

APORTES DEL PSICOANÁLISIS AL CONOCIMIENTO DE LA MENTE DEL NIÑO: EL JUEGO*

Jesús Colas**

EL JUEGO. SU FUNCIÓN, ESPACIO MENTAL

Dentro de las preguntas que me he hecho en el contacto clínico con niños y sus familias, era averiguar los recursos propios mentales, que tenía el niño para enfrentarse y manejar las dificultades de su vida cotidiana, a veces realmente compleja y conflictiva.

Estos interrogantes llevan en varias direcciones, una de ellas tiene que ver con el juego. Proponiéndome recorrer, y mostrar en este trabajo el fruto de estas preguntas.

Fue Freud el primero que observó e interpretó el juego de un niño de dieciocho meses, su nieto descrito en “Más allá del principio de placer”, 1920. El “juego del carretel”. Su intuición, las ideas y sugerencias que aporta, creo que han influido de forma determinante, hacia una comprensión del juego del niño.

Merece la pena releer lo escrito por Freud.” Este buen niño exhibía el hábito, molesto en ocasiones, de arrojar lejos de sí, a un rincón o debajo de una cama, todos los pequeños objetos que hallaba a su alcance, de modo que no solía ser tarea fácil juntar sus juguetes. Y al hacerlo profería, con expresión de

* Seminario impartido dentro del programa de Formación Continuada de la Asociación Altxa en Bilbao los días 8 y 9 de mayo de 1998.

** Psiquiatra

interés y satisfacción un fuerte y prolongado oooooh!, que según el juicio coincidente de la madre y de este observador, no era una interjección, sino que significaba “Fort” (se fue). Al fin caí en la cuenta de que se trataba de un juego y que el niño no hacía otro uso de sus juguetes que el de jugar a que se iban. Un día hice la observación que corroboró mi punto de vista. El niño tenía un carretel de madera atado con un hilo. No se le ocurrió por ejemplo arrastrarlo tras sí, por el piso para jugar al carrito, sino que con gran destreza arrojaba el carretel, al que sostenía por el hilo, tras la barandilla de la cuna, el carretel desaparecía y el niño pronunciaba su significativo o-o-o-o, y después tirando del hilo volvía a sacar el carretel de la cuna, saludando ahora su aparición con un amistoso “Da” (acá está). Ese era, pues, el juego completo el de desaparecer y volver.

La interpretación del juego resultó entonces obvia. Se entramaba con el gran logro cultural del niño: su renuncia pulsional (renuncia a la satisfacción pulsional) de admitir sin protestas la partida de la madre... Se resarcía, digamos, escenificando por sí mismo con los objetos a su alcance, ese desaparecer y regresar... Nuestro interés se dirigió a otro aspecto. Es imposible que la partida de la madre le resultara agradable, o aún indiferente. Entonces, ¿cómo se concilia con el principio de placer que repitiese en calidad de juego esta vivencia penosa para él? El niño convirtió en juego esa vivencia a raíz de otro motivo. En la vivencia era pasivo, era afectado por ella; ahora se ponía en un papel activo repitiéndola como juego, a pesar de que fue displacentera...

Se advierte que los niños repiten en el juego todo cuanto les ha hecho gran impresión en la vida; de ese modo descargan la intensidad de la impresión se adueñan, por así decir, de la situación. Pero, por otro lado, es bastante claro que todos sus juegos están presididos por el deseo dominante en la etapa en que ellos se encuentran: el de ser grandes y poder obrar como los mayores. También se observa que el carácter displa-

centro de la vivencia no siempre la vuelve inutilizable para el juego. Si el doctor examina la garganta del niño o lo somete a una pequeña operación con toda certeza esta vivencia pasará a ser el contenido del próximo juego... En cuanto el niño trueca la pasividad del vivenciar por la actividad del jugar, inflige a un compañero de juegos lo desagradable que a él mismo le ocurrió... Así nos convencemos de que aun bajo el imperio del principio de placer existen suficientes medios y vías para convertir en objeto de recuerdo y elaboración anímico lo que en sí mismo es displacentero.

Creo que estas ideas sobre el juego nos van adentrando en un aspecto de la mente infantil, clave para entender al niño, con las repercusiones técnicas que conlleva, en la terapia analítica.

Estas ideas me llevaron hasta M. Klein y D. Winnicott, autores que han desarrollado ampliamente el papel del juego en el niño, tanto en su contenido, como elemento de comunicación, así como instrumento necesario en el psicoanálisis infantil.

M. Klein en 1929, en su artículo "La personificación en el juego de niños". Y "Principios psicológicos del análisis infantil", de 1926. Defiende la importancia del juego como medio de comunicación entre el niño y el terapeuta, utilizándolo como instrumento técnico. Defendió ante A. Freud la actividad lúdica equivalente a la asociación libre en el psicoanálisis de adultos. Resaltó el contenido presente en el juego, expresión de la conflictiva interna del niño. El contenido simbólico representado, la secuencia durante el juego, sus bloqueos e inhibiciones por las fantasías inconscientes. Describió la personificación en el juego como expresión de la transferencia, idea crucial en su trabajo, opuesto a la que defendía A. Freud.

Es D. Winnicott, en su obra "Realidad y juego", en la que da un protagonismo al juego, y a la capacidad de jugar, como un espacio creado por el niño. Espacio que no es interno, pero tampoco pertenece a la realidad externa, son los espacios

transicionales. Espacio que permitirá el desarrollo de la experiencia cultural y creativa. Considerando al psicoanálisis como un juego altamente refinado.

El enigma de todo ser humano es poder desarrollar su propia capacidad que le permita manejar la realidad, tanto externa como interna. Diferente de los animales, en los que el poder genético del instinto, les permiten desde el mismo momento de su nacimiento tomar contacto y poderse adaptar a la realidad externa.

El recién nacido necesita de forma total del otro, habitualmente la madre o una persona que haga la función materna (bien puede ser el padre, la abuela, ...). Necesita y allí radica la complejidad de la evolución psíquica, poder ir desarrollando e incorporando funciones, inicialmente de los progenitores que le permitan laboriosamente, irse despegando, desde la situación de dependencia total de los padres, a su independización. Este largo proceso, requiere y necesita del establecimiento de un espacio, que permita desarrollar estas funciones, que permita el reconocimiento de la realidad externa, me estoy refiriendo al juego.

Lo propio del juego es la posibilidad de crear un espacio intermedio entre el afuera (realidad exterior) y el adentro (necesidades personales, deseos, sentimientos, ...). Espacio intermedio que en la vida adulta permite la experiencia cultural de la creatividad, forma de jugar con la realidad, de transformarla o, crearla a través de la capacidad de fantasear e imaginar. Espacio intermedio existente dentro de las relaciones humanas, con sus reglas sociales, el uso de las palabras etcétera.

Con todo lo expuesto, voy a intentar mostrar el papel y la función del juego en la salud mental infantil, el desarrollo y su maduración psíquica, ir conociendo el mundo externo, irse adueñando, como Freud dice, de situaciones dolorosas, identificarse con sus padres. Poder manejar las ansiedades, miedos, temores de abandono o castigo, que varían según la

edad, el momento evolutivo, las características personales de cada niño y los conflictos propios o de su relación con el entorno. Poder ir progresivamente soltando amarras, de la relación de dependencia inicial, hacia la autonomía que le permita navegar sólo, adentrándose en la socialización, “para ser grandes y poder obrar como los mayores”. Y finalmente desarrollar una capacidad interna de imaginación y fantasía base de la capacidad creativa, indispensable para el crecimiento personal, del conocimiento y de la cultura en general.

Winnicott tiene una frase *el niño que juega es un niño sano*. Refiriéndose al juego espontáneo, libre e imaginativo (play), diferente al juego más tardío de reglas y normas que ordenan su curso (game). Este juego (play) debe ser respetado, el niño necesita tener su espacio para crearlo y desarrollarlo. Evitándose la intrusión de los adultos

EL JUEGO Y SU RELACIÓN AL MOMENTO EVOLUTIVO DEL NIÑO

Inicialmente el bebé carece de un yo, o es tan rudimentario que funcionalmente no es claramente perceptible. Esta situación obliga a la madre u objeto maternal, a que haga sus funciones por él. La madre tiene que intuir y entender lo que le ocurre, para atenderle y darle lo que necesita (alimento, limpieza, abrazaron, compañía, atención médica,...), para ello las madres desarrollan desde el embarazo una capacidad, la “preocupación maternal primaria”, descrita por Winnicott, permitiéndola con su empatía colocarse en el lugar del hijo, funcionando como un yo auxiliar del bebé. Esta relación madre - bebé, establecida por ella es una forma de “locura”, o de relación “loca” natural, muy investida narcisísticamente.

Siendo el bebé y su cuerpo como un juguete de la madre (Gutton). La interacción fantasmática sirven de guía, a todos los elementos sensoriales corporales, que van a ir relacionán-

dose entre el bebé y la madre, (el diálogo tónico - postural, el contacto visual, la mirada, la mímica, los tonos de voz y sonidos,...). Todo ello sobre una base de interacción intersensorial observada ya desde el nacimiento. (Brazelton, Cramer, ...).

En esta relación (juegos tontos, en palabras de Lorenz), se establecen las bases de la comunicación humana y el acceso a la socialización futura. La madre juega con sus sonidos, gestos, manoseos, besos, caricias, etc. Todo su cuerpo participa, y asimismo estimula y busca la comunicación del bebé, creando vías de contacto con el exterior a través de los sentidos. Sabemos por Spitz y otros autores como D. Anzieu, que los sentidos sirven de base para el desarrollo de funciones del yo, tanto para el contacto cercano (piel - tacto, gusto), como para el contacto lejano (aéreo - olfato, vista, oído). Siendo frecuentes las manifestaciones clínicas psicósomáticas, expresión conflictiva de desajustes o mala relación entre ambos. Así como las alteraciones graves en la organización del yo en las psicosis.

Es la experiencia repetitiva de sentir el bebé que alguien entendió y satisfizo sus necesidades, lo que permite ir incorporando esta función del yo auxiliar, o potenciando el rudimentario yo con el que se nace, (existen discrepancias entre los psicoanalistas). Esta evolución del yo es descrita por M. Mahler como el paso del yo autístico al yo simbiótico, sobre los dos meses aproximadamente, observándose cuando el niño empieza a percibir y reconocer a la madre, con su primera sonrisa (primer organizador de Spitz). Es a partir de los tres meses aproximadamente cuando el bebé puede ir desarrollando sus primeras actividades pre-lúdicas, pues realmente no es juego como tal, por faltar la simbolización.

La ausencia gradual de la madre despierta unas actividades que suplen temporalmente a la misma, surgen cuando el bebé echa en falta a la madre. En este momento la relación gira alrededor de calmar necesidades básicas de la fase oral, junto a la satisfacción de calmar la tensión del hambre, existe

un placer apegado a los estímulos sensoriales (gusto, tacto, olfato, oído), o tan primario como el balanceo al ser mecido (por estímulo de la zona vestibular).

Ph. Gutton (El juego de los niños), deslinda claramente las actividades autoeróticas y las actividades pre-lúdicas, que intentaré resumir:

- Actividades autoeróticas: por ejemplo cuando el niño chupetea su propio dedo, como si su propio cuerpo (el dedo) sustituyera a la madre.
- El pre-juguete: por ejemplo el chupete, que no pertenece a su cuerpo, es un objeto dado por la madre y que la sustituye.

Depende de la calidad de la relación entre la madre y el niño, que podrá estabilizarse la figura del pre-juguete, como un objeto externo que la supla. Experiencias repetitivas de pérdida o de separaciones que superen el límite tolerable para el bebé, pueden llevar a una pérdida de la actividad pre-juguete, por la autoerótica. O en situaciones más carenciales llegar a perder esta actividad autoerótica. La figura del pre-juguete dará acceso al juguete y por tanto al juego, a diferencia del niño que sólo tiene actividades autoeróticas, donde es únicamente el cuerpo el depositario de su satisfacción. Los primeros niños tienen más fácil el camino para la simbolización, el lenguaje, el aprendizaje y la socialización.

La presencia de una madre garantiza y da estabilidad al pre-juguete. La madre lo introduce, pero el bebé sólo será capaz de aceptarlo y utilizarlo, si conserva un recuerdo suficientemente bueno de ella, para poderse entretener con el chupete. La ausencia excesiva de la madre, como realidad frustrante, puede romper la ilusión que el niño tenía en el placer del chupeteo con el chupete, y llorar reclamándola en la realidad. Es la capacidad de ilusión por tener a la madre, en el chupete, sin tenerla en la realidad, la que va consolidándose

progresivamente. Esta ilusión que permite la recreación fantaseada de la madre, es la base para llegar a la simbolización y el desarrollo del juego y de otras facultades, como la creatividad, indispensables para un crecimiento psicológico del niño.

Intentaré mostrar la relación entre determinados juegos, con la ansiedad y el conflicto al que tiene que hacer frente el niño, tanto por el momento evolutivo presente en ese momento, como de circunstancias externas a las que tenga que enfrentarse.

Los juegos se dejan y pierden sentido cuando el motivo interno desaparece. Pueden volver a surgir ante situaciones regresivas, y convivir con juegos que intentar afrontar conflictos y ansiedades genéticamente más evolucionadas. En palabras de A. Aberastury (El niño y sus juegos), “en la medida en que va creciendo surgen nuevos intereses, nuevas situaciones de cambio, y los juegos se modifican”.

El juego del primer año:

Está determinado por el progresivo grado de separación con la madre, con todas las ansiedades que ello despierta. De forma paralela a esta separación, e interrelacionado con este proceso, el yo del niño va madurando, permitiéndole reconocer totalmente a los seres familiares de los extraños (el llanto ante el extraño, entre los seis y ocho meses, segundo organizador descrito por Spitz). Junto a estas adquisiciones del yo, el niño, puede empezar a reconocer y explorar su propio cuerpo como inicio de su propia identidad personal.

Todo ello es iniciado espontáneamente por la madre, que empieza a jugar con el niño a, “La escondida”, ella se tapa y se descubre la cara o cabeza con las manos, o con una sábana, o detrás de una puerta, etcétera. Acompañado de sonidos de sorpresa y exclamación. El juego puede reducirse sólo, a taparse y descubrir la madre sus ojos. Paralelamente el juego se entremezcla con ser el bebé el “tapado y descubierto”.

Pasando a ser el propio bebé el que se tapa y destapa bajo la sábana, haciendo desaparecer y aparecer el mundo que le rodea, la madre y demás objetos. Es un juego que despierta una gran expectación en la desaparición de la madre y un inmenso júbilo al volverla a ver o aparecer. Su función es ir introduciendo la idea de que tras una despedida, una separación, existe un reencuentro, es decir que la separación es temporal, no es para siempre. Va afianzándose la imagen de permanencia de la madre, aunque no la vea o esté separado de ella.

El niño juega con la madre a tirar juguetes u otros objetos para ser recogidos por ella, tiene la misma finalidad de ir elaborando y comprobando que algo que desaparece de su vista, al ser tirado, vuelve a aparecer. Existe el juego de aparición y desaparición de sonidos, como el sonajero, donde es él mismo, el que puede activamente hacerlos aparecer o desaparecer. Con la madre existe otro juego donde se entremezcla la aparición y desaparición de sonidos, la capacidad activa de ser el propio niño que restablece el contacto, ensayándose la comunicación oral como forma de conexión con el objeto deseado. También está presente el juego del “laleo”, inicialmente como un juego en espejo, donde el niño imita a la madre, a veces entremezclado con el “tapado y descubierto”, donde la madre aparece físicamente o responde con su voz al sonido del hijo. Frecuentemente mientras el niño juguetea con sus sonidos, como lo hace con el sonajero, y su sonido, se entremezcla con exploraciones de su cuerpo, mirándose y chupándose sus dedos u otras partes de su cuerpo.

Es importante la disposición de la madre, para ir introduciendo estos juegos con su bebé. Existen madres que tienen dificultades de irse separando de esta relación tan estrecha que mantienen con su hijo. A veces te dicen, que sienten pena de que sus hijos vayan creciendo, y por tanto separando y no necesitando tanto de ellas. El tipo de relación de pareja, incide igualmente en la disposición de la madre a irse separando, para establecer estos juegos con su hijo. Es lo habitual que las

relaciones sexuales y la disposición hacia el marido vayan restableciéndose gradualmente, pasados unos meses después del nacimiento. Algo que ayudará a la mujer, siendo rescatada de una relación dual, narcisista con su hijo, justamente para ir facilitando esta separación gradual entre ambos.

El papel del marido, su capacidad de tolerar la nueva situación, con la llegada del hijo, tolerar a una mujer menos entregada a él. Su disposición a servir de ayuda y apoyo a la madre. Así como para atender a su propio hijo, jugar con él, juegos habitualmente diferentes a los propuestos por la madre, con mayor frecuencia de actividad motórica (la pierna hace de caballito, de alzarle al aire, etc.), marcará la pauta de una presencia para el hijo, que servirá para que el niño vaya separándose también de la madre.

Toda esta situación familiar, donde va gestándose la idea necesaria de progresiva separación del bebé de la madre, es la condición necesaria para que surja el juego, como una propuesta tácita por la madre. Propuesta amorosa, paciente, realizada espontáneamente, con el mensaje “te voy a enseñar a conservar mi recuerdo, como algo amoroso, que te quiere, para que aprendas a ir cuidando de ti mismo y tolerar estar solo”. Todo ello queda plasmado gráficamente, cuando la madre introduce intuitivamente el “osito de peluche”, o equivalentes, descrito por Winnicott, como un objeto transicional, planteado por la madre como un sustituto de ella, que le permite tolerar la separación, fundamentalmente por la noche, poder dormir sabiendo que no está, no la ve, no la oye, pero tiene la ilusión de estar con ella (es el osito). Muñeco del que no se desprende, al desplazarse, irse de viaje, ir a la guardería, ... Osito que le permite jugar a, consolarle, es el muñeco el asustado y él lo cuida y protege.

Conforme el niño va adquiriendo un mayor dominio psicomotor, puede sentarse, coordinar sus movimientos, aparece un juego de meter y sacar, o vaciar objetos o, juguetes de algún

cubo o recipiente. Todo ello tiene que ver con el poder conservar, retener y guardar sus objetos. Se va perfilando la capacidad de un espacio contenedor, capaz de conservar y guardar en su interior, espacio que podrá cuidar el recuerdo de la madre en la laboriosa tarea de separación de ella.

Su afán de probarlo todo con la boca, se va desplazando a la mano, algunos autores lo describen como la mano-boca. Así como su curiosidad por su madre y su propio cuerpo se extiende al mundo externo, como un hambre de conocer. Todos los objetos que encuentra se lo lleva a la boca y lo chupetea o, lo muerde cuando la aparición de los dientes, despierta dolor y necesidad de morder, al hacerlo calma el dolor y su necesidad. Todo ello le da placer, siendo la base del placer del aprendizaje, como curiosidad de saber y conocer.

Su curiosidad le lleva a explorar más lejos, explorar huecos, en la pared, desagües, enchufes, aparato de vídeo, orificios corporales como la nariz y oídos, ..., introduciendo el dedo, o un palo, guardando cosas en él, etc. En este juego ya puede irse observando una diferencia entre el niño que activamente juega a introducir o meter, y por otro lado la niña a guardar. Aunque la bisexualidad presente en esos momentos, les lleve a practicar ambos juegos.

La separación de la madre, va a despertar sentimientos de intensa rabia y agresividad contra ella, (ampliamente descrito por M. Klein), por la inevitable frustración que supone renunciar a esa relación de privilegio tan especial del niño con su madre. Dada su inmadurez yoica puede fantasear llegar a destruirla o provocar su muerte, de ahí la importancia del aseguramiento en la presencia de la madre, su permanencia, en definitiva afianzar los componentes amorosos que también siente el niño. Estos impulsos destructivos son llevados a los objetos y juguetes, cuando los muerde, los golpea, rompe o desarma furioso. Comprobar que no pasa nada, va haciendo disminuir el poder mágico de estos impulsos destructivos.

EDAD	TIPO DE JUEGO	SITUACIÓN EVOLUTIVA (ansiedad, conflicto)
4 - 6 meses	<ul style="list-style-type: none"> • Escondidas (sábanas) • Taparse y descubrir los ojos • Juegos con el cuerpo (deditos) • Laleo (juego de sonidos) • Sonajero • Tira objetos, juguetes para ser recogidos 	<ul style="list-style-type: none"> • Elabora: Ansiedad de desprenderse de la madre (tirar y recuperar objetos. Aparición y desaparición del rostro de la madre, etc.) • Reconocimiento de su cuerpo • Aparecen y desaparecen sonidos. Con su sonido aparece la madre (juego con ella)
6 - 12 meses	<ul style="list-style-type: none"> • Van apareciendo otros juegos apoyados en los progresos psicomotrices 	
	<ul style="list-style-type: none"> • Busca algo hueco para guardar o meter cosas (vaso, cubo, hueco en pared,...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Forma de conservar, retener, guardar / y sacar objetos, juguetes (continuación del juego anterior, pero realizado por él mismo)
	<ul style="list-style-type: none"> • Explorar en huecos metiendo el dedo, lapicero 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra su curiosidad, a través de la penetración (más frecuente en varones)

El juego de uno a tres años:

Describir el juego por edades, lo hago por razones de ordenar la exposición. Cada niño y cada familia tienen características y ritmos de evolución diferentes, por otro lado los juegos se van solapando de una edad a otra, hasta que se dejan, porque ya han perdido sentido para el niño.

Esta época de vida es clave, porque el desarrollo psicomotor permite una progresiva autonomía al niño, al poder andar. Ello incidirá en la progresiva consolidación del proceso de separación, ya iniciado previamente, debiendo continuar

elaborando las ansiedades normales de separación. Es el momento en el que empiezan a introducirse las normas sociales, a través de la educación esfinteriana. Aprendizaje que va en contra de las tendencias del propio niño, desde su curiosidad por conocer, no sólo la realidad exterior, sino también todo lo relacionado con su cuerpo, como son sus excreciones (caca, pis) y cuya eliminación le da mucho placer, llevándole a tocarlas, manosearlas o presentárselas a la madre. Esta imposición cultural, al prohibírsele jugar con sus excrementos, le lleva a desplazar su interés jugando con tierra, arena, agua, barro, plastilina, etc.

La madre o sustituto le va obligando a hacer pis y caca en el orinal. Generalmente en un contexto de juego, donde la madre espera complacida la deposición del niño, como un regalo que el niño la da, y a cambio le devuelve caricias, besos, alabanzas o un juguete que compense y supla, lo que el niño tiene que darla, no sólo el excremento, sino la renuncia de hacer algo placentero, por la madre. Espontáneamente muchas madres juegan con el niño ayudándole a despedirse de la caca, por ejemplo al tirar de la cisterna. Es importante este acompañamiento emocional, como un juego, dado el mucho valor que para el niño tienen sus excrementos, tanto como para su madre, que se alegra tanto. Por ese motivo renunciar a todo ese placer es costoso, dependiendo también de la respuesta de la madre. No es lo mismo la posición rígida, enojada, y exigente de ella, a la actitud paciente pero firme de irle acompañando en esta renuncia progresiva.

En este momento el niño necesita jugar a trasvasar agua, arena, o cualquier objeto presente habitualmente en la cocina (alubias, azúcar, ...), de un recipiente a otro. Lo guarda y desparrama, volviendo a guardar. Pudiendo ir desarrollando la noción interna de un espacio que guarda, contiene y controla las cosas internas corporales. Son condiciones yoicas para el control esfinteriano.

El control esfinteriano le permite al niño consolidar la noción de dentro y afuera, de tener algo interiormente que él puede controlar o expulsar. Percibir el valor de sus heces como algo bueno (recibido como regalo, ser limpio al depositarlo en el orinal), o como algo malo (recibir reproches, ser sucio etcétera). Aquí aparece otra propuesta, nuevo juego introducido por la madre, dentro del proceso de independización. Propuesta de intercambio, dar y recibir, que presupone un paso más en el despegue del otro, condición para la socialización, dar para recibir.

Paralelamente el reconocimiento de su cuerpo independiente, así como del cuerpo de la madre, diferente al suyo. Como espacios que guardan cosas, las suyas y las de la madre. Sus sentimientos, deseos y pensamientos, como su madre tiene las propias.

Es frecuente en este momento que la madre, u otras madres cercanas, quede embarazada. Vientre que guarda algo y que crece. Planteándose nuevos interrogantes sobre el origen de los niños y el suyo propio, despertándole mucha agresividad, descargada en juegos con tambores, ollas de cocina, pelotas, globos, ..., fundamentalmente para golpear, expresando la intensa rabia por renunciar a algo placentero propio, o con relación a su madre. La frecuente gestación de ella, u otras, por la llegada de otro hermano, le permite desplazar su agresividad contra estos objetos, (que representan el vientre de la madre). La importancia de su resistencia al comprobar que no los rompe, le permite no sentirse tan peligroso y destructivo.

Van apareciendo juegos con muñecos, familias, animales, donde se van elaborando las relaciones con sus propios padres. Juegos de, alimentar, limpiar, premios, castigos, de cuidar, pegar, ... Donde se muestra toda la relación educativa y normativa, que limita y frustra la tendencia placentera del niño. Generándose sentimientos de extrema ambivalencia, de agresividad, y de amor, así como de tristeza por la renuncia. El niño

puede en estos juegos, a través del muñeco, expresar estos afectos, sin entrar en conflicto con sus padres reales. Puede jugar a ser los padres, con los que se va identificando, en el proceso de asimilación de normas, poner límites o cuidando al muñeco.

Le van gustando juegos de construcción de casas, donde arma y desarma, organiza y desorganiza, permitiéndole ir confiando en sus capacidades de reparación y de poder arreglar sus objetos, a pesar de los impulsos destructivos y agresivos, sintiéndolos menos omnipotentes.

No le gusta desprenderse de sus juguetes, dejándolos todos en su sitio, mientras otros los dejan en cualquier lugar. Tratando al juguete como representante de algo suyo, como el excremento. Otras veces juega como a llenar él sólo la habitación, corriendo por todos lados, donde se mezcla el placer motriz, con la adquisición de su capacidad de andar y de poder llenar el cuarto con su presencia, sin parar. Forma de llenar un espacio vacío (el cuarto como equivalente a su vientre vacío al evacuar). Aquí generalmente la prohibición de los padres, le obliga a desarrollar a través del juguete los juegos de llenar, vaciar, guardar cosas, etc.

Conforme va creciendo el niño, puede jugar sólo, después de pasar por un periodo donde necesitaba la presencia física y visual de la madre para jugar, posteriormente con la referencia auditiva (Mahler), para finalmente hacerlo sólo, afianzándose la separación de la madre.

Todo ello va parejo a una progresiva integración de su esquema corporal, adquisición que se va logrando conforme se consolida la separación (reconocimiento del otro, y de su cuerpo, así como de sí mismo y su propio cuerpo). Va iniciando trazos de dibujos y de monigotes. Se siente atraído por las imágenes de cuentos y libros. A veces tratan los dibujos o las imágenes gráficas como si fuesen juguetes, dada su inmovilidad y la posibilidad de hacerlos aparecer o desapare-

cer. Sus fantasías a veces terroríficas, son proyectadas en estas imágenes, pudiendo controlarlas a través de ellas. Aunque no entra en el objeto de este trabajo el dibujo y su evolución, no puede quedar desgajado, más bien forma parte de la actividad lúdica.

Igualmente los cuentos muestran las inquietudes, temores y fantasías del niño (abandono, ser devorado, muerte de los padres, castigo etcétera). Necesitan que se les cuenten de una forma ritualizada (la propia estructura del cuento recoge esta necesidad), y repetitiva. Generalmente son contados al anochecer, por alguien protector (madre, padre, abuela, ...), poniéndose en escena sus temores, con un final feliz. Esto habitualmente tranquiliza, ayudándole a conciliar el sueño.

EDAD	TIPO DE JUEGO	SITUACIÓN EVOLUTIVA (ansiedad, conflicto)
1 - 2 años	<ul style="list-style-type: none"> • “Osito de peluche”(objetos transicionales), para acostarse, salir de casa... 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración del paulatino desprendimiento de la madre
	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos con agua, barro, plastilina, pinturas 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración del cuerpo y lo relacionado con él, (excreciones: caca, orina). Por efecto de la represión educativa, desplaza el interés en otros objetos • Elaboración de ansiedades de separación relacionadas con desprenderse de algo suyo corporal
	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos con tambores, globos, pelotas, ollas de cocina (golpes). Coches accidentados, aplastados. Muñecos rotos 	<ul style="list-style-type: none"> • Forma de descargar y elaborar la agresividad (comprobar al golpear que el objeto no se rompe, le hace disminuir la idea de ser muy destructivo como puede en su fantasía verlo)

EDAD	TIPO DE JUEGO	SITUACIÓN EVOLUTIVA (ansiedad, conflicto)
1 - 2 años	<ul style="list-style-type: none"> Juegos con muñecos, alimentar-limpieza: cuidarles/maltratarles premios/castigo 	<ul style="list-style-type: none"> Elaboración gradual de la relación con los padres, aprendizaje de capacidades y/oicas de cuidado, de funciones maternas y paternas
	<ul style="list-style-type: none"> Juegos de construcción y de armar 	<ul style="list-style-type: none"> Intentos de reparación por las fantasías sádicas y destructivas
2 años	<ul style="list-style-type: none"> Juegos de trasvasar de un de un recipiente a otro(agua arena,...) 	<ul style="list-style-type: none"> Elaboración de la capacidad de control corporal, de guardar internamente. Condiciones y/oicas para el control esfinteriano
2-3 años	<ul style="list-style-type: none"> Inicia trazos de dibujos Curiosear láminas, dibujos 	<ul style="list-style-type: none"> Inicio de la integración de su imagen corporal (Separación gradual de su cuerpo del de la madre)

El juego de tres a cinco años:

Corresponde a un periodo clave para la estructuración mental y la socialización, es el llamado período edípico. Continuando con el proceso de separación, de la relación dual, (fundamentalmente con la madre, pero también con el padre), debe enfrentarse con la nueva relación a tres. Aquí el niño tiene que tolerar, no sólo que está solo, que la madre le ha dejado, sino que ella está con otro, el tercero, como un rival, que puede ser el padre, un hermano, o una actividad que ella esté realizando, (leyendo, escribiendo, ...).

La situación no es sencilla, porque tanto el niño como la niña también han establecido con el padre un tipo de relación dual, camino necesario como ya expuse antes, para irse despegando gradualmente de la relación básica con la madre.

Todo ello despierta nuevas emociones, fundamentalmente los celos, con sus componentes posesivos respecto al ser querido y deseado. También aparece la rivalidad y agresividad contra el tercero vivido como un competidor, indistintamente puede ser el padre o la madre el rival o el ser deseado, aunque la preferencia habitual es para el niño la madre, y para la niña el padre.

Por otro lado el progresivo reconocimiento del cuerpo, le permite ir observando las diferencias anatómicas entre los niños y las niñas, el pene y la vagina, que al principio se reduce a tener o no tener pene, o de creer que le crecerá a la niña, o que lo ha perdido por hacer algo malo (es raro escuchar amenazas tales como “si te tocas el pito se te caerá, o el médico te lo cortará”). De todas formas sin el refuerzo de una amenaza exterior, tanto el niño como la niña, están rodeados de un mundo de fantasías, relacionadas con el temor a ser abandonados, a perder algo suyo, muy valioso, todo ello entremezclado con la idea de castigo. Tengo que recordar que su crecimiento y maduración psíquica va unido a pérdidas (pérdida de su condición de hijo especial para la madre, de la relación exclusiva con ella, pérdida de placeres corporales, etc.).

La diferencia anatómica fundamental, el pene, se presta a centrar la amenaza de pérdida, amenaza de castración. Junto a ello existe una valoración cultural, que los niños perciben, dándose cuenta que los toqueteos de sus genitales, despierta reacciones de diverso tipo en los padres, desde la prohibición expresa, a una indisimulada angustia por la creencia que su hijo pueda convertirse en un vicioso o una viciosa. Existe un progresivo predominio de los impulsos sexuales fálicos y genitales, que les lleva a buscar y explorar en el otro. Por curiosidad observa su cuerpo, comparándose con el de otros niños así como con sus padres. Esta comparación es expresión de sus deseos identificatorios del niño hacia el padre y de la niña hacia la madre, para así poder tener al ser deseado y querido, la madre el niño, y el padre la niña. Esta curiosidad les lleva a

interrogarse sobre el nacimiento y el origen de los niños. Las relaciones sexuales. Tienen sus teorías (las teorías sexuales infantiles descritas por Freud), que habitualmente las mantienen en secreto con los adultos.

Es evidente que la realidad física y la prohibición edípica se hace presente para los niños, y progresivamente estos deseos sexuales, de búsqueda, e identificatorios, lo desplazan a figuras adultas diferentes a los padres, o hacia otros niños.

Todo ello va condicionando el tipo de juego. Así el niño va mostrando más interés por autos, locomotoras, ..., que hay que meter y sacar de garajes, locales, camiones, pistolas, espadas, ... Mientras la niña tiene más interés por juegos de guardar cosas y ordenarlas, así como adornos y ropa de su madre. Están ahora más dispuestos a compartir el juguete con otros niños, ensayo de relación triangular. El otro niño, él y su juguete. Donde aprende a tolerar los celos, a manejar su agresividad, para proteger y defender lo suyo, etc.

Van apareciendo juegos nuevos “a los papas”, “a los médicos”, “los novios”, donde van satisfaciendo su curiosidad por explorar el cuerpo de otro y de ser tocados, de mostrarse o de ver a otros su cuerpo. Son juegos de contenido sexual, que van permitiendo canalizar sus preguntas, su necesidad de saber y poder calmar sus interrogantes, sus miedos y temores. Así como satisfacer un placer. Suelen hacerlo a escondidas de los mayores, siendo conscientes de lo prohibido de ello. Es de suponer la importancia de poder respetarlos, muchos adultos no saben diferenciar un juego de la realidad.

En esta época ya pueden hacer el dibujo de él, sus padres, hermanos, ..., sin diferenciar a veces el sexo, todo ello expresión de la adquisición de su noción de cuerpo, diferenciado de la madre, (elaboración de la relación dual). Disfrutan del dibujo, como un triunfo de sus capacidades reparatorias sobre los impulsos agresivos y destructivos.

La aparición de nuevas temáticas lúdicas no excluye se mantengan juegos anteriores, dado que sus necesidades, ansiedades y conflictos siguen presentes, junto a los nuevos, enriqueciéndose con los actuales interrogantes y las consiguientes ansiedades que aparecen.

EDAD	TIPO DE JUEGO	SITUACIÓN EVOLUTIVA (ansiedad, conflicto)
3 años	<ul style="list-style-type: none"> Juegos de meter y sacar cosas autos, locomotoras,..., en garajes e interiores de locales 	<ul style="list-style-type: none"> Elaboración de fantasías sexuales. Sexualidad activa Poder conservar y guardar. Sexualidad pasiva
	<ul style="list-style-type: none"> Juegos de chocar coches, accidentes. Cajón para guardar sus juguetes 	<ul style="list-style-type: none"> Elaboración de la escena primaria Importancia de la resistencia del juguete, y repararlo, antes de comprar uno nuevo
	<ul style="list-style-type: none"> Libros, imágenes, cuentos Dibujos del cuerpo 	<ul style="list-style-type: none"> Petición repetitiva de relatos, aseguramiento ante sus fantasías. Proceso final de separación de la madre, diferenciación física
5 años	<ul style="list-style-type: none"> Niño Juegos fálicos (fuerza de conquista), con pistolas, espadas 	<ul style="list-style-type: none"> Búsqueda de un modelo de identificación, rivalidad competitiva. Elaboración conflictiva edípica
	<ul style="list-style-type: none"> Niña Juegos tranquilos a las mamás, con bebés. Ropa de la madre 	<ul style="list-style-type: none"> Búsqueda de un modelo de identificación, así como elaboración de su conflictiva edípica
	<ul style="list-style-type: none"> Las letras y los números como un nuevo juego 	<ul style="list-style-type: none"> Al contacto con el preescolar y el colegio, permite el desplazamiento de la curiosidad sexual, por conocer y aprender

El juego a partir de los seis años:

Progresivamente va adquiriendo el niño una función, que hasta entonces ejercían, desde fuera de él, los padres, función de prohibido o permitido, lo bueno o lo malo. Es el Superyo. Su adquisición está íntimamente vinculada con la situación triangular edípica. El tercero, el padre, que es el rival le impide o prohíbe satisfacer su deseo de tener a la persona querida. Al tiempo el padre o la madre que son rivales, también son queridos, identificándose con ellos por el cariño que les tienen, así pueden resolver el conflicto, de conseguir en su fantasía el objeto deseado, al tiempo que respetan la prohibición.

Todo ello da lugar a juegos donde prima la adquisición de una identidad, los niños tienen juegos fálicos, de conquista, juegan con pistolas, a pelearse, a comprobar quien es él más fuerte, el que orina y escupe más lejos, vestirse de vaquero u otro personaje que encarna atributos fálicos. Mientras la niña tiene tendencia a juegos más tranquilos, con muñecas, preparar la comida, ir de compras, preparar la ropa, vestirse con la ropa de la mamá, etc.

Es la época en la que inicia el aprendizaje escolar, donde su curiosidad natural deben desplazarla por el conocimiento de las letras y los números, en un contexto lúdico. El éxito de ello permitirá al niño disfrutar y sentir placer del estudio, apertura a una nueva realidad, la del saber, conocer, pudiendo jugar mentalmente con sus ideas, conocimientos, etc. En el colegio tiene que tolerar compartir a la profesora o profesor con otros niños, tolerar los celos inevitables de la situación triangular. Camino obligatorio en su socialización.

La adquisición del Superyo, permite la aceptación del juego de reglas, donde se reglamenta su conducta, bajo la amenaza de expulsión del juego. Enfrentándose al riesgo de perder, así como a la posibilidad de ganar y triunfar.

Van apareciendo juegos en los que tiene que mostrar sus capacidades intelectuales, su memoria, conocimientos, entremezclado con la suerte y el azar. *“Juego de la oca”, “tres en raya”, “juegos de cartas”*. Todos ellos sirven para canalizar su rivalidad, competitividad y capacidad de adaptarse al mundo.

Otros juegos como el *“del escondite”*, suponen aceptar la regla de contar, un determinado número, y no ver, tener que soportar la soledad, para luego manejar la ansiedad de encontrar a otro niño, con la alegría consiguiente. Cada juego tiene unas características diferentes, cómo la *búsqueda de algún objeto o persona escondido*, donde los otros te guían, *“frío o caliente”*, si te alejas o bien te acercas; unido a las frecuentes risas y burlas a las que se expone el niño. No todos se arriesgan, por el temor al fracaso, de no encontrar lo escondido, lo deseado, evitando enfrentarse a la amenaza de castración, como pérdida, así como a los sentimientos de humillación y burla del revés.

Otro juego es el de la *“gallinita ciega”*, donde no se puede ver, pero sí tocar, para poder reconocer al otro. Tiene una fuerte carga erótica, estando permitido explorar el cuerpo del otro. En el juego de *“policías y ladrones”*, el ladrón lo es, no tanto porque ha robado, sino porque es perseguido, es una relación placentera con la autoridad el policía. El ladrón disfruta escapando, evitando o retrasando ser apresado; a veces se deja coger para escaparse de nuevo. Todo ello está al servicio de ir elaborando la ambivalencia hacia la autoridad, el padre como Superyo; predomina el componente placentero, no estando presente el castigo. Otras veces se completa el juego con la punición (ser atado, encerrado, azotado, ...). Hay niños que sólo juegan a ser ladrones o policías, otros alternan los roles.

Existen juegos como la *“peonza”*, donde se entremezcla la habilidad del niño y la competencia con otros, en las diferentes variantes a que se presta este juego. En el juego de la *“comba”*, preferentemente en niñas, que va unido a canciones cuya temática refleja los intereses, deseos, proyectos de futu-

ro, etc. (son temas de novios que abandonan, desgracias y accidentes, etc.). Existen un sinnúmero de juegos, “el burro”, “el pañuelo”, “el veo veo”, ..., juegos compartidos con otros niños, donde están presentes las nuevas inquietudes por el momento evolutivo actual, que con ingredientes diferentes están presentes en todos estos juegos.

Junto a estos nuevos juegos, insisto que el niño necesita continuar jugando, con muchos de los juegos que han aparecido en años anteriores.

El deporte planteado como un juego, tanto realizado de forma individual como en equipo, tiene un papel importante. Aquí el azar no influye tanto, sino que depende más de su habilidad, experiencia, y la capacidad física del niño. Forma de aceptar la realidad corporal, y la diferencia, tolerar perder, así como saber ganar. Compaginado en equipo, aprender a colaborar con otras personas, para conseguir un *objetivo*. En los deportes, los niños pueden mostrar sus preferencias. Existen deportes con una simbología sexual clara, como el fútbol, mostrándose abiertamente la competencia y rivalidad por meter el balón, en el hueco contrario.

EDAD	TIPO DE JUEGO	SITUACIÓN EVOLUTIVA (ansiedad, conflicto)
6 años	<ul style="list-style-type: none"> Juegos de azar, con dados, el parchís, las cartas, ... 	<ul style="list-style-type: none"> Juegos que tienden a ayudar y canalizar la conflictiva edípica, (la rivalidad, ganar y perder, ...), en las relaciones sociales, adaptarse, y conquistar el mundo, ...
	<ul style="list-style-type: none"> Juegos donde aparece el dinero, compraventa 	<ul style="list-style-type: none"> Manejo del dinero, y su realidad social
	<ul style="list-style-type: none"> Juegos de médicos, maestros, ... 	<ul style="list-style-type: none"> Continuación de los juegos anteriores de elaboración edípica
	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo del dibujo 	

EDAD	TIPO DE JUEGO	SITUACIÓN EVOLUTIVA (ansiedad, conflicto)
7-8 años	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de reglas. Escondite policías y ladrones • Juegos de cogerse corriendo • Juegos a oscuras • Colecciones cromos • Juegos deportivos (fútbol) 	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración e integración del Superyo. Capacitación del yo en el manejo de sus ansiedades edípicas, en la relación con otros niños • Proceso de socialización
	<ul style="list-style-type: none"> • Nuevos juegos (ordenador, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> • Pueden ser vistos como forma de encarar las nuevas realidades sociales
9-10 años	<ul style="list-style-type: none"> • Empiezan las pandillas, niños y niñas solos 	<ul style="list-style-type: none"> • Consolidación de la identidad. Al acercarse la pubertad duelos graduales de la niñez (juguetes)
	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de niños (peonza,...) • Juegos de niñas (comba, saltos) entremezcladas con canciones 	<ul style="list-style-type: none"> • En cada juego el niño o la niña tiene que enfrentarse a situaciones diferentes, con sus ansiedades edípicas propias, ansiedades de separación, ...(en las canciones se muestra esta temática, de novios, decepciones, ...)
	<ul style="list-style-type: none"> • Continúan juegos deportivos grupales o individuales 	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de la habilidad motriz, tanto individual como grupal. Afianzar la identidad corporal

Juego en la pubertad:

Es a partir de los 10-11 años cuando los chicos y las chicas, buscan la relación grupal, preferentemente del mismo sexo. Como inicio de la futura pandilla de la época adolescente.

Todo ello va unido a un proceso de cambio y de separación, en la progresiva autonomía y maduración psíquica. Esto conlleva una lenta despedida y abandono de juguetes y de juegos, de su época infantil. Resulta doloroso, siendo frecuente observar, cómo a escondidas, conservan juguetes (muñecos, peluches, ...). Expresión de la dificultad de irse desprendiendo de su identidad infantil, para irse adentrando a la nueva identidad adulta, con el despertar de la sexualidad, aventura que atrae, pero rodeada del temor a lo desconocido.

Con todo los juegos siguen presentes, con un matiz de acercamiento sexual. “Adivinanzas”, para dar un beso a un chico, o a una chica; o adivinar “*quién gusta a quién*”. Contexto de juego que resta angustia y hace menos conflictiva la relación con el otro sexo.

EL JUEGO Y SU ESPACIO. ESPACIO MENTAL

Como dije al principio, el enigma de todo ser humano, a diferencia de los animales, es poder desarrollar sus capacidades, que le permitan manejarse, adaptarse y transformar la realidad exterior. Poder ir recibiendo e incorporando, de su entorno inmediato (madre, padre, familia, escuela, ...), a través del proceso de identificación. No como algo meramente pasivo, de recibir de otro, sino como una incorporación activa, que le permita al niño sentir que él lo hace.

Es justamente a través del juego, con su fantasía, en la que el niño activamente en diferentes roles y papeles, transforma la realidad según sus deseos, sentimientos, necesidades, etc. Solamente sintiendo que él “*trocando la pasividad del vivenciar por la actividad del jugar*” (Freud), podrá ir elaborando situaciones dolorosas, así como retener y conservar el recuerdo del objeto y de la relación perdida.

A través del juego, el niño repite innumerables veces, una situación, de forma activa, en un clima mágico, donde contro-

la todo de forma omnipotente. Puede manejar a su entera voluntad la situación, matar y resucitar, castigar y premiar, ... Esta cualidad de control mágico y omnipotente, descrito por Winnicott, es indispensable para el desarrollo del juego. Su aparición depende de la relación que estableció con su madre, en las primeras actividades lúdicas. Prestándose ella en su disposición, a permitir al hijo creer que él mágicamente la crea, le pertenece, o cuando se deja controlar por su bebé, como si ella fuese su juguete, en los juegos de tirar y recoger, sonidos, las escondidas, ...

Esta experiencia es muy placentera, por la sensación de dominio de la realidad, así como de la situación. En ese momento el niño está ensimismado, parece que está en otro mundo, es un mundo intermedio entre la realidad y la fantasía, no es el mundo real y tampoco el mundo interno, pero los juguetes son utilizados y manejados, según su mundo interno. Las situaciones externas y los objetos están al servicio de sus propios deseos y sueños.

Esta característica permitirá al futuro adulto jugar con su fantasía, tener un espacio de juego interno mental para manejar, enfrentarse a situaciones conflictivas, dolorosas, o satisfactorias. Poder imaginar situaciones que le generen ansiedad o temor, para poder enfrentarse a ellas. Poder jugar mentalmente ante situaciones frustrantes, imaginando algo placentero, o imaginando, diciendo o actuando lo que en la realidad no se pudo, etc. Permite jugar mentalmente con las ideas, con experiencias y sensaciones, intentando juntar, o transformar, siendo la base de la actividad creadora, tanto artística como científica.

En este espacio, se está escenificando el interjuego entre diferentes partes del aparato mental (Ello, Yo y Superyo, 2.^a Tópica de Freud). Existe una interrelación entre la mayor o menor severidad o rigidez del Superyo, con las habilidades y mecanismos defensivos del yo para buscar una salida satisfactoria. El juego permite, por la representación de un papel, u

otro, y su interrelación, una disminución de la severidad super-voica y de forma paralela posibilitar un manejo más realista.

Sabemos que esta situación interna, condiciona las relaciones externas, una exagerada severidad o rigidez del Super-yo, da lugar a sentir a los representantes de autoridad (padres, profesores, ...), igualmente severos y peligrosos, por mecanismos proyectivos. Deformando la percepción del otro, y limitando por tanto su relación, con aparición de síntomas, angustia, miedo, inhibición, ...

EL JUEGO Y EL NO-JUEGO

Siguiendo a Winnicott, lo propio del juego es el desarrollo de un espacio imaginario entre la realidad externa y la interna, espacio donde pueda expresarse mágicamente el poder del control omnipotente de los deseos internos. Pero hay un límite, no se le puede confundir con la realidad.

Justamente el juego desaparece si se le hace demasiado presente la realidad, tanto interna como externa, es decir, si en un juego de "policías y ladrones", o "médicos", aparece intensamente el impulso agresivo o sexual, esto provoca la paralización del juego. Los mismos niños te dicen, "no vale, esto es un juego", o "me has hecho daño, no juego". Por otro lado desde una posición externa, excesivamente realista o racionalizadora, no puede aparecer el juego, por ejemplo decir "tú no eres médico", puede provocar su interrupción.

Existe un tipo de reglas internas que regulan el propio juego, los vínculos y relaciones entre los diferentes elementos del mismo, el juguete, el personaje etcétera, estas normas permiten que se desarrolle el juego de forma placentera, siempre que se respete el espacio imaginario. Existen también reglas externas que reglamentan las relaciones de los diferentes jugadores, regulando la entrada y salida del juego, el lugar o ciertos límites del mismo.

Todo ello puede ayudar a diferenciar de otras actividades que parecen juego y no lo son. Me refiero al *Juego y actuación*, donde falla el elemento simbólico del juego o del juguete, por la aparición muy intensa del impulso, sacado realmente, convirtiéndose en una descarga motriz inmediata. El juego es una actividad diferida por el uso del símbolo, se juega “como si”, mientras que en la actuación la intensidad del impulso busca la realización inmediata, sin demora. Estos niños no saben jugar, se aburren, miran a otros jugar, buscan participar y provocan ser expulsados. No pueden encontrar una vía para la exteriorización de sus fantasías. *Juego y actividades funcionales*, en estos casos los niños tienen poca capacidad de fantasear, son actividades carentes de imaginación. Muchas veces con un valor social o educativo, faltando el componente afectivo y de fantasía, necesario para toda relación social.

EL JUEGO PATOLÓGICO EN LA PSICOTERAPIA INFANTIL

No voy a referirme al juego patológico, como conducta adictiva (en relación con máquinas de juego, ordenador, televisión, ...). Intentaré hablar del papel del juego en un tratamiento psicoterápico, así como de sus alteraciones, bloqueos, interrupciones, etc., a todo ese conjunto de elementos llamo el juego patológico en la psicoterapia.

1) El juego en la psicoterapia infantil:

Las ideas expuestas sobre el juego normal, es evidente que tienen su continuidad al hablar del juego en un contexto nuevo, la psicoterapia infantil. Considero que existen dos aspectos del mismo. 1) El juego como elemento comunicativo, que permite por su capacidad simbólica y de personificación, transmitir su mundo fantasmático, y las fantasías inconscientes. Descrito por M. Klein, considerándolo similar a la asocia-

ción libre propio del psicoanálisis de adultos. 2) El juego como un espacio elaborativo propio, con características llamémoslas curativas. Ideas expuestas por Freud, en el juego *“del carretel”*. Y con más detalle por Winnicott, al describir el espacio transicional, imaginario, entre la realidad externa y la interna, espacio en el que el niño con la magia omnipotente, puede domeñar sus deseos y sentimientos y la realidad externa.

Existe una tendencia, sobre todo en U.S.A., a servirse del juego como medio curativo “per se”, en detrimento del papel del terapeuta, y su tarea interpretativa.

Hablaré de mi experiencia, moviéndome por un lado, entre la necesidad de crear las condiciones en la terapia para que el niño pueda jugar, y por otro lado buscar el modo, y momento más adecuado para una intervención o interpretación, que uno sienta adecuada, para ayudar al niño.

Como adelanto, quizás simple, pero siempre presente, intervengo cuando observo que algo interrumpe, bloquea, o introduce un cambio significativo en la secuencia del juego. Buscando detectar la fantasía subyacente, resistencia o defensa ante una emoción latente, a la que evita hacer frente el niño en su actividad lúdica, o un deseo o pensamiento al que no quiere o no puede acercarse. Aquí tengo presente las ideas de Freud, de permitir al niño adueñarse de la situación, a través del juego.

2) Juego y actitud del psicoterapeuta

El espacio de juego en la sesión, como espacio de comunicación. No depende exclusivamente del niño, más bien, la disposición y actitud del terapeuta, paciente, tolerante, no exigente hacia el niño, permite que él, libre y espontáneamente, vaya mostrándose a través del juego. Iré describiendo diferentes formas en las que esa actitud, mediatiza el inicio, o aparición del juego.

Existen niños desconfiados que tímidamente cogen los juguetes, te miran con recelo, no estando muy seguros del adulto que tienen al lado, y que les deje jugar. Vienen aleccionados por los padres, “pórtate bien”, “obedece”, sorprendiéndose al principio. Hablarle en términos realistas, hacerles ver la importancia que para ti tiene, que él pueda hacer lo que quiera, y así podré entenderle. Cuidar lo que se diga o cómo se diga, pues fácilmente puede sentirlo como un reproche, crítica, o intento de seducción.

Tengo el recuerdo de un niño de 10 años, que consultan por una conducta regresiva, enuresis, le dan de comer, evita relacionarse con otros niños, fracaso escolar. Durante la entrevista le percibo con un gran temor, está alerta, tenso, no se sienta relajado, mirándome fijamente. Tras presentarme y decirle, como a todos, (quién soy, mi forma de intentar ayudarle, buscar entenderle para que él comprenda lo que le ocurre. El secreto profesional, así como su libertad para que aquí pueda jugar, dibujar o hablar, pudiendo hacer lo que quiera. Mantiene su mirada fija en mí, y de reojo, poco a poco, y furtivamente va mirando los juguetes. Esto me permite entender, que parece buscar mi permiso, y no se atreve a tocarlos y jugar. Tras decírselo, cambia paulatinamente y comienza a jugar. Recoger y verbalizar algo tan manifiesto y evidente, permite que el niño despliegue su actividad lúdica.

Considero que existen otras situaciones en las que la contratransferencia del terapeuta está ya presente desde un principio, influyendo en su actitud, pudiendo interferir o impedir la creación de este espacio.

Pueden ser estados temporales y pasajeros, que afectan a la capacidad del terapeuta, tales como: cansancio, sueño, gripe, o situaciones personales (conflictos personales, duelos, preocupaciones, ...), que te impiden estar atento al niño. Tenemos que ser conscientes de nuestro estado, porque el niño habitualmente percibe nuestra situación, sobre todo en psicoterapia, pues ya nos conoce mejor. Nos mira atento, pendiente

te, a veces comenta algo para recabar nuestra atención, repite algo, o te pide que juegues, o abiertamente te dicen, “te aburres”, “me has oído”, “has oído lo que dice” (determinado muñeco). Otras veces el niño corta el juego, se mueve por el despacho, mira por la ventana, o intenta abrir los cajones, puertas, ... Todo ello uno debe valorarlo, en función del contexto relacional y la disposición propia que describo. Para evitar sacar conclusiones precipitadas y erróneas, atribuyéndolo a conflictos o mecanismos defensivos del propio niño, cuando realmente son reactivas, al no tomar en cuenta nuestra situación personal, en el encuentro con el niño.

Existen otros componentes, más latentes y por tanto inconscientes o preconcientes, que pueden estar presentes. Relacionados con nuestra neurosis infantil y/o conflictiva personal, que en el contacto estrecho con un niño, en una entrevista o en psicoterapia, se reavivan, o te los hacen sentir, por identificación. Mostraré el caso de un niño de 7 años, cuya terapeuta, con una experiencia de psicoanálisis personal de poca duración, me pidió supervisión. El padre del niño se suicidó ahorcándose un año antes. Desde entonces apareció una clínica autodestructiva, en una identificación melancólica, “suicidando”, matando todas sus adquisiciones. Sufrió un gran deterioro en el aprendizaje, en el lenguaje, y en todas sus capacidades y habilidades. Era muy agresivo con todo el mundo.

De forma breve relataré, la aparición en las sesiones de una conducta muy agresiva y destructiva, contra la caja de juguetes, la casa de juguete, y otros muñecos. En los juegos que llegaba a desarrollar, aparecían los accidentes y la muerte de una figura paterna, y luego del muñeco que le representaba. En las sesiones se desorganizaba, agitándose o agrediendo todo, obligando al terapeuta a sujetarle físicamente, para poner límites. Yo percibía en la supervisión, una actitud de la terapeuta, de dejar que la situación llegara hasta el final, no interviniendo o interpretando. Comentaba que se sentía bloqueada. No podía pensar.

Una circunstancia fortuita, como la realización de unas obras inesperadas, obligó a cambiar el lugar donde se realizaba la psicoterapia, por el despacho habitual suyo. La sorpresa, fue comprobar el cambio del niño. Su juego era más organizado, sin la actuación destructiva, menos agresivo, pudo hablar mejor trayendo problemas e inquietudes relacionados con el colegio, estudios, otros niños, etc. Esta situación llevó a una reflexión de la terapeuta, “creo que empecé la psicoterapia asustada por la agresividad del niño, esto influyó para que en vez de verle en mi propio despacho, donde existen objetos personales y decorativos, me decidiera por otra sala, que al no tener nada, (impersonal), no estaba preocupada que lo rompiera”.

De alguna forma la terapeuta, inconscientemente, captó la intensa agresividad edípica (y la culpa consiguiente, reforzado en este niño porque el padre se mató, impidiéndole tener la experiencia de un padre suficientemente fuerte, para tolerar su rivalidad y la agresividad). La terapeuta asustada al escoger la sala impersonal, en lugar de su propio despacho personal, se había identificado con el padre muerto. El despacho como marco físico, es un continente que refleja el continente mental del terapeuta, presente en la actitud personal. De ofrecer un continente mental, un encuadre, que tolere y se haga cargo del mundo interno del niño. Winnicott tiene una frase, en la que insiste en la importancia para el niño de que el terapeuta sobreviva, (como los padres), a su agresividad, para poder hacer uso del objeto de juego, y poder jugar, al ofrecerle un espacio vivo, personal, donde poder compartir sus temores, fantasías, así como su deseo de vivir.

El encuentro con un niño, tanto en entrevistas diagnósticas como sesiones de psicoterapia, está enmarcado en el objetivo de buscar una comunicación, a través de los medios de los que disponga, para hacerte llegar sus dificultades, inquietudes, temores, fracasos, deseos, etc.

El niño busca un espacio en el que se sienta entendido, poderse sentir seguro con un adulto, para mostrar algo personal e íntimo. Uno debe captarlo, percibir señales, gestos, ... para poder colocarte en su lugar, y mostrárselo, para que se sienta comprendido. Recuerdo un niño de 11 años, con una importante depresión, un retraimiento social y afectivo, pesadillas frecuentes. Desencadenado a partir de la separación de los padres, hace 2 años. El niño durante la primera entrevista muestra un aspecto muy triste, decaído y retraído, parece ensimismado, mirando con desgana todo, no mostrando interés por los juguetes, pinturas, ni por jugar.

Observo que se toca levemente una herida de la mano, al preguntarle por ella, me contesta “una gata me mordió, porque mi hermano le quitó la comida... tenía mucha hambre, ... al acercársela para dársela, me mordió, ... luego ella me chupó la cara”. Esto me permite detectar, lo que proyectivamente coloca en la gata. Admitiendo que él también reacciona como la gata, sintiendo rabia y ganas de morder cuando le quitan algo que él quiere. Me dice que se encierra en su cuarto cuando siente esa rabia. Mientras habla, cambia su actitud y su mirada hacia mí. En la siguiente entrevista, empieza a jugar directamente, escenificando una temática persecutoria, de “unos malos que roban y matan, escondiéndose el resto de los muñecos dentro de una casa”. De alguna forma me mostraba el uso de unos mecanismos disociativos, la proyección de su voracidad y agresividad, para retraerse subsiguientemente, inhibirse y no atreverse a mostrarse.

Aunque más tarde hablaré de la alteración del juego, y del juego patológico expresión de la conflictiva psíquica y las defensas desarrolladas, presentes en este niño. Quiero poner el énfasis, ahora, en el encuentro, en el que pude captar y observar el, “toque” leve de su herida, permitiéndome acercarme a él, a través del único medio que mostraba. Creo que ello le hizo confiar, para hablar, y poder jugar en la siguiente entrevista.

Otras veces los niños pueden poner a prueba tu capacidad de comprensión, de tolerancia, en silencios, en los que ni habla, ni dibuja, ni juega. Guiándote exclusivamente del contacto al darle la mano en el encuentro, o en la despedida, o por sus miradas, etc. Describiré con detalle dos entrevistas diagnósticas de un niño que tengo en psicoterapia, desde hace 5 años, del que hablaré en diferentes apartados de mi exposición.

Caso clínico

Es un niño de 8 años y 3 meses, el pequeño de 6 hermanos. Enviado por indicación del colegio, por problemas de conducta, llamadas de atención constantes, no entender las normas de la clase, levantándose frecuentemente, alzar la voz, no sabe leer ni escribir, no sabe jugar, ni participa en los juegos con los compañeros. Los padres me comentan que lo adoptaron cuando tenía 4 años y 6 meses. Tienen poca información previa, salvo que fue recogido por los servicios sociales con 3 años y medio, por su situación de abandono, “llevaba 3 años atado a la pata de una mesa, sólo gruñía, comía de un plato, en el suelo, como los perros”. Durante un año estuvo atendido por unas monjas de una Residencia. Cuando lo adoptaron, me dicen, que parecía un “subnormal”, tenía gestos de torsión de la cara, apretarse los dedos de la mano. No tenía la noción de “mamá” y “papá”, creía que eran los nombres de pila de los padres. Reaccionó muy despegado, yéndose con ellos fácilmente, olvidándose de las monjas con las que estuvo un año viviendo.

La madre le describe como un niño muy ávido de afecto, y atención, buscando se le haga caso constantemente. Con el agotamiento y a veces la irritabilidad que ello genera en la madre.

Aunque el niño no juega solo, ni sabe jugar con otros niños, existe un oso de peluche con el que el niño duerme. La

madre intenta jugar con el oso, o le dice cosas a través del mismo. Por otro lado tiene amigos y se hace querer. Destacan la gran capacidad de contacto visual, le gusta observar y mirar por la ventana todo, interesándole mucho el mar y los coches, poco los programas de la T.V. Comentan el gran desarrollo de su lengua, atribuyéndolo a su uso de pequeño para lamer del plato en el suelo. No dibuja, come con gran voracidad, “parece tener miedo a que se le quite la comida”, busca restos de comida en papeleras a veces, aun recién acabado un bocadillo. Tiene plena autonomía personal para comer, vestirse, asearse.

1.ª Entrevista:

Tiene buen aspecto, con una mirada muy viva, está cauto, sentándose en una silla frente a mí. Después de un silencio largo, durante el que me mira y observa, y tangencialmente la cesta de juguetes. Inicia un jugueteo con sus dedos, y de los dedos con la boca, los mete y saca, los lame, los mordisquea.

Le comento que parece preferir jugar con su boca y sus dedos, no fiándose de mis cosas ni de mis juguetes.

Continúa con el juego, llegándose a meter íntegramente la mano dentro de la boca, con amplio gesto, disfrutándolo. Mientras lo hace, mantiene el contacto visual hacia mí, de forma muy expresiva.

Le comento que me está mostrando su hambre.

No contesta, continúa, iniciando unos sonidos guturales, entremezclado de pequeños gruñidos, aullidos y ladridos.

Yo me quedo presenciándolo. Percibo que algo quiere transmitirme. No entiendo, pero asocio a la información dada por los padres de, comer como los perros, y el uso de la lengua para lamer. Con todo ello y sin reflexionar más, yo empiezo a ladrar, en respuesta a sus ladridos.

El niño se ríe, continuando los dos, imitando y contestando el ladrido, que va adoptando tonos diferentes, que parecen de aviso, de dolor, cambia su fuerza y el ritmo.

Después de un rato me dice asustado, que tiene miedo a los perros. A continuación representa, con dos dedos de su mano y cambiando su voz, que es Pato Donald, va describiendo todo lo que ve en el despacho, con la voz de este personaje, vuelve a hablarme del miedo a los perros, que le muerden el culo. Preguntándome si su madre le estará esperando.

A continuación, manteniendo la posición sentada, juega a dormirse y comprobar si le miro. Luego me señala sus pies, diciéndome, “son pequeñitos”, empiezan a hablar de forma no entendible.

Le pido me lo traduzca, a lo que accede.

Me entero que, los pies pequeñitos tienen miedo y que se van haciendo mayores, para ello los va levantando, mientras continúa sentado, hasta la altura de su cabeza aproximadamente.

Al finalizar la entrevista, me muestra su deseo de volvernos a ver.

2.ª Entrevista:

La inicia con los sonidos guturales y los ladridos ya conocidos, respondiéndole de la misma forma. Transcurrido un tiempo, permaneciendo sentado, inicia una conversación, donde sus dos dedos, que son Pato Donald, me dicen, “tenía mucha hambre y se puso malito de empacho”, me habla también de sus enfados, que se le pasan por la noche.

Poco a poco, va apareciendo una temática, en la que cada vez que Pato Donald, abre la boca, escenificado con los dos dedos abiertos, y muestra su hambre, teme la aparición del trueno, acompañándolo de un fuerte sonido atronador, reac-

ciona asustado, buscando refugio en la cueva, (que es el respaldo de la silla), quedando la boca cerrada.

Posteriormente representa el crecimiento y el hacerse mayor, a través de los pies pequeñitos, parecido a la sesión anterior. Después de repetirlo varias veces, se anima a dar unos pasos por el despacho, haciendo intentos de tocar con la boca el picaporte, la mesa, el radiador, apareciendo en esos momentos el trueno con su sonido, escondiéndose en el refugio de la silla - cueva. Se repite varias veces.

Estas entrevistas pueden dar pie a múltiples reflexiones, algo que invito a todos. La primera que yo adelanto, tiene relación con la actitud del terapeuta ante el niño y la respuesta contratransferencial, dejándome guiar por la percepción comunicativa que me transmitía el niño, fundamentalmente a través de su mirada. La segunda, poderme permitir, regresar, para ponerme a su nivel, como un igual, permitiendo que el niño me sintiera cercano y confiable. Para mostrarme algo de su interior, el “pequeñito”, con su voracidad, deseos de crecer y hacerse mayor. Junto a la amenaza y el temor que aparece, a través del trueno.

En este caso, extremo, creo que uno debe darse la libertad de estar con el niño. Dentro del objetivo, para el que, insisto, uno está como profesional. Poder establecer una relación, que sienta suficientemente fiable, para animarse a transmitirte sus necesidades, fantasías, y en definitiva su mundo interno. Para poderle comprender y ayudar a entender, lo que le ocurre, para poder manejar y adueñarse de su realidad, tanto interna como externa.

Posteriormente retomaré este paciente.

3) Juego patológico en la psicoterapia. Sus alteraciones:

Tiene relación con la conflictiva subyacente del niño. Voy a ir acercándome a intentar delimitar lo que entiendo por juego

patológico, es algo que tiene relación con el no juego, en el sentido de Winnicott, tanto por patología del espacio transicional (Realidad y Juego), como por la acción de la conflictiva mental interna, que lleva a su bloqueo, o interrupción, a la actuación, al juego operatorio, o la falta de juego. Puede presentarse de entrada, en las entrevistas, o durante el tratamiento, al actualizarse conflictos, a los que el niño no puede enfrentarse.

Fue M. Klein en “La personificación en el juego de niños” (1929), la primera analista que describió la relación, entre determinados cuadros patológicos, sus ansiedades y defensas, con el juego. Ella comenta, “... Al mismo tiempo existe intensa represión de las fantasías masturbatorias, inhibidas por el sentimiento de culpa, y el resultado de todo esto es la inhibición del juego y del aprendizaje, ...”. Describió la relación en el obsesivo, “la intensa inhibición del juego, por la inhibición de sus fantasías y la defectuosa relación con la realidad”. En las parafrenias “existe una gran represión de la fantasía y alejamiento de la realidad”. O dice, “si la fantasía de un niño es suficientemente libre, adjudicará al analista, durante su juego en el análisis, los roles más variados y contradictorios”. Ideas que intentaré desarrollar en el apartado 3 B.

3A) *Patología del espacio transicional:*

Siguiendo las ideas de Winnicott sobre el espacio transicional, “algo que pertenece al reino de la ilusión y que constituye la base de la iniciación de la experiencia”. El juego se desarrolla en este espacio. Permite manipular objetos externos, los juguetes, al servicio de su mundo interior.

Si retomamos la segunda entrevista, el niño muestra su incapacidad para explorar el espacio del despacho, algo externo, permaneciendo sentado. Espacio que le permitiría crecer, por la experiencia, y poder irse autonomizando e independizando. En sus intentos aparece la amenaza del trueno, con su

sonido atronador, refugiándose en la cueva - silla. Cueva que puede representar una relación con una madre protectora, ante unas fantasías - trueno, tan persecutorias (tanto reales como proyectivas).

Esta cueva le sirvió de refugio durante mucho tiempo, era tanto la silla en el espacio del despacho, como su cuerpo en su propio espacio mental. Utilizaba su cuerpo, de forma teatral, (a través de una gran capacidad plástica y de dramatización, con sus gestos, tonos de voz, sonidos de diverso tipo, ...) para mostrar sus emociones. Por ejemplo, por medio del dolor de tripa o de un dedo, me traía el dolor que sentía por nuestra separación. Cuando me hablaba de sus pesadillas, previamente representaba una situación de terror, a través de una gran tormenta, con agua, viento, truenos, etc. Su expresividad corporal, le permitió ser el responsable en el colegio de los efectos especiales, en las diversas actividades teatrales que se organizaban.

Durante la psicoterapia el niño ha usado muy poco los juguetes, y nunca ha desarrollado un juego con ellos, como consecuencia del fracaso en la aparición de ese espacio transicional.

Este chico se debate ante el terror de enfrentarse a la experiencia propia. Se va acercando a la realidad emocional del abandono de sus padres biológicos. Intenta eludir el dolor de esa vivencia, buscando que otros la sufran por él. "Se caga en la madre que le trajo al mundo", de niños que son amigos suyos. Lo que provoca peleas y, a veces la pérdida de la amistad. En el tratamiento busca que yo me sienta un médico fracasado, inútil, sentir el dolor y la rabia de ser abandonado, ignorado. A través de abandonarme antes de finalizar la sesión, escenificando que mete el ticket del autobús y se larga de viaje, o burlándose de mí imitándome, vacilándome como él dice. O haciéndose el tonto y el loco, por la calle o en el colegio, para hacerme sentir un médico incompetente, fracasado y

deprimido. Poniendo a prueba mi capacidad de quererle y seguir ayudándole, oscilando con el temor a que yo enfadado, le expulse del despacho y le abandone.

Sabemos por Freud, a partir de la descripción del “juego del carretel”, cómo el juego nos permite adueñarnos de la situación conflictiva, para poder prescindir del objeto.

En estos momentos del tratamiento, el paciente está descubriendo emocionado, la experiencia de jugar a “pelearse”, con sus amigos, poder hablar de sus enfados con ellos. En la sesión puede hablar en primera persona, sin recurrir al juego dramático corporal, o de otros niños en los que deposita sus sentimientos o pensamientos. Son momentos intercalados de movimientos regresivos, en los que aparece el funcionamiento descrito al principio.

La patología del espacio transicional, puede responder a una conflictiva interna del propio niño, así como de la interacción familiar. Pasaré a describir otro paciente, sin la gravedad del anterior. Es un niño de 8 años, con informe de minusvalía, y retraso importante del aprendizaje. Diagnosticado y tratado de trastorno hiperactivo y defecto de atención. Hijo único, tiene dificultades de relación con otros niños, a los que evita por miedo. No juega, prefiere moverse o bailar al ritmo de la música. Su imaginación la muestra inventando historias y cuentos o escribiendo.

Tolera mal las separaciones, tiene miedo a dormir solo por la noche, durmiendo en la misma habitación de la abuela materna. Lo hace con un conejito de peluche que tiene desde pequeño. La familia muy volcada en el niño, pero abierta a la colaboración y con capacidad de cambio. La madre mantiene una relación muy estrecha con el hijo. El padre persona muy tímida, que trabaja mucho y algo distante del niño.

Durante la sesión, el niño tiene una gran capacidad para la expresión verbal. No juega, ignorando los juguetes. Me dice,

de forma contrafóbica, que es muy valiente por la noche, pasando a continuación a hablarme de sus pesadillas, de “monstruos que le devoran, pero hay también un dinosaurio bueno...”. Continúa y empieza a criticar a su padre, (utiliza palabras y expresiones que parecen las de su madre), diciendo, “parece un bebe, parece un niño, como si fuese mi hijo y yo el padre, y mi madre su madre”.

Me entero que cuando el padre se va a trabajar, “me voy al cuarto de mi madre”, me dice, “se confunden mis cosas con las de ella”. Pasando a reprochar y a quejarse del padre por lo desordenado que es. Habla de la rabia que siente cuando por la noche oye los ronquidos del padre, “sino me despierta los sueños”.

En la entrevista siguiente, una semana después, me dice de entrada. “Que su padre ya ordena sus cosas, las de él y las suyas, y las de su madre. Que eso le gusta. Pero todavía no pone orden con la abuela (suegra). Me dice que ahora tiene sueños más tranquilos y en paz”. Se queja de que el padre no arregle cosas suyas, por ej. el aparato de música, pero sí otras.

Percibí la necesidad que tiene el niño, como él dice, a tener un padre que ponga orden con sus cosas, con el que poder identificarse, para él poder poner orden con sus cosas, y ayudarle a salir de una relación regresiva, fusional con la madre. (“Confundidas mis cosas con las de ella”). Identificado a esta madre interna, hablaba como ella, repitiendo frases y expresiones que descalificaban sus proyectos o deseos viriles, por ej. desear tener una moto grande, tema que varias veces me había contado, al referirme la descalificación y críticas de su madre, a sus proyectos y deseos de tener una moto grande. Un día me dice, “que a él y a su madre les pasan lo mismo, por tener catarro”.

Le comento que también puede ocurrir que lo que ella dice, le pase a él, criticando él sus deseos de tener una moto grande.

En la sesión siguiente me habla por primera vez de sus deseos de rivalizar, la necesidad de enfadarse para defender sus cosas en el colegio. A pesar de creer que enfadarse es malo y los padres le reñirán. Tras interpretarle, cómo esa madre interna critica que él quiera defender lo suyo o tenga deseos de tener una moto grande. Coge por primera vez los juguetes, una moto y una furgoneta. Empezando un juego con una temática en la que la furgoneta tiene que llevar muchas cosas tuyas. Con una emisora conectada al taller, porque teme que pueda pasar algo, se atasque. Al final duda si necesitará llevar la emisora.

Desde entonces empezó a jugar al tiempo que lo iba describiendo.

Coincidiendo con estas sesiones los padres me informaron, de progresos en su capacidad de estar solo, entretenerse sentado jugando, o de jugar con otros niños. Acepta mejor las normas, perdiendo progresivamente su miedo.

En este caso, la relación regresiva, dual, con la madre, con tintes de triunfo narcisista sobre el padre, le lleva a una identidad falsa, hablando como un "loro" que es reflejo de su madre. Todo ello a costa de su Self auténtico. La suerte, era que el niño, al tiempo, reclamaba la figura y el papel de un padre que pusiera orden. Podérselo mostrar, al interpretar la prohibición materna, y poder rescatar sus propios deseos viriles, permite se despliegue el juego, sus diversos contenidos, ansiedades de separación y edípicas. Con todas las posibilidades elaborativas que la actividad lúdica conlleva.

3B) El juego patológico, expresión de la conflictiva:

A través del juego el niño toma contacto con su realidad interna, impulsos, deseos, fantasías, temores, etc. Este acercamiento lo puede sentir tan peligroso, o vivirlo con tanto terror que le lleva a interrumpir, cortar el juego, o actuar.

A veces en las primeras entrevistas se crean las condiciones de contención y comprensión emocional, que le permiten al niño jugar, como espacio mental propio, donde puede escenificar y personificar sus objetos internos, fantasías, sentimientos, etc. En este espacio imaginario entre el niño y el juguete, o el niño y el terapeuta, o el niño, juguete y terapeuta. Algo que, como dice Winnicott, no es externo, ni interno, permite el apoderamiento, (adueñarse según Freud), por el control mágico de los deseos internos, sus emociones, o de objetos de deseo. Al tiempo su contacto con la realidad externa a través del juguete, le permite restar omnipotencia al poder de la fantasía (Gutton “El juego de los niños”).

En este espacio mágico, los psicoterapeutas, debemos zambullirnos, prestarnos a ser, a veces, juguete del niño. Estar junto a él, captando el momento que le lleva al niño a retirarse, dejar de jugar, prestándonos con nuestra interpretación a ayudarle a seguir jugando.

El juego normal, tal como ya lo he dicho antes, es una función del yo, que permite la elaboración interna. Inevitablemente la conflictiva mental con manifestaciones clínicas, supone el fracaso del yo en manejar la conflictiva interna entre: el mundo pulsional (Elo), las exigencias del Superyo, y las posibilidades externas, tal como Freud lo ha descrito.

Es justamente el fracaso en la actividad lúdica, lo que llamo juego patológico, estando íntimamente relacionado con su patología. Considerando que es el momento adecuado para interpretar, ayudando a restaurar o recuperar ese espacio elaborativo.

El juego patológico puede aparecer por diversas razones, sugiero, por mi experiencia las siguientes:

3B-1) Por la realidad externa invasora

3B-2) Por la propia realidad interna

- 3B-3) Algo defensivo, al interrumpir el juego, para no ver la realidad interna. O jugar para no hablar.
- 3B-4) Por fallos del terapeuta. Tanto por no recoger adecuadamente el momento y el clima emocional, importante tomar en cuenta la contratransferencia. Como una interpretación inoportuna.
- 3B-5) El ataque al juego. Expresión de un ataque a la capacidad de pensar propia y del terapeuta.

3B-1) La realidad externa puede interferir de diversas formas. Tanto por impedirlo realmente, caso de niños con enfermedad física, con largos períodos de hospitalización, encamamiento prolongado, limitaciones físicas,... que puede bloquear su actividad lúdica y fantasmática. Desarrollando de forma compensada, un funcionamiento mental, con rasgos de control obsesivo del objeto, de manipulación y manejo mental del otro, parece jugar con las personas como juguetes. Con la conflictiva que ello puede conllevar.

Otras situaciones, pueden tener relación con los niños que sufren algún abuso, o maltrato físico o sexual. Pudiéndose bloquear juegos de temática edípica, (libidinal, agresiva, o identificatoria). Recuerdo el caso de una niña de 9 años, pidiéndome valoración los padres, tras sufrir caricias y manoseos en sus genitales por un tío. La niña pudo hablarlo con su madre pasados dos o tres días. No existe ningún signo clínico sospechoso, salvo la información que aporta la madre, después de preguntar sobre el juego de su hija. Me dice que ha dejado de jugar a las muñecas, juego al que se entregaba con placer y dedicación.

Este fue el motivo por el que indiqué una psicoterapia. Breve en su duración, finalizando cuando pudo restaurarse en la niña este juego, al comprobar que las fantasías omnipotentes proyectadas sobre mí, no me inducían a actuar en la realidad, permitiéndola desplegar otra vez su espacio imaginario.

3B-2) Otras veces es **la propia realidad interna**, la intensidad de las fantasías que aparecen en el juego, vivido de forma tan persecutoria y terrorífica, como una puesta en escena real. Que tienen que interrumpir y abandonar el juego.

Tengo presente a un niño de casi 10 años, con un hermano mellizo afectado de grave parálisis desde bebé. La madre muy angustiada ha buscado que el niño se responsabilice del hermano, hasta el extremo de comportarse, el niño, más como un adulto, busca estar entre mayores y sus conversaciones, evitando a los niños. No juega. Me dicen, “No sabe diferenciar un juego o broma de la realidad”. Continúa el padre, que no asimila las cosas, en el colegio se porta bien pero va muy mal en los estudios. Tiene una gran intolerancia a la frustración, evitando intentar hacer algo que imagine le salga mal. Le notan triste, echándose las culpas de lo que le pase al hermano. El padre me comenta, de sí mismo, que “para no hundirse”, se refugió en el trabajo. Cuando está con los dos hermanos, “juega verbalmente con el hermano paralítico, y no con él, para evitar que el hermano se sintiera mal”. Evitando también por estas razones, llevárselo de paseo con él.

Describiré dos fragmentos de sesiones sucesivas. Llega el niño sudoroso, con la madre y el hermano paralítico, me comenta que subió las escaleras para ayudar a su madre a sacar del ascensor la silla de su hermano. Me dice que tenía miedo por ellos (notándole muy responsable).

Va apareciendo un juego en el que, un muñeco busca robar a un niño pequeño, (le cuesta hablar, preguntándole con frecuencia), me voy enterando que el pequeño se burla. Este muñeco no sólo quiere robar, sino pegar también al pequeño. Aparece otro muñeco, que es policía, castigándole y pegándole. Se repiten las escenas, de la pelea entre el muñeco y el policía. Acaba encarcelado sufriendo el castigo y la agresión en la cárcel, por parte del policía y el pequeño. El muñeco cada vez más furioso se pega él solo. Se escapa y se inicia

otra vez la pelea, cada vez mayor, con comentarios del policía, “te voy a matar”, ... “Dejó al niño como muerto, ... está acobardado”, comenta el niño.

Deja de jugar, retirándose físicamente de la mesa de juegos.

Le hago ver que este niño no se atreve a hacer nada, ni hablar, ni sentir nada, ni jugar. Porque teme sufrir el castigo de ese policía tan severo, que le castiga tan duramente, acobardándole.

Hace movimientos de asentimiento. Finaliza la sesión.

En la siguiente, el niño se queda mirándome, sin jugar, durante bastante tiempo.

Le relaciono su actitud de no jugar, con la sesión anterior, y lo acobardado que se sentía con ese policía.

Me contesta. “Sí, le castigaría mucho y podían morir”.

Poco a poco va cogiendo los juguetes, empezando la pelea entre “el bueno” (el policía cruel), y “el malo” (el niño), al final muere el niño.

Deja de jugar, retirándose físicamente, con aspecto abatido y de derrota. Me mira fijamente.

Le comento. Me haces ver con este juego, que hay una pelea muy grande dentro de ti, sintiendo que luego quedas dañado y como muerto, no pudiendo pensar ni seguir jugando. (Silencio).

Habla de la madre, si habrá traído la tarjeta de las citas. (Silencio). Dice que se aburre.

Silencio. Me pregunta por el interior de un armario, busca que yo le conteste realmente.

Al intentar buscar que me diga lo que él imagina. Contesta “no sé”. (Se repite varias veces).

Le digo. Igual no te atreves a pensar o imaginar lo que tengo en el armario.

Me contesta, “sólo quiero verlo, no cogeré nada”.

Le digo. Quizás temes, que tu curiosidad y tus pensamientos, los tome por pensamientos malos de robar, y yo me convierta en ese policía tan peligroso. Eso te da tanto miedo, y por eso no te atreves aquí a mostrar tus pensamientos, o a jugar. (Hace gestos afirmativos).

Las interrupciones del juego, surgen en varios momentos, y por dos motivos, tal como lo pude entender. Uno de ellos al aparecer un contenido, muy depresivo, con ideas de muerte, daño y accidente. Escenificándolo él mismo, con la interrupción del juego (queda el juego accidentado), como consecuencia de los ataques internos de ese policía, Superyo cruel y sádico, que aparece en las dos sesiones. Otro tiene relación, con la transferencia sobre mí de ese policía interno, algo que bloquea el juego, así como su capacidad de expresar algo, curiosidad en este caso, por el miedo tan intenso que siente, está acobardado, como él dice.

Otras veces los niños al cortar el juego, se levantan, se mueven por el despacho, intentan abrirte cajones, coger algún objeto, miran por la ventana, hablan de algo real, o te agreden directamente o indirectamente a través de los objetos del despacho. Expresando realmente la fantasía, el deseo o el afecto subyacente, sin poder recurrir a la mediación del juego.

3B-3) En ocasiones la interrupción del juego, tiene más unos **tintes defensivos**, para evitar seguir viendo algo interno que siente doloroso y desagradable, que le enfrenta a sentimientos de culpa, tristeza, vergüenza, etc. El niño se pone a dar vueltas, a girar sobre sí mismo, a veces busca marearse, o se tira al suelo para no pensar. Otras intenta que tu no hables, haciendo ruido golpeando algún objeto, o gritando, o burlándose de lo que dices, o repite e imita tus palabras ridiculizán-

dote. O incluso diciéndote abiertamente que te calles, insultándote, llamándote loco. También puede adoptar regresivamente una actitud, en la que te piden que juegues o dibujes por él.

Describiré parte de una sesión de un niño de 5 años, en psicoterapia desde hace 1 año, por encopresis y trastorno de personalidad. Es una sesión después de unas vacaciones de Semana Santa. Hace con plastilina un niño (cabeza y pies), que va a dar una vuelta en barco, ... se pone a pescar, ... pesca un pez, ... porque tiene hambre. Hace 2 cañas más. Interrumpe el juego, y va a recoger un muñeco (el campeón, figura todopoderosa, que puede a todo el mundo, con características maníacas, menospreciando todo, que ha aparecido en más ocasiones).

Le comento. Como hace varias semanas que no nos vemos, debes sentir tanta hambre, y para no enterarte de ella dejas el juego.

Coge el muñeco de plastilina y lo destroza. Los peces van y le comen.

A continuación, coge “el campeón”, y dice “la moto está estropeada”, la mira y empieza “el campeón” a pelear contra el Sr. que es malo, pelea contra el resto de los juguetes, y los va tirando, al tiempo que hace comentarios despectivos de ellos.

Vienes con tanta hambre y rabia de mis cosas, que temes que yo me convierta en el Sr. malo, castigándote, y tienes ahora que defenderte como el campeón, luchando y matando todo.

Dice. Su color es éste (señala una pintura de color rojo). “No lo dices, porque tienen vergüenza”.

Se pone, a continuación, a dar vueltas en un sillón giratorio, pretendiendo que yo le dé vueltas. Cuando se incorpora, se tambalea, se ríe, y continúa girando.

Le comento. Quieres dar vueltas para no pensar, ni enterarte de cómo te sientes de rojo y avergonzado, después de destruirlo todo.

Empieza a insultarme.

Le digo. Te enfada lo que te digo porque no te gusta oírlo.

Sigue dando vueltas. “Estás loco, dices tonterías”.

Te asusta enterarte que con tus sentimientos y pensamientos, como “el campeón”, dañás y matas, y todo ello lo sientes algo loco.

Se burla de mí. Dando vueltas con el campeón, dice “lo mató todo”. Un rato después, se pone ante un papel, queriendo dibujar un caballo, sin intentarlo, me pide lo dibuje por él. (A lo que no accedo).

Intenta hacer el caballo solo. No le gusta, se enfada consigo mismo.

Le digo. El campeón se enfada, como si tener sentimientos de hambre, vergüenza o algo que te salga mal, no le gusta, enfadándose tanto, que todo lo mata.

Intenta de nuevo hacer el caballo, quedándole algo mejor.

En el juego el niño se va acercando a la voracidad tan intensa que siente por mí, su dependencia. No lo tolera, interrumpe el juego y se refugia defensivamente en “el campeón” (muñeco que representa, por otras veces, una figura interna maníaca, que menosprecia, se burla y maltrata agresivamente todo. Lo puede todo y no necesita de nadie, ni de mí). Matando todas mis cosas, que puedan despertarle hambre. La aparición del sentimiento de vergüenza, con el color rojo. Le lleva a recurrir defensivamente a cortar, dar vueltas, marearse, para no enterarse de nada. O se ríe, y me insulta.

El niño busca que yo me haga aliado de su defensa, intentando que yo le gire y le dé vueltas, o cuando quiere que dibu-

je por él. Al final intenta sólo dibujar, haciendo un caballo, mostrando levemente sus capacidades yoicas sanas, rescatadas del ataque de esa figura interna maníaca.

Otras veces los niños aparentan jugar o dibujar, como forma de llenar el tiempo, evitando acercarse y, que uno se acerque pudiendo ver o conocer algo, que justamente y por razones defensivas están evitando ver en ellos mismos. En ocasiones el juego lo realizan a escondidas, de forma total o parcial, ocultando escenas y secuencias, con un brazo o dándose la espalda; o bajando la voz de forma inaudible. No contesta a tus preguntas. Uno debe detectar el ingrediente emocional presente en la sesión, para poder entender el conflicto y la fantasía latente, que te oriente en la intervención, que tanto puede ser decir algo o permanecer en silencio. No es lo mismo que el niño lo haga por preservar un espacio propio de juego, buscando que el terapeuta respete y tolere esa exclusión temporal. Diferente, cuando existe una fantasía persecutoria que le lleva, por desconfianza, a callar y esconder lo que juega. O la situación dolorosa, como la descrita anteriormente, en la que el niño evita acercarse a una experiencia de dependencia, con pequeños atisbos de posición depresiva.

3B-4) Por fallos del Psicoterapeuta: A lo largo de mi exposición he pretendido dejar claro, la importancia de la actitud y disposición hacia el juego del terapeuta. La paciencia, capacidad de espera, de observar, preguntar, seguir las vicisitudes del juego, su acción, diálogos, etc. nos puede permitir entender. A veces uno tiene que hacer algún comentario de tanteo, poniendo énfasis en determinada acción, o verbalizando el sentimiento de un personaje, para obtener pistas.

Considero que todo ello forma parte de la tarea de escucha, de recoger datos e información, manteniéndose uno dentro de la trama del juego. Y al tiempo la distancia óptima, para pensar, razonar, y poder interpretar.

En mi experiencia, la mayor dificultad es poder contener y tolerar, el monto emocional que aparece, al traerte el niño su conflicto interno. A veces te pide que representes determinado personaje, con un claro componente emocional, de celos, rabia contra los padres, hermanos, ... o de tristeza, etc.

Recuerdo a una niña de 9 años, con ausencias epilépticas y fracaso escolar, que en el 2.º año de psicoterapia me pide, que yo “haga de niño que está muy triste, y no tienes ganas de hacer nada, ni de pensar, te duele la cabeza”, “te pasa como a mí”. “Yo me imagino lo que piensas y sientes,... llorar es bueno, si no lo haces explotas por dentro, ... no de verdad, pero lo sientes y tiembblas de miedo”.

La digo. Como un terremoto (algo que ya apareció en otras sesiones). “Sí”, contesta.

El hacerme cargo, como un personaje - juguete, de su profunda tristeza, la permite poner una distancia, y ella poder autointerpretarse, poder entender que el llorar y expresar los sentimientos es bueno. Todo lo contrario de lo que le ocurre a ella, cuando tiene sus crisis de ausencia (que han sido trabajadas, en otras sesiones al aparecer, como terremotos).

Otras veces el pedido que te hace el niño no es tan explícito. Obligándote a una observación contratransferencial, para evitar la actuación del profesional, como podía ser una intervención o interpretación inoportuna, o agresiva.

Tengo presente para ejemplificar, el caso de un niño de 8 años, que por una afectación muscular ha sido obligado, fundamentalmente por la madre, a un ritmo de estimulación psicomotriz muy estricto. Es un niño muy exigente y perfeccionista, enfadándose consigo mismo si algo le sale mal, o le cuesta, no dándose tiempo para hacer las cosas. Llevándole a interrumpir o no intentar una tarea. Mostraré una secuencia de sesión.

Saca los muñecos. El conductor, Borja (B) (su nombre), capitán Colás, Nuny, papá de Borja. Preguntan todos al con-

ductor que dónde estaba. El conductor dice que va a llevar el autobús. Lo coge, se estrella dando la vuelta de campana.

Diálogo. Qué ha pasado (B). No sé (conductor). Necesitamos ayuda (B). Os ayudo (papá de B). Bueno (conductor). ¿Capitán Colás? (B). Qué (yo). ¿Nos ayudas? (B). Sí, ¿qué ha pasado? (yo).

Parece que ha fallado la magia, y el autobús ha tenido un accidente (B).

¿La magia? (yo). Sí (B).

Le digo. Igual el conductor quiere hacerse mayor mágicamente, y llevar el autobús como el papá, y por eso viene el accidente.

No sé (B), se lo preguntaré al conductor. Oye conductor, ¿has oído lo que dijo capitán Colás? (B). Sí, lo pensaré (conductor), (se vuelve a subir el conductor en el autobús).

Observo al tiempo un gesto de disgusto en el niño.

Comento. Me parece que al conductor no le gusta lo que ha dicho capitán Colás. Porque igual le hace sentirse mal al comprobar que no tiene magia.

(El conductor intenta conducir, y vuelve a tener otro accidente.).

Comentarios de todos los muñecos, con reproches, "tenía prisa", "no dejo subir a la niña, ...". Diálogo entre todos. ¿Qué pasa conductor? (B). No sé (conductor). Será la rueda (B). Intentando de forma muy laboriosa arreglarla, con la ayuda del papá de Borja, Borja, y más personajes. Mientras el conductor permanece sentado en el autobús, sin participar.

Niña vete donde el conductor. Ella intentará entrar por una puerta que el conductor tiene cerrada.

Yo le digo. Igual está cerrada la puerta como los oídos del conductor, para no saber nada, porque le fastidia tener un

accidente y darse cuenta que no tiene la magia para ser mayor y conducir.

Entra la niña en el autobús, con Borja, el papá, capitán Colás. Diálogo donde intentan aconsejar al conductor, que acaba saliendo del autobús. Volviendo a subir más tarde, intentando conducir con cuidado y mirando hacia atrás, al hacerlo retroceder sin accidentarlo.

Esta fase del juego, dura más de 10 minutos, yo voy sintiendo impaciencia, prisa, ganas de decir algo. Me fijo en estos sentimientos y asocio al conductor, con su actitud exigente y al tiempo altiva, de no dejarse ayudar, por todos los muñecos. Manteniéndome callado.

Poco a poco, en el juego se va consiguiendo que el conductor vaya cambiando, mire, baje del autobús, se deje ayudar por el resto, pudiendo conducir cuidadosamente.

Quiero centrarme en la asociación que yo internamente hago, al interrogarme sobre mis sentimientos impacientes. El relacionarlo, con la actitud del conductor altiva, me ayudó a mantenerme callado, y poder seguir observando y seguir el juego. Hasta que consigue que el conductor mire y se deje ayudar.

El conductor, podía haberme hecho contraactuar, (por contraidentificación proyectiva Dr. L. Grinberg). Convirtiéndome en alguien exigente, que le meto prisa con mis interpretaciones, que le hago conducir antes de tiempo el autobús (su mente), y lo accidento. No permitiéndole al niño hacerlo a su ritmo, ritmo laborioso, lento, en los diálogos y comentarios de todos los personajes que participaban en el juego. Poder entender mi contratransferencia, en el contexto de la sesión, me ayudó a contenerlos (descrito por H. Rosenfeld, en "Impasse e interpretación"), para mantenerme en silencio.

En otras ocasiones, del fracaso que uno tiene en esa capacidad de contención emocional, así como de la observación de sus consecuencias, uno tiene que extraer la información, para

entender lo que ha pasado, para incluirlo en una interpretación, que ayude al paciente a retomar su espacio de juego. Lo ilustraré brevemente.

Es un niño de 8 años, con un diagnóstico de psicosis desorganizativa.

Inicia la sesión jugando con un coche en el que va un niño, constantemente y de forma repetitiva, el niño del coche se cae. Reaccionando el paciente de forma muy agresiva, riñéndole y castigándole. Pasando luego otro juego “los bomberos y la ambulancia van a una casa. El bombero muere”, metiéndole en la ambulancia. Intenta deshacerse de la escalera del coche de bomberos, “la tiro a la basura”, dice. Arrojàndola a la papelera.

Le comento. Quizás imaginas que el bombero ha muerto por tus enfados tan grandes, te sientes malo por ello, y quieres deshacerte de esos pensamientos y sentimientos tirándolos a la basura.

A continuación, mete bajo mi silla, en la que estoy sentado, la ambulancia y el coche de bomberos, metiéndose en parte él también. Dice que es el garaje. Luego coge una moto, con la que sale a buscar a un niño accidentado. Me mira y tira la moto, yéndose a la ventana. Yo percibo que en el momento que me miró estaba algo distraído y me sentía cansado.

Le digo. Temes que yo me canse y que no pueda cuidar del niño.

Vuelve y retoma el juego. Lleva al niño al hospital, que es mi silla, metiéndose él mismo bajo la silla. Dice “lleve fuera y que yo los cuide”.

Es evidente que el niño captó mi distracción y falta de atención suficiente para él. Darme cuenta de ello y de mi cansancio contratransferencial (como dato real, es un niño que veo de los primeros en la jornada de trabajo), incluirlo y poderlo interpretar en el contexto de todo lo que el niño estaba depositando en mí, buscando ser cuidado y atendido como un hospital, le permite retomar el juego.

3B-5) Ataques al juego, en la psicoterapia: A través del ataque al juego, el niño escenifica una relación interna, que tiende a impedir la toma de conciencia, el reconocimiento de sus necesidades, deseos o fantasías. La severidad de ese funcionamiento puede llegar a dañar gravemente las posibilidades de maduración mental, y del yo. Intentaré mostrar diferentes manifestaciones de ello.

Pueden surgir momentos puntuales, durante una psicoterapia, de ataque al juego, y a la relación terapéutica. Entremezclados con una finalidad defensiva, predominando un funcionamiento maniaco, con ataques anales, de desprecio hacia la terapia, el terapeuta, los diversos objetos y juguetes, convirtiéndolo todo en algo sin valor. Todo ello para evitar acercarse al reconocimiento de lo valioso, o deseable que el terapeuta representa, y al tiempo evitar el sentimiento de necesidad y de dependencia subsiguiente, que le despierta. Sentimientos próximos a la posición depresiva, que no son tolerados, y que defensivamente le lleva a un funcionamiento maniaco.

A veces difícil de diferenciar del funcionamiento narcisista, como un Yo grandioso (P.F. Kernberg: “La psicoterapia en niños con patología narcisista”), aquí resaltaría el componente de engaño, más o menos presente e intenso, como forma de ataque al tratamiento, unido a ataques más directos como ya he descrito.

Juegos engañosos: Los he detectado ante la presencia de sentimientos de intensa voracidad, y envidia, en el niño. A veces proyectivamente los depositan en el terapeuta, sintiendo la relación persecutoria. Recuerdo un niño, que trajo estos sentimientos a través de “unos piojos que saltan y pican mi cabeza”. Vimos sus tretas engañosas para no hablar de estos sentimientos, por ej. jugando juegos tranquilos, como si él fuese bueno y todo transcurría sin problemas. O demostrándome todo lo que sabía hacer, sus conocimientos, habilidades, etc. O recurriendo a ataques anales abiertos (pedos malolientes, pedorretas, denigrándome como profesional, insultos, ...), bus-

cando convertirme en alguien muy desvalorizado. Justamente para no tener que sentir voracidad, ni envidia. (Como un piojo).

Estos juegos, demasiado tranquilos, generalmente me ponen alerta, cuando me cuesta estar atento, poder seguirles, y me aburro. Posiblemente a causa de la disociación afectiva que acompaña al juego. A veces el niño te dice que está jugando en plan broma o que te ha engañado, cuando le interpretas algo. Dejándote en una situación, en la que te sientes sin argumentos, y sin la capacidad de pensar, dejando sin validez lo que hayas dicho. A una situación parecida, te lleva el niño que de repente, se sale del juego, y se sitúa en un plano racionalizador, como si fuese él el adulto, y tú el niño que juega y que tiene esas fantasías.

En esos momentos el clima del juego, su papel, la tarea terapéutica, así como tu capacidad de pensar, es cuestionada, atacada. Sinttiéndote confuso, dado que el ataque va dirigido directamente a tu capacidad profesional, a través del medio de comunicación y de elaboración que ofrece el espacio de juego. Son momentos muy intensos contratransferencialmente, por la agresividad que te despierta, y que te puede llevar a actuar con alguna pseudointerpretación. Uno debe contenerse, saber esperar el momento para entender lo que pasa.

El funcionamiento engañoso, como ya he descrito, puede ser ocasional y temporal, como acción defensiva ante determinado conflicto. También puede ser expresión de una organización más establecida, siendo la constante durante largos períodos de tiempo en el tratamiento.

Describiré el caso de un niño de 6 años y medio, con una sintomatología encoprétrica y de enuresis, dificultades de lenguaje en tratamiento logopédico. Utilizando su gran inteligencia de una forma racional con fines muy narcisistas. Necesité casi un año, para poder tener una idea de lo que estaba ocurriendo. Me sentía confuso, en las sesiones el niño solía decirme lo que pasaba con su pis y caca, de forma muy racional,

con expresiones anatómicas. Tenía dificultad en pararle y preguntarle, cuando lo hacía me interrumpía y seguía hablando, ignorando lo dicho por mí. Su funcionamiento, me recordaba las ideas descritas por Bion, sobre la Arrogancia (en Volviendo a pensar).

Cuando jugaba, hablaba al tiempo de una forma imparable, incontinente, intentaba seguirle, pero al final provocaba en mí la confusión y el adormecimiento, costándome escucharle y pensar. Relataré una sesión.

El niño retoma un sueño, traído en otra sesión, en la que proyectivamente lo colocaba en su edredón, que era el que lo tenía (pesadilla de serpientes, erizos, y drácula). Mientras habla del sueño, se pone a jugar, dice que se olvidaron de una flor, que empieza a tapar con plastilina, (esto le lleva mucho tiempo), cuando finaliza dice, "parece una roca".

Yo me voy adormeciendo, cada vez más, tengo que hacer un gran esfuerzo para ocultar mis deseos de bostezar. Intento rescatarme de esa situación, y caigo en la cuenta que se me olvidaba que empezó hablando del sueño, y observo la relación entre su juego de ocultar la flor con plastilina y sus palabras, que me envuelven de tal forma que no puedo seguir recordando, se me olvida el sueño - flor.

Tras mostrárselo. Descubre la flor.

En la sesión siguiente, comenta que se le olvidan sus deberes.

Yo asocio con la temática de la sesión anterior. Le digo. Lo mismo que al ocultar la flor, ya no es vista y se te olvida, también te puede pasar, con tus deberes, como con los sueños.

Me habla de "un malo que deja ciego a otro, para no ver y le corta la cabeza".

En ese momento me cuesta seguirle, me despisto, costándome ver lo que dice y pensar. Se lo interpreto transferencial-

mente, que él también puede tener deseos que yo no vea, ni piense sobre él.

Contesta. “igual yo me quedo ciego por ver la T.V.”, pasando a hablarme de un cuento de engaños, y que él no tiene miedos.

Le comento. Que para no sentir esos miedos, como en la pesadilla, se queda ciego, y busca dejarme a mí ciego, para no ver, tapando, ocultando y todo con sus palabras engañosas, como la plastilina con la flor.

Este niño trae transferencialmente, una parte de él que busca confundir, engañar y ocultar, sus emociones, sueños, tareas y capacidades yoicas (deberes). Ello me permitió entender, cómo atacaba su capacidad de enterarse de algo interno, como sus ganas de orinar y defecar. El niño me dibujaba su cuerpo, como un terreno de batalla, donde los mensajes del “pito” o del “culo” diciendo que tenían necesidades, no llegaban a la cabeza. Entonces venían los accidentes, como él los definía (encopresis, enuresis). Lo mismo se accidentaba en la sesión, olvidándose de hablar de sus sueños, de sus emociones, de lo hablado en otra sesión, ... Así como también buscaba que yo me accidentara al quedarme confundido y ciego.

Ruptura del juego. Ruptura de la función elaborativa:

Este funcionamiento lo he observado en niños psicóticos, donde como dice Bion, se ataca el vínculo, así como la capacidad de pensar del yo. Recurriendo a unos mecanismos de identificación proyectiva patológica, evacuando en objetos externos la realidad interna, que se convierte en persecutoria. La intensidad de estos mecanismos lleva a una ruptura con la realidad.

Comentaré la sesión de un niño, con un diagnóstico de psicosis desorganizativa, del que ya he hablado antes. Es hijo único, presenta graves problemas de aprendizaje, no sabe leer ni escribir. No sabe jugar, no entiende las reglas de los juegos de

otros niños, observándoles mientras juegan, no tiene amigos. Padece de crisis epilépticas fotosensibles al sol, con tratamiento farmacológico. Describiré una sesión.

Al entrar al despacho me coge de la mano y me lleva a la ventana, a enseñarme algo que no entiendo. Luego va a la mesa de juegos, va sacando juguetes, (mientras lo hace observo que se le caen las hojas y el lápiz al suelo). Cuando se da cuenta reacciona de forma muy enfadada contra estos objetos, llamándoles locos y amenazándoles con castigar, (tono de voz muy enfadado).

Luego me habla de un muñeco que es malo.

¿Por qué? Le pregunto.

“Rompe la casa”, me contesta.

Y por qué la rompe? Le pregunto.

“Es un perro”, (hace gestos de castigarlo), me dice. “Le rompo el pelo”, (arranca el pelo a un muñeco de trapo), y “ahora le corto la cabeza” (tono de voz muy agresivo), y “le tiro a la basura”, (tira a la papelera el muñeco, las hojas y el lápiz).

A continuación va a la ventana, mira al sol, le hace gestos que parecen de saludo, exclamando. “Vete a la mierda”.

¿Por qué? Le pregunto.

“Es malo”, me contesta.

¿Es malo el sol como el perro? Le pregunto.

“Sí”. A continuación se tumba en el suelo, en la zona iluminada por el sol, saca las piezas de un puzzle, las mira sin intentar colocarlas, ..., hace un gesto de locura, llevándose el dedo a la cabeza. Luego hace un ruido de sirena de ambulancia, y vuelve a hacer otro gesto de saludo al sol desde el suelo.

De alguna el niño está mostrando sus ataques a su capacidad de pensar (arrancar el pelo, cortar la cabeza), así como

al propio juego como espacio mental. Todo ello ante percepciones, sentimiento e ideas internas, que él no soporta, porque son malas. (representadas en el perro).

Estas capacidades yoicas (de jugar, pensar, dibujar) cortadas, son tiradas a la basura, a través del muñeco, lápiz y el papel. Inicialmente en la papelera del despacho y seguidamente al sol, “que es malo”. Como una escenificación de esa identificación proyectiva patológica, que de usar inicialmente un objeto cercano referido a mí (la papelera del despacho), recurre a otro más alejado y distante, el sol.

La consecuencia de todo ello es el fracaso del yo, cuando tumbado en la zona del suelo iluminado por el sol, hace un gesto de locura, por su incapacidad de usar su cabeza y sus capacidades mentales, de juego, dibujo, ..., que han sido atacadas, “cortadas”, y evacuadas. Mira las piezas del puzzle, sin intentar colocarlas, transmitiéndote la gravedad de su situación, por el ruido de la ambulancia.

BIBLIOGRAFÍA

- ABERASTURY, A. "El niño y sus juegos". Ed. Paidós
- ANZIEU, D. "El YO-Piel". Ed. Biblioteca Nueva
- BION, W. R. "Ataques al vínculo". En Volviendo a pensar. Ed. Horme
- BRAZELTON, T. B. y CRAMER, B. "La relación más temprana". Ed. Paidós.
- FREUD, S. "Más allá del principio de placer". (1920). En O.C. T.XVIII. Ed. Amorrortu.
- GRINBERG. "Aspectos mágicos en la transferencia y en la contratransferencia. Sus implicaciones técnicas". En Psicoanálisis, cap 8. Ed. Paidós.
- GUTTON, Ph. "El juego de los niños". Ed. Nova Terra.
- KERNBERG, P.F. "La psicoterapia en niños con patología narcisista" ... En Cuadernos de psiquiatría y psicoterapia infantil. N.º 13/14.
- KLEIN, M. "Principios psicológicos del análisis infantil", y "La personificación en el juego de los niños". En contribución al psicoanálisis. Ed. Horme.
- KLEIN, M. "La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado". O.C. T. IV Ed. Paidós.
- LEBOVICI, S. y SOULÉ, M. "El conocimiento del niño a través del psicoanálisis". Ed. Fondo de cultura económica.
- MAHLER, M. "Separación-individuación" Estudios 2. Ed. Paidós.
- ROSENFELD, H. "Impasse e interpretación". Ed. Tecnipublicaciones, S.A.
- SPITZ, R. "El primer año de vida del niño"..Ed. Fondo de cultura económica.
- WINNICOTT, R.D. "Realidad y juego". Ed. Gedisa.