de hacerse notar, que la percepción misma no se mantiene inconsciente, lo que se mantiene bajo estas condiciones es su representante en la psique, lo mismo ocurre con las pulsiones las cuales se manejan por medio de representaciones de la situación orgánica. El archivo de percepciones irá a formar parte de lo llamado "estructura", inconsciente, "personalidad" o "Yo".

(2) Freud, S. Pulsiones y Destinos de Pulsión. Obras Completas.

Vol. 14. Ed. Amorrortu, Buenos Aires, Argentina. 1976. P.109

Algunos años más tarde, en el artículo de "La Negación" * Freud es claro al explicar el proceso de la introyección de los malos o no-placenteros, así por ejemplo, al decir de las pulsiones orales más primitivas simula al niño diciendo "ésto comeré, lo introduciré a mí porque es bueno, lo otro que es malo, lo escupiré".

También Melanie Klein sugiere el proceso de la introyección y proyección como medios que le ayudan al bebé a controlar sus angustias: "lo bueno debe ser asegurado dentro y lo malo -- destruido y expulsado. No sólo los impulsos malos son proyectados (esto es, tratados como externos a uno mismo), sino que se hacen intentos activos de eliminarlos y/o expulsarlos fuera de uno mismo. Hay que sacar a los impulsos destructivos y librarse de ellos (...) el proceso de introyección surge secundariamente como medio de aumentar y prolongar los estados y condiciones -- "buenas" de adentro (...) El deseo de asegurarse el pecho bueno, de controlarlo y poder guardarlo para siempre. El niño desea -- chupar hasta la última gota, arrancar con los dientes, vaciar y robar del cuerpo de la madre los contenidos buenos (en tanto la

*Del alemán original "Die Verneinung" y que tanto Lacan como Jean Hyppolite estarían de acuerdo en traducir como "La Denegación", para diferenciar entre la negación interna al juicio y la acción propiamente de denegar; que se explicaría: "No como la negación de algo en el juicio, sino como una especie de desjuicio".

Cf. Lacan, J. Seminario I. Introducción y Respuesta al comentario de Jean Hyppolite sobre la Verneinung de Freud.

primacia de la oralidad). La otra línea de ataque deriva de los impulsos anales y uretrales e implica el expulsar sustancias peligrosas (excrementos) fuera del yo y dentro de la madre ".(3)

Todo parecería funcionar a la perfección si realmente pudiera el sujeto mantener a los objetos buenos y placenteros internamente por el tiempo deseado para luego, cuando ya no es placentero, expulsarlo, es decir: si los estímulos no placenteros - pudieran ser sacados y liberados (éstos y el niño) de la situación de tensión, entonces resultaría; pero no siempre funciona así. Son repetidas las situaciones donde el sujeto desea algo y momentáneamente no lo tiene, surge la pregunta: ¿cómo soluciona - el niño esta situación? Nos remitiríamos entonces a la función - de búsqueda dentro del archivo de representaciones; el niño buscará alguna imagen (en representación) de alguna percepción que en algún momento le haya sido placentera; para ser más claros: el niño desea a la madre (o alguna parte de ésta), la cual le ha causado una sensación placentera, de bienestar y en este justo momento que la madre no está, el niño la desea. El no tenerla le ocasiona molestia y disgusto. ¿La solución? encontrar una imagen que represente a la madre satisfactora y la sustituya momentáneamente. Con este procedimiento reduce el niño su estado - de tensión y le permite seguir en un estado más o menos equilibrado. Este momento es importante porque ha aprendido a sustituir, a esperar y a dominar su estado de tensión, ha aprendido ... también que lo no real , lo meramente representado , lo subjetivo , es sólo interior ; lo otro , lo real , - - - -

(3) Kein, M. et. al. Desarrollos en Psicoanálisis. Ed. Hormé, S.A. Buenos Aires, Argentina. 1962. P.58 y sigs. 260 y sigs.

está presente también ahí afuera (...) La oposición entre lo -- subjetivo y objetivo no se da desde el comienzo. Sólo se establece porque el pensar posee la capacidad de volver a hacer presente, reproduciéndolo en la representación, algo que una vez fue percibido, para lo cual no hace falta que el objeto siga estando ahí afuera". (4)

Este funcionamiento le permitirá en lo sucesivo tener un pseudo-control sobre las pulsiones, le permitirá huír de un estímulo displacentero externo y construir una defensa que le permita portegerse de los estímulos no-placenteros del interior. Esta propiedad que tenemos los seres humanos de representarnos un placer en sustitución del verdadero-real es fundamental y propiciará en lo posterior la demora y el paulatino contacto con la realidad (hostil o placentera). Se plantea conforme a lineamientos filosóficos la función de juicio, la cual además de decir la propiedad subjetiva de un elemento lo representa internamente sin depender de la presencia física de éste en el exterior. Jean Hyppolitte se refiere a esto en su comentario sobre la -- "Verneinung" de Freud donde explica el juicio de atribución y de existencia como posible base del pensamiento humano; donde a partir de las pulsiones y de la aparición del símbolo de la negación, se integraría míticamente el Sujeto, así pues, el control del niño sobre el objeto se lograría a partir del momento

(4) Freud, S. La Negación. Obras Completas Vol.19 Ed. Amorrortu. Buenos Aires, Argentina. 1979. P.255

que pasa del yo-placer al yo-real.

Si siempre que el niño deseara algo y no lo obtuviera y se lo representara por medio de estas imágenes placenteras o huellas mnémicas, siempre estaría satisfecho o cuando menos en vías de lograrlo, encontraría la satisfacción por sí mismo y no tendría la necesidad de salir al mundo exterior en búsqueda de placer. De ser cierto ésto, todos los seres humanos viviríamos en nuestro interior, auto-satisfaciéndonos.

Es cierto que aún los adultos y a lo largo de toda la existencia seguimos buscando al igual quen en la más temprana edad el placer y, el medio para conseguirlo va resultando vez con vez menos parecido a la satisfacción temporal por medio de la huella mnémica; entonces se vuelve ésta insuficiente ya que las demandas del organismo rebasan cierto límite y se hace imposible la satisfacción, pongamos de ejemplo el niño de antes, que esta vez está molesto porque tiene hambre y la madre no está, busca en su archivo y efectivamente encuentra una representación de sensación muy placentera de un pecho satisfactor del hambre, lo utiliza pues, una y otra vez hasta que le es insuficiente, el niño de no ser atendido moriría lleno de huellas mnémicas. Por este motivo, la aparición de la huella mnémica es paleativa, no "alivia" realmente, sirve temporal, más no permanentemente.

A partir de estos conceptos se empieza a diferenciar la vida anímica normal de la patología. Un niño aprende a pseudo-controlar sus pulsiones por un determinado período de tiempo, sin embargo, cuando la intensidad aumenta o el tiempo a tolerarla es

demasiado, el gasto de energía para soportarlo debilita la estructura recién conformada del bebé, no es capaz de gastar tanta energía sin una inmediata gratificación. Por supuesto la madre juega un papel fundamental en la consolidación de la estructura sana.

Resulta obvio que no todas las pulsiones pueden ser satisfechas, aunque sea temporalmente por el sujeto. Hay cierta energía que se mantiene como impedida a salir y también impedida a ser satisfecha, por lo tanto se reprime, y así como esta energía otra y otra, atrayendo más elementos a lo más profundo de la estructura interna. Hay ocasionales salidas liberadoras de tensión, pero se mantiene en general constante para seguir viviendo. Sin embargo, este material reprimido deja huella sobre la estructura del sujeto, huella transformada en signos, representará de ahora en adelante su energía reprimida por medio de un síntoma propio y característico. La cadena de signos-síntomas que todos manifestamos no son más que pulsiones y sus representantes reprimidos que se van acumulando en la base de la estructura primigenia. Esto cobra importancia en el juego ya que como se explicará más adelante, en el juego "revive" situaciones que alguna vez fueron percibidas en pasividad.

Cuando el niño ha aprendido a sustituir un placer real por una imagen que representa (que también es real en el sentido -- que le resulta placentero, pero es finalmente subjetivo e imaginado), por una percepción previamente interiorizada y que ya -- formaba parte del archivo, es que ha adquirido ya un cierto do-

minio sobre su persona, sobre sus necesidades y búsqueda de satisfacción. Es en este momento que se percata de lo importante que resulta él para sí mismo; se ha diferenciado de los otros y se sabe El. De ahora en adelante, el encuentro con sus semejantes es como iguales y diferentes, es juzgado y evaluado, el niño interactúa con los otros y dicho encuentro deberá llevarse a cabo en un determinado tiempo y espacio, el niño ha hallado su imagen especular. Es uno, ha trascendido el linaje eterno y se ha consolidado como individuo, ahora su función, lejos de basarse en la función reproductiva, se basa en la función de la - lo imaginario. * Ahora la interacción será por la búsqueda de la satisfacción del deseo siempre presente y por medio del desplazamiento de la libido misma; ha pasado el individuo diferenciado de un momento autoerótico para la supervivencia a un narcisismo primario para encontrarse ahora en un narcisismo secundario. **

El sujeto conformado es altamente egoísta, y se procura -- placer solamente en función de la propia persona amada: El. No cabe la idea de una comunicación si no es para un beneficio placentero, finalmente todo se rige por el deseo. Aún en las llamadas perversiones, el dolor es deseo y por lo tanto placentero -- para el sujeto. Constituye un gran paso para el desarrollo psíquico de la persona y para la imperfección la búsqueda de pla-

*Cf. J. Lacan. "La Tópica de lo Imaginario"

**Cf. Freud. S. "Introducción al Narcisismo"

cer en un objeto ajeno a él. Resultaría contradictorio, ¿cómo es posible que algo ajeno a mí me procure la satisfacción que yo mismo no puedo obtener? esto cobra importancia para la siguiente elección de objetos que el niño irá haciendo hasta convertirse en adulto, donde a saber: no ha alcanzado la completud aunque éste así lo crea, ni la alcanzará.

Se intenta en el presente escrito, sin querer hacer aseveraciones, -que finalmente se quedan en el plano de lo teórico- dar una idea global y con base en lo mencionado, de lo que el juego deberá ser.

Todos los seres humanos, grandes o pequeños, enfermos o sanos, buscan el placer propio, ya sea por medio de la liberación de la energía psíquica la cual venía siendo ya una carga tensioante, o bien, directamente en busca de la completud a la falta. De cualquier manera, este camino (inalcanzable) a la total satisfacción es sinuoso y difícil. Si se tratara de satisfacer solamente las pulsiones, que por definición y principio resulta insaciable. Cuando el niño juega pone en actividad su aparato psíquico (el cual realmente nunca ha dejado de funcionar) y lucha por conseguir el placer, que aunque en un preciso momento resulte efectivo, no deja de ser temporal, como liberador de tensión psíquica. El juego es un medio de satisfacer una o varias pulsiones y de llegar al dominio. *

De igual manera que por medio de la huella mnémica se pro-

*Cf. Freud, S. "Más Allá del Principio del Placer"

curaba un placer inmediato que aliviaba la tensión psíquica presente en ese momento, y que servía de un pseudo-dominio sobre su madre, sobre él y su pulsión, el juego libera tensión psíquica existente al controlar, bajo las propias rúbricas impuestas la energía acumulada.

Siguiendo el principio del placer, en el momento que determinado elemento en el juego deja de ser placentero y se halla fuera del dominio, es enviado al exterior, donde no tenga siquiera acceso la vista, ni ninguna otra parte o función de mi persona, ejemplo de esto sería aquél niño que se niega categóricamente a jugar un determinado juego. Se juega entonces, con elementos que producen placer y son reconfortantes y/o aquellos situaciones o eventos que logran o están en camino de ser dominadas.

Resumiendo lo mencionado hasta el momento: el niño al salir de su narcisismo primario requiere del amor externo para así amarse él mismo, al ser imposible conseguirlo totalmente, buscará por diferentes medios el lograrlo, quedando siempre en el plano de lo imaginario; el deseo es el motor principal en su ser, el cual ha logrado trascender por esta misma característica, pasando de la generalidad animal a la individualidad humana, y manifestándose en el juego como uno-incompleto. Niño que juega a ser él mismo, -eterno buscador de placeres perdidos-.

Se juega a TODO porque TODO pasa por la psique y nos atreveríamos a hacer una analogía con el fin de atribuir más elementos bajo la misma línea al juego del niño; la idea se plantea -

entre el juego del niño y el sueño del adulto.

Se empezará por explicar la diferencia entre el sueño del niño y el sueño del adulto, que si bien ambos cumplen con la premisas de satisfacción de un deseo, el sueño del niño se encuentra menos difícil de entender debido a que la estructura yóica no se halla aún tan fuerte como para impedir una total represión, solamente más tarde debido a las restricciones externas, el sujeto se ve obligado a reprimir material que se percibe en el sueño -- del adulto. "Los sueños de los niños pequeños son con frecuencia simples cumplimientos de deseos y en ese caso, a diferencia de los sueños de adultos no son interesantes NO presentan enigma alguno que resolver, pero naturalmente son inapreciables para demostrar que el sueño, por su esencia más íntima significa (tiene el valor psíquico de) un cumplimiento de deseo". (5)

El siguiente punto a aclarar es el del porqué la elección de la analogía de juego y sueño pudiendo haber sido con cualquier otro elemento, y la respuesta se basa en la obra misma de S. -- Freud, quien consideraba al igual que sus seguidores su obra de 1900 "La Interpretación de los Sueños", como un pilar dentro de la teoría y resulta cierto que ésta cumple con los requisitos para elaborar y explotar el tópico no tan trabajado por el mismo autor; porque en realidad los fenómenos de uno explican los del

(5) Freud, S. La Interpretación de los Sueños. Obras Completas. Vol.4. Ed. Amorrortu, Buenos Aires, Argentina. 1979. P.146

otro y se complementan, no faltará el caso clínico que lo describa y así corrobore.

El juego no es una actividad cualquiera, no es correr, ni saltar, ni escribir, ni leer, es todas estas actividades y no es ninguna de éstas, es decir la actividad de juego no se reduce a la actividad motriz, me refiero en tanto el sujeto hace y crea "el jugar tiene un lugar y un tiempo. No se encuentra adentro... tampoco está afuera, es decir, no forma parte del mundo repudiado, el no-yo, lo que el individuo ha decidido reconocer (con gran dificultad y aún con dolor) como verdaderamente exterior, fuera del alcance del dominio mágico. Para dominar lo que está afuera es preciso hacer cosas, no sólo pensar o desear, y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer". (6)

Uno puede ordenarle a un niño a jugar, pero no puede ordenarle a qué jugar. Resulta importantísimo el que el niño por iniciativa propia juegue cuando él quiera, a su tiempo "el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuum espacio-tiempo, una forma básica de vida". (7)

El juego tiene una función única, y muy pocas veces es plenamente satisfecha, si no, ¿cómo se explica el fenómeno reiterativo en los juegos con base en lo mencionado anteriormente?

(6) Winnicott, D.W. Realidad y Juego. Ed. Gedisa, Buenos Aires, Argentina. 1975. P.64

(7) *ibid.* P.75

La analogía que aquí se plantea va en el sentido de que -- tanto la producción onírica como la lúdrica se encuentran en -- función a la producción de conceptos y no de imágenes; conceptos en forma de pensamiento que son almacenados y mantenidos en forma de representación inconsciente, y solamente a través de -- ciertos mecanismos, dichos pensamientos reprimidos tienen acceso a la conciencia debido a la decodificación del representante psíquico, sólo de esta manera el material onírico así como el lúdrico cobran sentido.

Es por la interpretación de la totalidad del material onírico que se logra darle sentido, al igual que en el juego, ya -- que resulta impropio y hasta erróneo tratar desde el exterior -- darle un sentido 'a priori' que sólo por la vía contraria se -- certifica.

Si se quisiera comprobar que la analogía aquí establecida es cierta, se tendría que aceptar que las características y los mecanismos en ambos son similares, y por lo tanto se deberá tener muy presente que tanto el juego como el sueño se rigen por el mismo principio, que aunque Freud propiamente no lo manifestó, sería factible asegurarlo: "los sueños son absolutamente -- egoístas (...) toda vez que el contenido onírico no se presenta mi yo, sino sólo una persona extraña, tengo derecho a suponer -- tranquilamente que mi yo se 'ocultó' tras esa persona, por identificación". (8) Igualmente egoísta es el juego y sólo él (la

(8) Op. Cit. "La Interpretación..." P.328

persona) se puede "ocultar" ante los demás "sólo en él (en el juego), pueden el niño o el adulto usar toda su personalidad, y el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador". (9)

Cuando el niño juega, juega a su propio juego, bajo los elementos de juego que él disponga basándose en la definición de estructura interna. Aunque aparentemente juega con los demás niños, el proceso de cada uno es enteramente propio; lo mismo sucedería con el sueño, ¿quién se atrevería a afirmar que soñamos lo mismo usted y yo?

Tanto el juego en su manifestación creadora como el sueño se rigen por los dos mecanismos básicos de éste último: la condensación y el desplazamiento. "El sueño es escueto, pobre, lacónico si se le compara con la extensión y la riqueza de los pensamientos oníricos". (10)

Freud expresa a lo largo de la amplia bibliografía al respecto del sueño, lo interminable e indeterminable del análisis de un fragmento onírico, porque a partir de un solo elemento la serie de asociaciones que por significado remiten a otros y así sucesivamente. La desproporción entre contenido y pensamientos asociados lleva a inferir que en la formación del sueño, al igual que en la del juego, se está ejerciendo la función de condensación y logra fuertemente su objetivo.

(9) Op. Cit. "Realidad y Juego" P.80 (subrayado nuestro)

(10) Op. Cit. "La Interpretación..." Vol. 4 P.289

Por otro lado, la función de desplazamiento ejerce de igual manera un importante papel. En ambos (juego y sueño) se lleva a cabo una sustitución de la fuerza pulsional, por así decirlo, se hace de una expresión incolora y abstracta del pensamiento una sustitución por otra más figural y concreta, determinando de esta manera, el sentido del concepto que se encontraba en representación reprimida.

Se habla en la bibliografía mencionada del contenido latente y del manifiesto del sueño, lográndose gracias a los mecanismos antes descritos; nos resulta entonces evidente, que no todos los movimientos significan un sólo concepto, significan ese que expresa abiertamente y muchos otros más. Hay un rico material -- que sólo por medio de las asociaciones del soñante y "jugante"-- se logra elucidar.

El juego, así como el sueño, sigue diversas "leyes" que -- aplicadas sobre todo a la estructura propia se validan, pero que igualmente se siguen, es decir, la de continuidad donde un elemento se ratifica solamente si aparece a lado de otro elemento; la de temporalidad, donde la validez del sentido está en función del orden de aparición de los elementos de material de cualquiera de estas manifestaciones. Los diversos elementos por sí mismos, cobran el sentido propio del protagonista, es decir, uno mismo, ya que es el único de conocer y des-conocer su material reprimido.

Todas las demás características similares entre juego y sueño son conocidas; a saber, que en ambos se manifiesta además de

las estructuras internas, las vivencias fuertes del día anterior o que hayan y estén causando una fuerte impresión, ya sean positivas o negativas; fuerte en el sentido del propio sujeto, algo que por apercepción haya causado huella; ambos tienen la función regresiva, en el sentido de que ambos desean volver a un estado de placer puro (de narcisismo primario y yo real) donde no se necesitaba de ningún objeto externo para la plena satisfacción; ambos guardan una perfecta lógica y nos resultan ilógicos, pero sobre todo, ambos manifiestan la realización de un deseo. Ambos son una forma de control y dominio sobre una realidad exterior, que existe en la medida que el protagonista lo desea.

La analogía también aparece en el momento de una posible interpretación, todo elemento manifestado es solamente una parte que en coordinación con otros elementos cobrará un sentido en función a una realidad personal. El interpretar sólo un elemento se sitúa fuera de contexto ya que quite posibles partes importantes.

-Se forma pues un solo discurso, el discurso del sujeto del inconsciente, ora manifestado en palabras, ora en sueños, ora en juego-

Se parte de la existencia de una continuidad psíquica; dado que los mecanismos para la representación utilizados en épocas anteriores no se "pierden", sólo se transforman a otras maneras de representación conservando siempre la misma esencia. El supuesto que aquí se plantea parte del discurso y las grietas de éste. El juego es una manera de representar en determina

do momento de la vida la estructura interna, a medida que [•]pase el tiempo la manera de representar irá siendo diferente, variará la forma, más no en el contenido: el del Deseo.

A medida que el niño va desarrollándose, va siendo más capaz de "ocultar" elementos propios no tan aceptados por los valores culturales, y, por lo tanto, la represión será un mecanismo que utilizará con más frecuencia. Esto cobra importancia por que las diversas formas en que se represente el niño en el exterior irán modificándose también, y el discurso que antes tenía forma de juego, ahora cobra forma de lenguaje o de sueño.

Es oportuno aclarar que no todos los momentos donde el niño juega son manifestaciones inconscientes, hay momentos especiales, determinados por la propia estructura que manifiestan fragmentos de la cadena significante, llamémosle a éstos "lapses de juego". Es justamente ahí, donde el juego pierde su aparente coherencia donde se manifiesta el pasado, presente y futuro del jugador, enganchados de una manera rígida en tanto su individualidad y flexible en tanto la infinidad de combinaciones que puede crear, se manifiesta su lugar, determinado en parte por la cultura y por el espacio histórico que viene a llenar.

La estructura ha impuesto sus leyes a los procesos conscientes, alterando su curso y características. "El 'yo' se expresa como fuente del discurso, ignorante de las determinaciones discursivas. Lo indecible proporciona el marco de referencia en el que puede ubicarse lo dicho. Y el yo nada sabe de

ello". (11)

La continuidad, regida siempre por las mismas leyes, cambia de forma en tanto su expresión en el exterior, porque lo que nunca cambiará va a ser aquello indecible, aquello insaciable que sin ser conocido, determina la misma existencia.

Sólo restaría señalar la importancia que cobran los afectos dentro de cualquiera de estas manifestaciones, ya que matizan la sensación del "hacer" y determinan la relación existente entre la vivencia exterior y la interior. Es el contenido afectivo que tanto en el sueño como en el juego sustentan su contenido de representación. La relación existente entre las vivencias reales y la vida psíquica. Porque todo afecto tiene un enlace con un contenido de representación y en las ocasiones en que no es concorde el manifiesto afectivo con el contenido de pensamiento es debido a la individualidad de las propias representaciones, y si es posible una separación es porque de origen no son lo mismo. "La premisa es que el desprendimiento de afecto y contenido de representación no formen esa unidad orgánica inescindible que estamos habituados a atribuirles, sino que ambas piezas pueden estar corridas una respecto de la otra, de manera que después el análisis tenga la posibilidad de separarlas. La interpretación de los sueños muestra que éste es efectivamente el caso". (12)

(11) Braunstein, N. A. Psiquiatría, Teoría del Sujeto, Psicoanálisis. Ed. Siglo XXI. México, D. F. 1982. P.79

(12) Op. Cit. "La Interpretación" P.459

CAPITULO 4

Winnicott en su artículo de 1942 ¿Por qué juegan los niños? (1) detecta diferentes posibles razones por las cuales resulta - lógico suponer los orígenes del juego en el niño, sin embargo, - revisando más detenidamente y con base en lo mencionado hasta el momento consideramos necesarias algunas especificaciones. El autor expone que el niño juega como una búsqueda de placer, como simple gusto y goce por una experiencia física o emocional; expresa el niño en el exterior el desagrado de una situación que se ha ido acumulando y ahora la excitación es tal, que resulta insoportable; alivia por medio del juego las situaciones tensionales que sólo por este medio puede desahogar, ya que manifestándolo de otra manera le causaría un sentimiento de culpabilidad - peor que el primer estado tensionante; perecería, dice Winnicott - como si "ocultara" en el juego los sentimientos y pensamientos que alberga, cuando en realidad no hace otra cosa que expresarlos. Considera en su artículo al juego como una herramienta para controlar un exceso de ansiedad: "la amenaza de un exceso de ansiedad conduce al juego compulsivo o al juego repetitivo o a una búsqueda exagerada de placeres relacionadas con el juego; y si la ansiedad es excesiva, el juego se transforma en una búsqueda de gratificación sexual". (2)

Menciona también que otra posible causa del porqué del jue-

(1) Winnicott, D.W. El Niño y su Mundo Externo. Editorial Hormé. Buenos Aires, Argentina, 1980. P.154 y sigs.

(2) *ibid.* P.155

go es la de adquisición de experiencia, desde la motriz hasta la sexual; dado que el juego ocupa una parte muy grande en la vida del niño y éste se desarrolla o constituye a partir de experiencias, sensaciones y pensamientos que manifiesta en éste. El juego lo ayuda a constituirse como individuo en la zona llamada de transición, entre la realidad interna y la externa. Establece por medio del juego contactos con otros objetos (que bien pueden ser objetos o sujetos) y hace intercambios personales, resulta también ser un medio de comunicación con la gente, revelando material bien interno de uno mismo: "es posible mantener oculto el inconsciente reprimido, pero si el resto del inconsciente es algo que cada individuo desea llegar a conocer, y el juego como los sueños, cumple una función de autorrevelación y comunicación en un nivel profundo". (3)

Si tenemos en mente la célebre frase de Freud en su artículo "Más Allá del Principio del Placer" al respecto del juego como una manifestación de deseo, complementaríamos el artículo mencionado de Winnicott. Si bien es cierto que el niño realiza toda esta serie de actividades mientras juega, no se debe olvidar que lo que subyace es un Deseo; experimenta, comunica, se interrelaciona, obtiene placer, pero siempre bajo la rúbrica del Deseo. De esta manera, la serie expuesta por Winnicott se podría ampliar a otros campos, al del aprendizaje, al entreti-

(3) *ibid.* P.157

miento, al dominio y control, siempre y cuando haya movilización de deseo interno.

Deseo, sí pero ¿de qué?

Desde el principio mismo de la existencia el ser humano se haya regido por el principio del placer-displacer, es decir, -- que buscará siempre las sensaciones placenteras y evitará las displacenteras. Por medio de numerosos ensayos el sujeto irá -- siendo cada vez más capaz de diferenciar aquello placentero de lo no-placentero. En hojas anteriores se mencionaba la cualidad narcisista del sujeto como medio de asegurar una existencia placentera. El aparato anímico, cuyo objetivo será el de conservar lo más bajo posible y a niveles reducidos la excitación * que, por acumulación pudiera llegar a ser displacentera. Esta función del principio del placer acompañará al individuo a lo largo de su vida, matizando, alineando y dirigiendo todo acontecimiento posterior.

Dicho mecanismo, eslabonado a una compleja cadena de acontecimientos se liga al Deseo, Deseo del individuo que lo marca como tal. El Deseo propio, el del individuo, el del jugante es irreductible, insustituible e inseparable del propio ser, porque sin Deseo ya no es individuo.

El Deseo es lo que nos constituye como seres en tanto YO-Deseante, en tanto mantiene la esencia del propio ser y la redu

*Cf. Fechner en: Freud, S. "Más Allá del Principio del Placer"

ce a eso: a su esencia. -El ser presupone un deseo: el deseo de ser-

Habr  entonces que diferenciar los t rminos de necesidad y de Deseo, entendiendo del primero un estado de tensi n interna, biol gica y que encuentra (porque s  la encuentra) su satisfacci n en un objeto espec fico, poco cambiabile y sobre todo ya determinado. El Deseo, que no halla su satisfacci n total en -- los objetos es producto de la separaci n del objeto real, ligado a las huellas mn micas y que halla su satisfacci n siempre parcial y moment neamente en las alucinaciones perceptuales y -- en el campo de los fantasmas; el deseo se encuentra ligado a n antes de su aparici n, a otro deseo, donde se eslabona a cadenas de deseos imperecederos.

El deseo es subjetivo en tanto ha manifestado una negaci n de lo objetivo, su acci n se conocer a como negatriz y si no -- fuese por  sta, la manera de aprehensi n del exterior ser a incomprendible. El deseo es inconsciente y exige ser reconocido -- sin respetar espacios o tiempos, se manifiesta ininterrumpidamente. Este deseo surge a partir de un "debiera haber", a partir de una falta, de una espera, de un tiempo abierto, de un va c o donde se crean conjeturas, se crean exigencias y demandas, se crea una necesidad de Saber *, el cual, siguiendo los escritos del propio Freud, va relacionado con la sexualidad, el -

*Cf. "Tres Ensayos..." "El enigma de la esfinge"

Saber de algo que no se quiere saber, de eso que nada queremos saber y por lo tanto nos mueve. "Sin embargo, cuanto más experimento la especificidad de mi deseo menos la puedo nombrar; a la precisión del enfoque corresponde un temblor del nombre; la propiedad del deseo no puede producir sino una impropiedad del enunciado"**.

El deseo es válido sólo ante otro deseo, es decir, que el propio deseo se reconoce en el deseo del otro; así pues, desde el momento del nacimiento, y aún antes, el deseo no es enteramente propio, es herencia de una larga cadena de deseos ancestrales articulados, de deseo-en-deseo hasta el deseo de los padres mismos, los cuales a la larga se convierten en el propio deseo. Si se quisiera marcar matemática y biológicamente el momento del surgimiento de éste, se estaría uno metiendo en uno de esos problemas infinitos de determinar: "toda esta consideración nos lleva a plantear que en cuanto al origen del sujeto de seante NO HAY ORIGEN, que el origen se pierde en la noche de los tiempos y que de ahí retorna bajo la forma de mito". (4)

El deseo mismo traspasa la realidad, los límites de ésta y fija su punto un tanto más allá de la división entre subjetivi-

**Roland Barthes

(4) Braunstein, N.A. Psiquiatría, Teoría del Sujeto, Psicoanálisis. (hacia Lacan). Ed. Siglo XXI. Buenos Aires, Argentina. 1982
P. 103 (Mayúsculas nuestras)

dad y objetividad, en el campo de la simbolización y de la capacidad imaginadora en tanto rebasa lo tangible y su vacío no es irreal; es un vacío que mantiene una identidad con uno mismo y lo designa como propio, consigo mismo.

Para que sea deseo humano, ha de dirigirse sobre un deseo deseado y reconocido por otro humano deseante, el deseo humano está mediado por otros deseos dados, en ocasiones por otros, en ocasiones por la cultura misma. Es un valor de supremacía sobre sí mismo y que es consignado por otros, ya que el sitio que es ocupado en el momento de nacer es el de receptor de deseos engarzados de otros, condicionados por historias diferentes que justo se unen ahí, donde el sujeto viene a ocupar su propio lugar. Es un hijo que da su lugar a un puesto cultural asignado, y al ser nombrado, está ya destinado a someterse a las reglas y leyes de otros. Este deseo, tan propio como uno mismo y tan compartido -- con los otros es lo que lo mantendrá vivo, mejor aún, la insatisfacción de este deseo es lo constante en la vida terrenal*

Si el deseo se manifiesta en el lenguaje (y en las alteraciones de éste), en los olvidos, en los sueños, habríamos de suponer que también en el juego. Si se intenta por todos los medios posibles y a lo largo de la existencia de encontrar ese objeto de deseo que satisfaga enteramente el deseo, se recurre a los medios más extraños y todo es en vano, son tantos los significantes que lo albergan que la cadena se entrecruza más y más,

*Cf. Freud, S. "Totem v Tabú"

dando por consiguiente la total movilización del sujeto en posesión de la eterna búsqueda, porque aún cuando creemos haberlo encontrado, nos limitamos a creerlo aunque sepamos lo contrario. Clément diría citando a Lacan: "El deseo es lo que se manifiesta en el intervalo que cava la demanda más acá de ella misma, en la medida en que el sujeto, al articular la cadena significativa, trae a la luz la falta en el ser con el llamado a recibir el complemento del Otro, si el Otro, lugar de la palabra es también el lugar de esa falta... el Otro es el lugar de esa memoria que él -- (Freud) ha descubierto bajo el nombre de inconsciente. Memoria a la que considera como el objeto de una interrogación que permanece abierta en cuanto que condiciona la INDESTRUCTIBILIDAD de ciertos deseos". (5)

Así pues, el deseo se refiere a una falta, encaminada hacia otro, ya que ese otro es lo que falta; es un lugar de expresión de un deseo humano, una búsqueda constante de sutura, que manifiesta incompletud. Deseo humano que se llena parcialmente con significantes que otros le han otorgado y que requiere de otros para validar su propio deseo.

Enfatizábamos en hojas anteriores, la relación madre-hijo como pilar de sostén y supervivencia del nuevo producto biológicamente inmaduro y de las consecuencias innegables en la consoli

(5) Clément, C. Vidas y Leyendas de Jacques Lacan. Ed. Anagrama, Barcelona, España. 1981. P.127 y Sigs.(mayúsculas y Parentesis nuestros)

dación del sujeto; siguiendo la misma línea y complementando -- con conceptos de J. Lacan, mencionaremos que esta incompletud -- le llevará a buscar otros objetos que lo satisfagan en un mundo exterior del cual en un principio se encuentra fusionado, indiferenciado, y sin embargo, ya es poseedor de una identidad se xual, social, legal, civil, etc. El pequeño ya ha sido nombrado y bombardeado de significantes y significados establecidos que aún sin entenderlos le son atribuidos, antes de que pueda mover se independientemente, cuando se encuentra todavía sumido en -- una impotencia motriz, cuando es todavía alimentado, se le juzga como ser sin serlo aún, es cuando no hay diferencia alguna -- entre el animal y el bebé humano, a excepción tal vez, de que -- el primero está mejor preparado para enfrentarse al mundo exter no sin ayuda. El juego desarrollado en esta época por ambos es similar, es un juego sensorio-motor, donde se experimenta con -- el propio cuerpo en busca de maestría y dominio, nada más, hasta se podría llamar juego de entrenamiento ya que perfeccionan el tono muscular y la habilidad perceptual, táctil y motora pero no se manejan aún los significantes.

Hay un preciso momento dentro del desarrollo del niño que lo marca y separa del camino animal, es el momento en el que él mismo se reconoce como uno, uno pseudocompleto y diferenciado -- de los otros y es bienvenido entonces al mundo fantástico de lo imaginario.

Siendo aún infans, es decir, cuando no posee aún el domi-- nio del lenguaje y no ha entrado de lleno al mundo de lo simbó--

lico, pasa a un estado primario de identificación de su propia persona: El estadio del espejo. Este acontecimiento es asumido jubilosamente ya que se ha otorgado su unidad de imagen y de ente imaginativo, ha adquirido el dominio sobre su realidad que proporciona la permanencia de la función yó-ica, ha delimitado su presencia.

Se ha reconocido total, como Gestalt, ha dejado de ser una serie de elementos fragmentados y distorcionados para pasar a ser Uno: "la imagen lo salva de la dispersión: por eso lo cautiva" (6) el sujeto ha caído en un narcisismo primario, está enamorado de sí mismo, se vió en el espejo y se fascinó. Es en este primer momento de inserción en un mundo que antes le era desconocido, trata ahora con imágenes totales y totalizantes, de gestalten que lo alían a los demás seres humanos y por eso lo diferencian. Empieza una parte fundamental de la vida, a saber: de fantasmas.

A este respecto Lacan es muy claro cuando explica que: el "proceso de maduración fisiológica permite al Sujeto, en un momento determinado de su historia, integrar efectivamente sus funciones motoras y acceder a un dominio real de su cuerpo. Pero antes de este momento, aún en forma correlativa con él, el sujeto toma conciencia de su cuerpo como totalidad. Insisto en este punto en mi Teoría del estadio del espejo: la sola visión

(6) Op. Cit. "Psiquiatría, Teoría del Sujeto..." P.109

de la forma total del cuerpo humano brinda al sujeto un dominio imaginario de su cuerpo, prematuro respecto al dominio real. Esta formación se desvincula así del proceso mismo de la maduración, y no se confunde con él. El sujeto anticipa la culminación del dominio psicológico, y esta anticipación dará su estilo al ejercicio ulterior del dominio motor efectivo.

Es ésta la aventura imaginaria por la cual el hombre, por vez primera, experimenta que él se ve, se refleja y se concibe como distinto, otro de lo que él es: dimensión esencial de lo humano que estructura el conjunto de su vida fantasmática" (7). Su vida ahora se encuentra llena de guiones imaginarios donde se representan de diversas formas, tanto la manifestación del desecho como la defensa ante un evento interno o externo.

Funciona el fantasma como un puente, propio y eternamente individual, entre la realidad y lo no-real.

A partir del llamado estadio del espejo, se ha formado una armadura, un lugar de defensa producto de una separación formal oficial entre la madre y el niño, entre el niño y su imagen, se ha formado la función del yo, ha entrado al mundo de $\sqrt{-1}$

"La unificación de sí es, al mismo tiempo confirmación de una separación definitiva e irreversible respecto del cuerpo, del ser y de la imagen de la madre. A partir de aquí ya no hay

(7) Lacan, J. Seminario I: Los Escritos Técnicos de Freud. Ed. Ateneo de Caracas/Paidós, España, 1981. P.128

retorno posible al seno de la madre más que en la fantasía y en el sueño" (8) y en el juego diríamos nosotros, será en el campo de juego (por supuesto creado por él) donde manifieste este deseo y realice infructuosos esfuerzos por lograr una sutura. La escisión está hecha irremediablemente, de aquél lado queda la imagen, de éste quedo yo, esta escisión consolidante le permite la entrada al mundo de los "normales": sabiéndose uno, no-fragmentado, incompleto, total, carente en su esencia y deseante. Es por la mirada a la imagen que se da la entrada a este mundo nuevo para él, lleno de significantes y fantasmas los cuales aflorarán toda la vida, -lo quiera el sujeto o no- "si la fantasía tiene un 'contraste', es que cada cual tiene la suya, auténtica, y que le pertenece en propiedad. Tantas fantasías como sujetos". (9)

La diferenciación hecha en el espejo, constata la cualidad existente entre significado y significante, de ahí que el sujeto "no-significado, ya no puede ser representado sin pérdida en el significante. Por eso el significante debe unirse con otro -significante y luego con otro y otro más; es el intento de dar cuenta en la cadena de significante, siempre abierta e inconclusa, del ser del sujeto". (10) Además del orden de lo imagina--

(8) Op. Cit. "Psiquiatría, Teoría del Sujeto..." P.111

(9) Op. Cit. "Vidas y Leyendas..." P.175

(10) Op. Cit. "Psiquiatría, Teoría del Sujeto..." P.111

rio, el sujeto se verá posteriormente inmerso en el orden de lo simbólico, de la ley, y la manera de relacionarse de uno-a-uno será poniéndolo siempre en juego: las relaciones se encontrarán de ahora en adelante determinadas por su estructura, invistiéndola sobre otros para luego volverla a recuperar, igual y transformada.

Gracias a éste proceso de diferenciación, el niño puede manifestar en el juego sus emociones, angustias y pensamientos o todos aquellos "espíritus" que le pasen por la cabeza. Ha entrado al orden de lo real, de lo simbólico y de lo imaginario y -- así lo manifestará en cada movimiento, en cada palabra, en cada mirada.

Resulta ya claro que el deseo va dirigido a otro para que pueda ser válido, lo mismo debería ocurrir en el juego ya que -- finalmente es la manifestación de un deseo. El juego sólo cobrará un sentido porque está en función de otros. Ya que intentará por este medio suturar un vacío que lo limita en tanto completud, utilizará significantes almacenados y huellas mnémicas y -- su funcionamiento estará basado en lo no tangible aunque real.

CAPITULO 5

En las hojas que anteceden se ha hecho hincapié en El Principio del Placer como base fundamental para la existencia humana; aunque en un determinado momento una acción no parezca llevar al placer inmediato, analizándola cuidadosamente se concluye que es ese el objetivo primario. Asimismo se marcó el preciso momento en que el niño diferencia su yo de su no-yo, basándose esencialmente en el Juicio de Atribución, donde lo placentero es incorporado formando así parte del yo, y todo lo displacentero forma parte de lo no-yo por medio de la expulsión. Faltaría sin embargo aclarar un punto más para completar la categorización hecha por Freud al respecto de las mociones pulsionales, y sirva a su vez para completar la revisión al respecto de juego.

En 1915 Freud escribe lo siguiente: "las mociones pulsionales son sometidas a las influencias de las tres grandes polaridades que gobiernan la vida anímica. De estas tres polaridades, la que media entre actividad y pasividad puede definirse como la biológica; la que media entre yo y mundo exterior, como la real; y, por último, la de placer-displacer, como la económica". (1)

Partimos del supuesto que el niño ha vivenciado una amplia gama de experiencias las cuales le han sido tanto agradables co

(1) Freud. S. Pulsiones y Destinos de Pulsión. Obras Completas. Vol. 14. Ed. Amorrortu, Buenos Aires, Argentina 1979. P.134
(subrayado nuestro)

mo desagradables, siendo esto un factor catalizador del desarrollo, ya que de otra manera, es decir, de no haber sido expuesto al bombardeo de experiencias, nunca hubiera salido de un estado primitivo tanto psíquica como somáticamente. Esto no excluye la posibilidad de verse expuesto a experiencias sumamente traumáticas y dolorosas que dejen huella en su estructura matizándola con rasgos que bien pudieran ser anormales, sin embargo, el aislamiento total y la evitación de experiencias pudiera tener consecuencias igualmente perjudiciales. Esto cobra importancia en la explicación del concepto de actividad-pasividad, la cual tiene su origen en el momento mismo del nacimiento, donde el infante empieza a ser participante de numerosos eventos, reaccionando pasivamente a los estímulos que el exterior emana y activamente a los que su interior propicia. El niño se encuentra expuesto a un mundo muy rico en cuanto eventos, y el cual se mantiene limitado en gran medida por los responsables de él, es decir, que él se queda donde el adulto lo quiera poner, él come cuando el adulto así lo juzgue conveniente, de ellos depende el lugar y tiempo de ponerlo, de quitarlo, de exponerlo o de resguardarlo, lo cual será percibido por el niño, percibido más no controlado*.

*Es importante aclarar que el tiempo de espera, por mínimo que que éste sea, abre un espacio para la vida fantasmática del niño; y dado que es necesario para el establecimiento del contacto con la realidad; es partir de una señal emitida por el niño si se maneja o no la espera.

El proceso psíquico del juicio de atribución, que de alguna manera implica una cierta actividad no ha de confundirse con lo que aquí se pretende explicar, en este proceso denominado -- por Freud de "real", se está incluyendo actividad intelectual; activo y propiciador de las bases del pensamiento mismo, activo en tanto por medio de procesos intelectuales logra transformar una función de juicio en una de existencia, activo en tanto ha diferenciado los objetos externos que rodean su propio ser, activo en tanto funciona a un nivel intelectual. Sin embargo este logro no le garantiza el dominio sobre los eventos del exterior, le garantiza las posibles bases del pensamiento pero de ninguna manera el control pulsional; a esto es lo que se refiere Freud cuando describe el aspecto biológico de la moción pulsional: -- "el yo se comporta pasivamente hacia el mundo exterior. En la medida en que recibe estímulos de él, y activamente cuando reacciona frente a éstos. Sus pulsiones lo compelen sobre-manera a una actividad hacia el mundo exterior, de suerte que destacando lo esencial podría decirse: El yo-sujeto es pasivo hacia los estímulos exteriores, y activo por sus pulsiones propias". (2) - La oposición entre activo y pasivo generará a lo largo de su desarrollo múltiples variaciones que, finalmente, lo modelarán en tanto su estructura.

Como sabemos, el infante posee diversos modos de satisfac-

ción al surgimiento de una necesidad, logre esto o no ha echado a funcionar procesos internos. El que sea pasivo con respecto a su exterior no quiere decir que no se dé cuenta o ignore lo que en éste acontece, por el contrario, el niño se percata de su alrededor pudiendo diferenciar al mundo interno del externo, a los estímulos placenteros de los displacenteros; no puede en cambio reaccionar activamente al medio, percibe pero no domina. Ciertamente que la percepción incluye ya una actividad, pero no en el sentido que reacciona y soluciona, es activa la percepción en el sentido que logra dejar una huella en la estructura interna; esto es importante porque mucha de la psicopatología tiene sus orígenes en las primeras impresiones y eventos que el medio así como las elaboraciones fantasmáticas han marcado en la recién conformada estructura del sujeto.

El niño puede percibir determinado evento externo el cual le resulta tan incomprendible como los eventos internos, con la diferencia de que éstos últimos pueden ser pseudocontrolados; los estímulos provenientes del exterior pasan la barrera de la percepción y se almacenan en algún lugar interno por tiempo indefinido, surgiendo impredeciblemente y bajo condiciones sólo conocidas, aunque en ocasiones ignoradas, por el sujeto mismo. Los eventos internos son manejados cada vez con una mayor eficacia, teniendo más elementos para esto.

Es oportuno introducir el concepto de "seducción", el cual fue trabajado por Freud entre 1895 y 1897, y que cobra importancia por los efectos que pudiera tener en el infante sobre la ba

se de la actividad-pasividad para la vida anímica.

Se trata de una "escena real o fantasmática, en la cual el sujeto (generalmente un niño) sufre PASIVAMENTE, por parte de otro (casi siempre un adulto), insinuaciones o maniobras sexuales". (3) Decir que la escena de la seducción es real o fantasmática es aserverar que la ilusión está jugando un papel muy importante en la vida anímica del niño; puede efectivamente ser una situación muy real, donde el niño se percata de determinado suceso del exterior y no tiene más salida que percibirlo y almacenarlo en su interior; puede también tratarse de simples insinuaciones verbales o corporales, de palabras, gestos o expresiones, hasta de un manipuleo sexual; puede también tratarse de una escena de seducción así percibida más no necesariamente con un fundamento real, que tiene un efecto de igual intensidad que si la escena hubiera sido vivenciada realmente. La escena de seducción, real o fantaseada, es vivida pasivamente no solamente porque el comportamiento del sujeto es pasivo, sino también porque no hay una respuesta evidente por parte de éste en el exterior; el estado de pasividad es correlato de una no preparación al respecto sexual. Esta escena que queda almacenada se hace evidente posteriormente, tanto en la vida normal como en la patológica, tanto en los niños como en los adultos, y dependerá -

(3) Laplanche, J. Pontalis, J.B. Diccionario de Psicoanálisis. Ed. Labor. México 1983. P.393 (Mayúsculas nuestras)

de la intensidad y los efectos causados así como de la formación estructural existente en el momento de la escena. Un ejemplo de esto pudiera ser el caso del "Hombre de los Lobos" donde una es cena vivida es percibida pasivamente y es base para la expresión de una sintomatología la cual se revive activamente.

Se "revive" en actividad los eventos sufridos en pasividad teniendo su manifestación en síntomas, en sueños, en el juego, etc. La escena de la seducción es almacenada y unida a diferentes elementos que por su caracter son también almacenados, combi nándose en complejas cadenas, y que pueden ser o no sacadas a conciencia.

Determinado evento vivenciado en pasividad en algún momento, tenderá a ser dominado, lo cual se logra solamente mediante un proceso activo y en directo sobre la representación del mismo evento; tal es el caso de hechos traumáticos, impresiones y emociones fuertes, cuestiones incomprensibles, las cuales se preten de dominar mediante la repetición (y activación) de los mismos, de tal manera que ya no resulte tan displacentero o aterrorizante, cumpliendo una vez más con el Principio del Placer. Esto mismo sucede en el juego, donde sin apartar el deseo y la búsqueda de placer se está poniendo en actividad un hecho vivenciado (real o imaginariamente) como traumático, intentando a su vez lograr un dominio sobre éste. Lleva esto implícito una búsqueda de placer y de Saber, es pues, un medio más por lograrlo.

La tendencia de repetir incontables veces el mismo juego sin variación alguna lleva una búsqueda de maestría y dominio: -

"en el caso del juego infantil creemos advertir que el niño repite la vivencia displacentera, además, porque mediante su actividad consigue un dominio sobre la impresión intensa mucho más radical que el que era posible en el vivenciar meramente pasivo. Cada nueva repetición parece perfeccionar ese dominio procurado; pero ni aún la repetición de vivencias placenteras será bastante para el niño, quien se mostrará inflexible exigiendo la identidad de la impresión" (4) y con razón, de ser diferente la situación no lograría nunca mantener cierto dominio.

La cuestión de actividad-pasividad manifestada en el juego se amplía teóricamente: "fusionando los conceptos con la que --
- media entre masculino y femenino, (... La soldadura entre la actividad y lo masculino, y entre la pasividad y lo femenino, - nos aparece, en efecto, como un hecho biológico. Pero en modo alguno es tan omnipresente y exclusiva como nos inclinamos a suponer". (5) La importancia de esto radica en que el juego del niño sería entonces plenamente masculino, es decir, en el sentido que logra transformar el hecho pasivo en activo. Existe aún una ampliación más en tanto la dicotomía activo-fálico y pasivo-castrado, como si lo vivenciado hubiese sido percibido de manera

(4) Freud, S. Más allá del Principio del Placer. Obras Completas. Vol. 18. Ed. Amorrortu. Buenos Aires, Argentina. 1979. P.35

(5) Op. Cit. "Pulsiones y Destinos..." P.129

castrante* en el momento de jugar se manifiesta la supremacía fálica, aún más, en tanto la búsqueda de lo simbólico en tanto totalidad y que por supuesto se matiza de Deseo. El juego es tan libre como el propio jugador lo desea; tan fálico como su historia misma lo determine.

El juego consiste en una búsqueda constante; una búsqueda en tanto lo simbólico, ya que finalmente el propio deseo se haya encadenado a ésta serie de significantes culturales previamente determinados y que marcan en gran medida la historia propia, delimitando un lugar del ser.

Sintetizando, el juego en tanto manifestación de un Deseo que conlleva al placer, placer de movimiento, placer por dominio y maestría, dominio ante situaciones altamente tensionantes y que llevan a la actividad lo percibido en pasividad, placer en tanto búsqueda de Saber, en tanto búsqueda del falo perdido, el juego resulta narcisista y altamente masculino.

Con ésto queda completa la polarización definida por Freud al respecto de las pulsiones y que finalmente son los motores mismos del juego, en tanto biológico, real y económico.

Esta es la explicación con respecto al juego siguiendo únicamente los mismos escritos de Freud, pasemos ahora a revisar las ampliaciones que otros autores, siguiendo la misma línea -- han hecho: tales como Erikson, Anna Freud y M. Klein.

Erik H. Erikson define al juego como "el camino real para

*Cf. Blos, P. Psicoanálisis de la Adolescencia. P.108

la comprensión de los esfuerzos que el yo infantil realiza con el fin de lograr una síntesis" (6), como una función del yo cuyo objetivo es sincronizar los procesos corporales y los procesos sociales en sí mismo, su propósito es el de alucinar un dominio yóico y practicarlo en una "realidad intermedia entre la fantasía y el mundo real" (7). No se puede según el autor, dejar de lado todas las actividades sociales que rodean al niño y se remarca la necesidad de tener conocimiento de los juegos que suelen jugar en la sociedad de la cual proviene el niño, ya que sólo de ésta manera se podrá entender si el significado del juego es común a los demás, o es propio o en determinado momento - patológico. Se debe también evaluar las acciones, palabras, movimientos y asociaciones que acompañen al juego y deducir si el final del juego es organizado o desorganizado.

Erikson está de acuerdo con la teoría freudiana en tanto la concepción de juego al verlo como un hecho activo frente a una situación pasiva, de ejemplo se citan los casos en los que el niño repite con sus muñecos los golpes antes recibidos, o con sus coches de juguete el choque recién vivido. El autor ve al juego como una manera de reparación de las emociones propias destrozadas por la sociedad. La diferencia entre el juego del adulto y el del niño es que el primero pasa a otra realidad, mientras que el niño entra a una etapa de dominio: " el juego -

(6) Erikson, E.H. Infancia y Sociedad. Ed. Hormé, Buenos Aires, Argentina. 1976. P.188

(7) *ibid*, P.190

del niño es la forma infantil de la capacidad humana para manejar la experiencia mediante la creación de situaciones modelo y para dominar la realidad mediante el experimento y la planeación" (8). El juego resulta como una medida tranquilizadora ante situaciones en las que pudiera sentirse inseguro o teme a sus semejantes que le rodean.

El juego del niño es visto como un acting out, como una medida que ofrece naturalmente la infancia y en donde tiene libre espacio de creación. Es de hacer notar que éste autor propone el juego organizado y el desorganizado como expresiones del niño, a saber, cuando la ansiedad es muy intensa y la transferencia con el observador está siendo distorcionada, el juego es desorganizado y tiende a ser más una descarga que una expresión congruente.

El énfasis en el juego se deberá poner en tanto los acontecimientos sociales que rodean al niño, en tanto el niño está inmerso en un mundo que debe de asimilar paulatinamente y esto lo logra por medio del juego; se incluye además de manera significativa la serie de identificaciones que debe hacer para lograr ser miembro de la sociedad y esto es un papel activo que desarrolla en el juego.

Erikson hace estudios sistemáticos para determinar las diferencias de juego en otras sociedades, así mismo estudia las diferencias que pudiera haber entre juego de niñas y juego de niños.

(8) *ibid.* P.200

En resumen, el juego para este autor es activo, autocreativo, terapéutico y diagnóstico. Ayuda tanto al niño y a sus padres, como al terapeuta para encontrar las alteraciones que vive el niño en ese momento. Para interpretarlo se deberá tomar en consideración la serie de acontecimientos que le rodean y sobre todo la sociedad de la cual proviene.

El concepto de juego que plantea Anna Freud tiene sus orígenes desde la técnica psicoanalítica clásica, la cual resulta ineficaz para adaptarla al tratamiento infantil; el problema reside en que las asociaciones libres, consigna fundamental del análisis del adulto, no puede ser manejada con exactitud debido al limitado vocabulario del pequeño y a la generalización de términos que éste utiliza. De acuerdo con la nueva técnica aquí planteada, se sustituía la asociación libre por la actividad espontánea del niño con pequeños juguetes que el terapeuta ofrecía para que los usase con libertad en la sesión analítica; se considera que las "acciones individuales del niño en conexión con éste material equivalían a los pensamientos o imágenes individuales que aparecen en una cadena de asociaciones libres. De éste modo, la producción de material para su interpretación se tornó en gran medida independiente de la voluntad o habilidad del niño para expresarse oralmente" (9).

(9) Freud, A. El Psicoanálisis Infantil y la Clínica. Ed. Paidós. Buenos Aires, Argentina. 1978. P.74

La equivalencia de juego se tornó ahora con respecto al sueño, y la expresión para las posteriores asociaciones. El juego es visto con runció n diagnóstica y terapéutica, sin olvidar que el niño está en plena evolución y los mecanismos de defensa son aún moldeables dado que el yo y el superyó no se encuentran rígidamente establecidos.

Posiblemente, para determinar el estado mórbido del niño, se deberá recurrir a su manera de jugar. Se parte del hecho que la línea del desarrollo es continúa y ascendente y si llegara a existir un detenimiento o alteración por un largo período se deberá cuestionar acerca de la causa y orígenes. Es indudable que muchos niños atraviesan por una línea irregular de crecimiento, sin embargo, salen de éste momento por sí mismos sin ayuda de un experto. La terapia infantil deberá aparecer en el momento que la línea de desarrollo se detenga prolongadamente, o bien, retroceda impidiendo una óptima funcionalidad de las potencialidades inherentes al sujeto. Hay en el juego momentos en los que se "aferra" a situaciones, modelos, objetos o personajes más tiempo del debido, es decir, que ésta vinculación con los objetos es necesaria para hacer contacto con la realidad, pero si el tiempo de utilizarlos se vuelve demasiado, se tendría que trabajar justamente sobre éste fenómeno del juego.

La autora considera al juego como un pre-trabajo, indicando que si llegara a fallar en el primero, los componentes cognoscitivos del segundo serían pobres o insuficientes; además de existir diversos mecanismos que se echan a andar en el momento

del juego, tal es el caso de los deseos que no logran ser satisfechos y que se manejan por medio de alucinaciones, de las regresiones, es decir, como el funcionamiento de estructuras psíquicas más primitivas para lograr la satisfacción no alcanzada en determinado momento de su desarrollo.

Se debe de enfatizar que el objetivo primario del juego es con metas pedagógicas y readaptativas, partiendo de criterios propios de salud-enfermedad. La alianza terapéutica puede cobrar "matiz seductor" en el sentido que el terapeuta induce al niño a jugar, creando un ambiente permisible y agradable. La autora enfatiza también la alianza con los padres como factor de catalización del proceso y fuente de información tanto de los antecedentes como de los avances del tratamiento.

Melanie Klein parte del supuesto de que la angustia es una parte fundamental en la vida anímica del niño y supone al juego una pantalla donde el niño proyecta una serie de vivencias fantasmáticas que alberga. El objetivo del juego a diferencia del concepto de Anna Freud, no es pedagógico. Klein afirma que "aunque la psicología y la pedagogía hayan mantenido siempre la creencia de que un niño es un ser feliz sin ningún conflicto, y hayan supuesto que los sufrimientos de los adultos son el resultado del peso y dureza de la realidad, debe afirmarse que justamente lo opuesto es lo cierto. Lo que aprendemos sobre el niño y el adulto a través del psicoanálisis es que todos los sufrimientos de la vida posterior son en su mayor parte repeticiones

de éstos sufrimientos tempranos, y que todo niño en los primeros años de su vida pasa por un grado inmesurable de sufrimiento" (10).

Es por medio del juego que el niño puede expresar más fácilmente el material reprimido que lo angustia y domina; dentro de este material se hallarían las fantasías sexuales, las alucinaciones y los encuentros reales o imaginarios. Las fantasías subyacentes al juego difieren de niño a niño y por lo mismo, el modo por el cual es descargada es diferente también. Aquí es donde se podrían encontrar tendencias primitivas del desarrollo anteriores, es decir, se podría hallar tendencias canivalísticas, tendencias sádicas, tendencias persecutorias, etc.

En el juego se ponen de manifiesto la vida pulsional y los deseos que se manifiestan y representan por medio de fantasías. Expresa la autora la función de dominar mediante el juego la molesta realidad que vive en el presente; como huida de ésta siempre y cuando mantenga cierta ligazón con la misma, de lo contrario se estaría cayendo en un cuadro nosológico: "El mecanismo de escapar a la realidad y caer en la fantasía está conectado con otra forma muy común de reacción en el niño: su capacidad para consolarse de la frustración de sus deseos, probándose a sí mismo otra vez a través de su juego y de su imaginación de que todo está bien y seguirá estando bien" (11).

(10) Klein, M. Psicoanálisis de las Perturbaciones Psicológicas. Contribuciones al Psicoanálisis. Ediciones Hormé. Buenos Aires,

Argentina, 1974. P.113

(11) ibid. P.125

Es curioso que ésta actitud da a los adultos la impresión de que realmente todo está muy bien y que el niño juega porque es feliz, sin embargo, al analizarlo detenidamente, observamos que por medio de ésto, es que el niño logra manejar los estados críticos de su vida anímica que son productores de ansiedad. El juego en sí es un comportamiento manifiesto que se vincula a la fantasía latente, entendiendo ésta como una representación de los instintos o como una defensa ante la realidad reaccionando a manera de huída, el juego es una fantasía en la medida que pone de manifiesto la representación de una pulsión, es una expresión de deseo o de agresión, de saciedad o de carencia. Melanie Klein enfatiza el contenido del juego como fantasías masturbatorias, en el sentido que se mantiene fiel al principio del placer. Al hacer un análisis del juego de niños y de niñas cita: "cuando la niña juega con la muñeca no expresa tan sólo el deseo de ser madre, sino, al mismo tiempo, la necesidad de asegurarse contra el temor de que su madre le haya arrebatado todo lo que hay en el interior de su cuerpo; jugar con la muñeca es asegurarse de que la madre deja a la hija la posibilidad de que también ella tenga hijos. También el jovencito, cuando juega con el tren, simboliza la penetración en el interior de la madre, el combate que realiza con el pene de su padre; se tranquiliza, finalmente, contra la agresividad de la madre". (12)

(12) Lebovici, S. Soulé, M. El Conocimiento del Niño a través del Psicoanálisis. F.C.E. México. 1973. P.114

La autora acepta la posibilidad de una analogía entre el juego del niño y el sueño, ya que además de ser la manifestación de un deseo, son la transformación de la angustia en placer, ambos teniendo un contenido latente y otro manifiesto, y que en realidad es en ambos casos la expresión de una lucha constante entre los instintos buenos con los malos: "el juego se convierte en una representación directa de la lucha de esos instintos, es decir, de los buenos y los malos objetos interiorizados y constantemente 'extroyectados'". (13)

Dentro de la sesión analítica la interpretación cobra un carácter urgente, justamente porque el material y contenido que el niño manifiesta en el juego ya están "per se" cargados de una fuerte angustia y el escuchar una interpretación directa e inmediata logra aliviarla y a su vez corregirla, ésto lo explica como un carácter emocional correctivo del juego y la interpretación, sin embargo, no se deberá de confundir esto con una aplicación pedagógica.

Se entiende que el juego espontáneo de imaginación está ya suponiendo bases del pensamiento involucrando situaciones reales, imaginadas y emocionales, viviendo en un presente una situación del pasado que está en función del futuro (el bienestar propio). Así, el "juego imaginativo del niño es significativo, no sólo por las intenciones de adaptación y creación, que cuando

están bien desarrolladas destacan al artista, al novelista o al poeta, sino por el sentido de la realidad, la actitud científica, y el desarrollo del pensamiento hipotético". (14)

Esta teoría pone de manifiesto la utilidad terapéutica y -- diagnóstica del juego: terapéutica siempre y cuando la situación transferencial y las interpretaciones, así como las personificaciones que se le exige al terapeuta hacer sean llevadas correctamente, mientras el clima terapéutico sea óptimo, la situación molesta del niño que sufre internamente será solucionada. Diagnóstica en el sentido que los niños normales no juegan de manera -- igual que los neuróticos o psicóticos, a saber: a) "El niño esquizofrénico reprime sus fantasías y trata de retirarse de la -- realización lúdica.

b) El niño paranoico subordina su relación con la realidad a sus fantasías lúdicas.

c) Los niños neuróticos colorean constantemente sus juegos con sus necesidades autopunitivas.

d) En cuanto a los niños normales, aunque soporten la realidad, pueden vivirla conforme a su fantasía". (15)

Sintetizando se muestra el siguiente cuadro donde se exponen tópicos específicos de las tres teorías aquí analizadas:

(14) Klein, M. et al. Desarrollo en Psicoanálisis. Ediciones Hormé. Buenos Aires, Argentina. 1962. P.107

(15) Op. Cit. "El Conocimiento del niño... " P. 115

A U T O R	CONCEPTO DE JUEGO	SENTIDO AL RESPECTO DE ACTIVO - PASIVO	OBJETO Y/O FUNCION DEL JUEGO	VALORIA CON ALGUN TOPICO FREUDIANO	O B S E R V A C I O N E S
ERIK H. ERIKSON	-El juego es visto como una sincronización entre cambios corporales y los procesos sociales. - El juego es una representación de la realidad social y circunstancial en la que se encuentra inmerso.	-La actividad viene a funcionar en los hechos vivenciado de una manera traumática para solucionar la alteración producida por el impacto. -El juego es activo - porque incorpora por medio de este las funciones sociales que le han sido asignadas.	-Diagnóstica. -Terapéutica. -Adaptativo, esto es en función de la sociedad a la cual pertenece y la cual a su vez lo determina.	-Con el acting-out	-La función del juego está condicionada por los lineamientos de "normalidad" - que la sociedad impone como patrones de juego que el niño deberá cumplir. -El juego lleva en sí múltiples elementos inconscientes los cuales salen a flote en ocasiones verbalizados, en otras actuados por lo cual es limitante hacer la analogía del juego con acting out; la vida pulsional parece ser dejada de lado y se enfatiza a la sociedad.
ANNA FREUD	-Juego visto como una expresión yica de pensamientos y sentimientos; en él manifiesta el momento personal del desarrollo unido a factores medio-ambientales. -Juego visto como pre-trabajo donde se manifiestan deseos insatisfechos por medio de procesos de pensamiento	-El juego es activo en tanto desea expresar un estado anímico. -Es activo porque pone a funcionar diversos mecanismos yólicos inconscientes y a través de estos logra un control sobre las situaciones.	-Diagnóstica. -Terapéutica. -Adaptativa. -Pedagógica. -Como fuente de información e instrumento de alianza entre padres, maestros, terapeuta y niño.	-Con el sueño en tanto ambos son base para las posteriores asociaciones libres.	-La función pedagógica que se plantea - tiene como modelo al terapeuta, lo cual es una gran responsabilidad. El utilizar la "seducción" para propiciar el ambiente del jugante parece ya estar haciendo un aparato artificial de una vida pulsional. Habría que cuestionarse si la alianza es entre maestros, padres, terapeuta y niño o bien, como debería ser con el niño y él mismo.
MELANIE KLEIN	-Juego es el campo real o irreal por medio del cual se expresan, controlan o representan fantasías existentes en el niño. -Juego como manifestación de un deseo.	-Es tomado como activo en tanto que quita gran parte de la represión y logra "re-vivir" una situación interna angustiante. -Activo en tanto ha logrado manejar (aunque sea parcialmente) sus fantasías y a raíz de esto la manifestación de un deseo.	-Diagnóstica. -Terapéutica. -Modo de mantener contacto con la realidad y manejar su angustia.	-Con el sueño en tanto base para las asociaciones libres, aclara que hay un contenido manifiesto y un contenido latente.	-Las interpretaciones con carácter "urgente" son cuestionables, ya que habría que conocer antes si era el timing correcto o no. Habrá también que hacer un seguimiento a partir de la interpretación para determinar en qué medida fue acertado y en cuál fue percibida como ajena, proveniente del terapeuta y no del niño mismo. - Se analiza la transferencia real, sin contaminantes de los padres, maestros o aparatos artificiales de "seducción".

CONCLUSIONES

A lo largo del presente escrito, el juego simbólico se explica como una serie de acciones, movimientos, ruidos y palabras que se manifiestan en un exterior y que forman parte de una larga cadena de significantes enteramente propios e individuales (símbolos), los cuales también pueden ser colectivos (signos). Esta serie de acciones es inevitablemente acompañada de pensamientos y emociones determinados por la estructura interna.

El espacio del juego es aparentemente el mundo exterior, sin embargo, es también interior en el sentido que todo material exteriorizado es proveniente del interior; el juego representa en el exterior a manera de puente, la serie de elementos que tienen su raíz en el interior del jugante. Se concluye que el espacio donde juega el niño es un espacio intermedio, no es exterior ni tampoco lo es interior, no es imaginario completamente, y tampoco real en su totalidad; es visible y a su vez invisible. Los límites quedan establecidos por el jugante mismo y, por supuesto, por su momento histórico, conjugando a su vez pasado, presente y futuro. Los valores culturales, los miembros de la familia, las circunstancias y muchas otras cosas van siendo incorporadas y pasan a formar parte de su estructura.

Todo hecho acaecido en el medio exterior tiene su correlato con un hecho interno, marcado siempre por un cambio en los niveles de tensión subjetiva, asimismo, los hechos internos tienen un correlato externo. El sujeto va troquelan

do su estructura por medio de cambios en la intensidad de la tensión, cualquier alteración queda de alguna manera marcada en él.

El juego es un lenguaje que expresa, en la medida de lo posible, parte de una estructura interna determinada por la historia del jugante; el diálogo en una época temprana - entre la madre y el hijo, el matiz afectivo, y todos los posteriores contactos que el niño percibe, le ayudarán a diferenciarse del mundo exterior. Paso crucial de su desarrollo es el momento en el que sabe diferenciar su yo del no-yo, - desconociendo aún qué es él.

El modelo Yo'-ico recién conformado, tiene de antecedente una sucesiva cadena de ilusión - desilusión, si bien necesaria para la eclosión de la personalidad, resulta también un espacio abierto a la espera, dejando un hueco que modelará la existencia en lo sucesivo de una manera muy personal.

El juego es un lenguaje que tiene como base al Deseo, el cual debido a su función de negatriz, hace posible la subjetividad del mismo. Deseo que es motor; desde el momento mismo del nacimiento, y aún antes; el sujeto es portador de deseos heredados de generación en generación, de Deseo-en-Deseo; el sujeto sin saberlo es poseedor de múltiples cargas de Deseo de otros; tendrá que pasar algún tiempo y nuevas experiencias para que haga su propio Deseo más evidente y más diferenciado.

El juego es un lenguaje en tanto logra transmitir un mensaje, en clave propia, de un asunto importante: EL MISMO.

Lenguaje en tanto logra ser un puente entre interior y exterior, Lenguaje en tanto logra partir de unos cuantos elementos base (cadena significante) y elaborar un amplio discurso, Lenguaje que se rige solo a sí mismo pero en función de otro.

Todos los individuos hablan un lenguaje propio, si bien comparten un idioma, difícilmente lo harán con los mismos significantes (y por tanto significados); el juego no se deja compartir, es muy propio, con posibles elementos del exterior que ahora hallan su significante en el interior para volcarlo nuevamente sobre el exterior. El significado es exclusivo.

El discurso que se manifiesta al jugar es muy similar al que se manifiesta durante el sueño y al de las alteraciones de la palabra. Se encuentra sometido a registros inconscientes y dado que somos seres deseantes, las alteraciones del discurso en cualquiera de sus manifestaciones, muestran apenas algunos elementos de éstas representaciones; sólo con base en una posterior asociación y elaboración del material recabado de las grietas del discurso, se logrará darle sentido al mismo. Es sólo a través de éstas grietas donde se " puede ver " parte de esta estructura inconsciente.

El Deseo subyace en el juego, irreductible e insaciable, propulsa a la acción porque en realidad el juego es acción misma que pretende levantar una pasividad vivenciada (y en ocasiones sufrida a manera de seducción).

El juego es exclusivamente humano, en tanto nos consolidamos como entes deseantes, en tanto se ha atribuido - un logro sobre la imagen especular y se ha sobrepasado al género animal; el ser deseante y el saberse UNO lo confirman. Sólo los seres deseantes, en tanto nos sabemos incompletos, podemos interactuar con los otros e imaginar que nos satisfacen, aunque sepamos lo contrario. El Ser Humano se ha regado poderío al saberse necesitado de otros, ha aceptado - compartir valores culturales y se ha construido un Sujeto - del Inconsciente, un Sujeto Deseante, un Hommo Ludens.

Se parte del supuesto de que el sujeto se mueve en - un continuum, el " continuum del deseante ", ya que aún en la época que no maneja el carácter simbólico de la palabra, logra manifestarse por otros medios, por el sueño, por el - juego, para pasar luego al lapsus o al olvido. El discurso es el mismo, la forma de hacerse evidente es la que varía.

Dado que hay una constante búsqueda por encontrar lo perdido , aún a sabiendas que no se puede hallar, se ignora y por lo tanto imaginamos...

El juego funciona más allá del Principio del Placer, es además altamente narcisista, es fálico y masculino a la vez; se hace presente ante la evidente falta que pretende - suturar, ante un inminente hueco en el Saber.

Considero que las aplicaciones de este modelo teórico en la clínica infantil son en tanto logran un nivel

explicativo generalizado. La función del juego en este campo es la de conocer parte de una estructura interna - la cual suponemos, ha hecho muestra de su existencia en el exterior por medio del juego y de otras manifestaciones como el sueño y las alteraciones del Lenguaje.

El juego por sí solo sirve poco para darle forma a la hipotética estructura; se requiere además una serie de pensamientos circundantes para que cobre un sentido - que, reitero, es muy propio del jugante.

Las aplicaciones irán en tanto a partir del propio descubrimiento de elementos que se puedan alinear en un camino acorde al sentido de su mismo Deseo; enfatizo nuevamente que se trata del Deseo del propio jugante, no de los padres de éste o del terapeuta; es propio y, por supuesto, mezclado con otros que a su vez se encuentran en función del Deseo de otro.

El juego es, concluyendo, un Lenguaje que se representa a manera de un discurso interrumpido en una línea ininterrumpida; siempre con base en el Deseo y con un origen situado muy tempranamente, aún antes de ser capaz de expresar verbalmente su Ser; el juego con funciones subyacentes de placer, de dominio, de búsqueda, con elementos masculinos y narcisistas; que funciona con mecanismos tales como la condensación y el desplazamiento, y a niveles de Real, Simbólico e Imaginario.

Es sobre todo parte vital y muy propia del individuo. El juego es tan Universal y tan ancestral como el Deseo mismo.

BIBLIOGRAFIA

- Aberastury, A. El niño y sus Juegos. Buenos Aires. Editorial Paidós. 1977
- Ajuariaguerra, J. Manual de Psiquiatría Infantil. México. Editorial Masson. 1983
- Bally, G. El Juego como Expresión de Libertad. Mexico. Fondo de Cultura Económica. 1983
- Barker, R.G. et. al. Child Behavior and Development: a course of representative studies. New-York. MacRaw-Hill. 1943
- Basch, M.F. Psychoanalytic Interpretation and Cognitive Transformation. International Journal of Psychoanalysis. (1981) Vol. 62, p.151 - 175
- Blos, P. Psicanálisis de la Adolescencia. México. Joaquín Mortiz Editores. 1986
- Braunstein, N.A. et. al. El Lenguaje y el Inconsciente Freudiano. México. Siglo Veintiuno Editores. 1982
- _____ . Psiquiatría, Teoría del Sujeto, Psicoanálisis (hacia Lacan). - México. Siglo Veintiuno Editores. Madrid. Alianza editorial . 1984
- Bruner, J. Acción, Pensamiento y Lenguaje. Madrid. Alianza Editorial 1984
- Cass, J. The Significance of Children's Play. London. L.B.T. Bathsford, Ltd. 1971.p. 10 - 65
- Cellerier, G. El Pensamiento de Piaget. Barcelona. Editorial Península. 1968
- Chateau, J. Gratiot-Alphandery, H. Doron, et. al. Las Grandes Psicologías - Modernas. Barcelona. Herder Editorial. 1979. p. 281 - 320
- Cooper, D. El Lenguaje de la Locura. Barcelona. Editorial Ariel. 1981
- Doltó, F. El Caso Dominique. Mexico. Siglo Veintiuno Editores. 1982
- _____ . Tener Hijos. Volumen 3. Barcelona. Editorial Paidós. 1982
- Ducrot, O. ¿Qué es el Estructuralismo? El Estructuralismo en Lingüística. - Buenos Aires. Editorial Losada, S.A. 1975
- Ekstein, R. Psicosis Infantil. México. Editorial Pax-México. 1968
- Erickson, M. T. Child Psychopathology . New-Jersey. Prentice-Hall, Inc. - Englewood cliffs . 1978
- Erikson, E.H. Infancia y Sociedad. Buenos Aires. Editorial Home/Paidós. 1976
- Fenichel, I. Teoría Psicoanalítica de las Neurosis. Barcelona. Editorial - Paidós. 1984
- Foucault, M. El Nacimiento de la Clínica. México. Siglo Veintiuno Editores. 1983
- _____ . Las Palabras y las Cosas. México. Siglo Veintiuno Editores. 1985
- Freud, A. El Psicoanálisis Infantil y la Clínica. Buenos Aires. Editorial - Paidós 1977

- Watson, R.J. Psicología Infantil. Madrid. Editorial Aguilar. 1972
- Weisler, A. McCall, R. B. Exploration and Play. American Psychologist. (1976) Vol131, Num 7. p 492 - 508
- Winnicott, D.W. Clínica Psicoanalítica Infantil. Buenos Aires. Ediciones Hormé. 1971
- _____ . El Niño y el Mundo Externo. Buenos Aires, Ediciones Hormé 1980
- _____ . La Familia y el Desarrollo de la Familia. Buenos Aires. Ediciones Hormé. 1980
- _____ . Realidad y Juego. Buenos Aires, Editorial Gedis . 1985

- Langs, R. Modes of " Cure " in Psychoanalysis and Psychoanalytic Psychotherapy. International Journal of Psycho-Analysis. (1981) Vol 62, 199-214.
- Laplanche, J. El Psicoanálisis :¿Historia o Arqueología? Trabajo del - Psicoanálisis (1983) Vol. 2 . Num. 5 p. 143 - 164
- Laplanche, J. Pontalis, J.B. Diccionario de Psicoanálisis. Barcelona. Editorial Labor, S.A. 1983
- Lebovici, S. Soulié, M. El Conocimiento del Niño a través del Psicoanálisis. Mexico. Fondo de Cultura Económica. 1981
- Leif, J. Juif, P. Textos de Psicología del Niño y del Adolescente. Madrid. Narcea, S.A. Editores. 1979 p. 334 - 344
- Mahler, M.S. Simbiosis Humana: las vicisitudes de la individuación(1). Mexico. Joaquín Mortiz Editores. 1980
- Mannoni, M. La primera Entrevista con el Psicoanalista. Buenos Aires. Editorial Gedisa . 1982
- Masotta, O. Lecciones de Introducción al Psicoanálisis. México. Editorial Gedisa. 1983
- Millar, S. Psicología del Juego Infantil. Barcelona. Editorial Fontanella, 1972
- Miller, J. A. et.al. Psicología Social: Ciencia e Ideología (acción - de la estructura). Buenos Aires. Siglo Veintiuno Editores. 1983
- Patridge, E. Bunler, Ch. et.al. La Recreación Infantil. Buenos Aires. Editorial Paidós, 1965
- Rifflet - Lemaire, A. Lacan. México. Editorial Hermes. 1981
- Schaff, A. Historia y Verdad. México. Ediciones Grijalbo . 1981
- Singer, J. The Child's World of Make-Belive. London. Academic Press Incorporo- Ltd. 1973
- Spitz, R.A. El Primer Año de Vida del Niño. México. Fondo de Cultura Económica. 1982
- Vogt, W. El Mundo del Jardín de Infantes. Buenos Aires. Editorial Kapelusz. 1976
- Vigotsky, L.S. El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Barcelona. Editorial Grijalbo. 1979.
- _____. Pensamiento y Lenguaje. Mexico. Editorial Alfa y Omega . 1979
p/ 119 - 159
- Wallon, H. Del Acto al Pensamiento. Buenos Aires. Editorial Psique. 1978
- _____. La Evolución Psicológica del Niño. México. Editorial Grijalbo. 1974

- _____. Normalidad y Patología en la Niñez. Buenos Aires. Ed. Paidós. 1978
- _____. Pasado y Presente del Psicoanálisis. Mexico Siglo Veintiuno -- Editores. 1985
- Freud, S.* (1900) La Interpretación de los Sueños. Vol 4, 5.
- _____. (1905) Tres Ensayos para una Teoría Sexual. Vol.7
- _____. (1912) Tótem y Tabú. Vol 13.
- _____. (1914) Introducción al Narcisismo. Vol 14.
- _____. (1915) Pulsiones y Destinos de Pulsión. Vol. 14.
- _____. (1915) La Represión. Vol. 14.
- _____. (1920) Más Allá del Principio del Placer.. Vol. 18
- _____. (1923) El Yo y el Ello. Vol. 19
- _____. (1925) La Negación. Vol. 19.
- Garvey, E. El Juego Infantil. Espana. Editorial Morata. 1981
- Ginsburg, H. Opper, S. Piaget y la Teoría del Desarrollo Intelectual. New-York, Prentice-Hall International. 1977
- Herron, R.E. Sutton-Smith, B. Child's Play . New-York . John Wiley & Sons, Inc. 1973
- Klein, M. Psicoanálisis de las Perturbaciones Psicológicas. Contribuciones al Psicoanálisis. Buenos Aires. Ediciones Hormé, S.A. 1974
- _____, et.al. Psicología Infantil y Psicoanálisis de Hoy. Buenos Aires. Editorial Paidós. 1971
- _____, et.al. Desarrollos en Psicoanálisis. Buenos Aires. Ediciones - Hormé, S.A. 1962
- Kojeve, A. La Dialéctica del Amo y del Esclavo en Hegel. Buenos Aires Lapleyade.
- Lacan, J. Escritos 1 , México. Siglo Veintiuno Editores. 1986
- _____. Escritos 2. México, Siglo Veintiuno Editores. 1986.(Introducción y Respuesta al Comentario de Jean Hyppolite sobre la "Verneinung" de Freud)
- _____. Seminario I: Los Escritos Técnicos de Freud. España. Editorial-Ateneo de Caracas/ Editorial Paidós. 1981
- _____, et.al. Significante y Sutura en el Psicoanálisis. Siglo Veintiuno Editores 1973

* Todas las citas de Freud pertenecen a:

Obras Completas. Buenos Aires. Editorial Amorrortu. 1976