

La teoría de

la síntesis del «Yo» de Erikson y la teoría de la experiencia cultural de Winnicott

El juego como actividad sintetizadora del «Yo». E. Erikson

Erikson integra el psicoanálisis clínico y la

antropología cultural matizando nuevos aspectos del desarrollo. Por un lado, enfatizó la influencia de factores psicosociales y socioculturales en el desarrollo del «Yo», y, por otro, propuso el desarrollo de la identidad como sucesión de etapas diferenciadas entre las que existen períodos de transición (crisis evolutivas), conceptualizando 8 crisis psicosociales o etapas del desarrollo de la identidad hacia la síntesis del «Yo». Este representante del psicoanálisis culturalista, en su obra *Infancia y Sociedad* (1950/1980), expone algunas de sus conclusiones sobre el estudio del juego infantil de las que se pueden destacar cuatro enunciados.

La autora analiza las aportaciones fundamentales sobre el estudio del juego infantil desde el psicoanálisis y concluye que la investigación realizada, aunque destaca la contribución del juego al desarrollo intelectual, enfatiza especialmente su papel en el desarrollo afectivo-emocional, así como su valor diagnóstico y terapéutico, es decir, su valor en la clínica infantil.

Maite Garaigordobil

1. Una de las funciones del juego es alucinar un dominio del «Yo»

Desde su punto de vista, el juego es una función del «Yo», un intento de sincronizar los procesos corporales y sociales con el sí mismo. Pone el énfasis en la necesidad yoica de dominar las diversas áreas de la vida, en especial aquellas en las que el individuo encuentra que su sí mismo, su cuerpo y su rol social son incompletos. Por ello, considera que «el propósito del juego consiste en alucinar un dominio Yoico, y también practicarlo en una realidad intermedia entre la fantasía y el mundo real» (Erikson, 1950/1980). Parafraseando a Freud, ha llamado al juego el camino real para la comprensión de los esfuerzos que el «Yo» infantil realiza con el fin de lograr una síntesis, siendo además una capacidad del «Yo» para encontrar recreación y autocuración.

Así mismo, y en la misma dirección que otros psicoanalistas, subrayó la importancia del juego en la elaboración de la ansiedad infantil, observando que el niño juega a hacer algo que en realidad le hicieron a él (torna activo lo sufrido de forma pasiva). A fin de considerar el problema de la ansiedad examina el placer

Erik Erikson (1902-1994)



“El niño que juega avanza hacia nuevas etapas de dominio. El juego del niño es la forma infantil de la capacidad humana para manejar la experiencia mediante la creación de situaciones modelo y para dominar la realidad mediante el experimento y el planeamiento.”

juego de construir y destruir una torre, frecuente en los niños, que interpreta como la simbolización de la experiencia no muy distante de súbitas caídas en el momento mismo en que ponerse de pie sobre sus piernas vacilantes, que proporciona una perspectiva nueva de la existencia (elaborando la ansiedad que provoca esta experiencia). En relación a este juego observa que el niño obtiene placer al construir (obligar a la torre a permanecer en pie) y al destruir (disfruta haciendo que se caiga), pero además enfatiza el papel de esta actividad como promotora del sentimiento de ser fuerte en el niño (hay algo más débil que él).

2. El juego infantil es un espacio de libertad y un medio para avanzar hacia nuevas etapas de dominio

El hombre que juega hace algo que ha elegido hacer sin estar impulsado por intereses urgentes. Debe sentirse entretenido y libre de todo temor o esperanza de cosas serias, es decir, de vacaciones en relación a la realidad social, no trabaja. Esta oposición con respecto al trabajo es la que confiere al juego

sus connotaciones, siendo una de ellas la diversión independientemente de que resulte o no difícil la realización de la actividad lúdica. Pero esta definición que sirve para el juego del adulto nos pone en la disyuntiva frente al juego infantil, puesto que el niño no trabaja. Entonces ¿qué es su juego?

Para Erikson la comparación entre el juego del adulto y el del niño no tiene sentido porque «para el adulto que trabaja, el juego es una recreación, y le permite un alejamiento periódico de aquellas formas de limitación definida que constituyen su realidad social». Sin embargo, el juego infantil no constituye su equivalente porque «el adulto que juega pasa a otra realidad, pero el niño que juega avanza hacia nuevas etapas de dominio». Este psicoanalista propone que el juego del niño es la forma infantil de la capacidad humana para manejar la experiencia mediante la creación de situaciones modelo y para dominar la realidad mediante el experimento y el planeamiento: «Al reconstruir la situación modelo, compensa sus fracasos y fortalece sus esperanzas, anticipando el futuro bajo el punto de vista de un pasado corregido y compartido» (Erikson, 1950/1980).

Desde este enfoque, y tomando como referencia distintos ejes, en su trabajo analiza diversas situaciones de juego:

- a) Al considerar «la gravedad» señala que los juegos de manos, de saltar, trepar... tienen un papel en el desarrollo porque estos juegos añaden dimensiones nuevas a la percepción del cuerpo. En ellos el juego proporciona una sensación de libertad.
- b) Al considerar «el tiempo» destaca que el retozar o el holgazanear es un modo mediante el cual la persona se libera de este tirano, destacando que allí donde cada minuto cuenta, el juego desaparece, colorando de este modo a los deportes competitivos en las fronteras del juego.
- c) Al considerar «el destino y la causalidad» de los juegos de azar indica que si un jugador olvida que ese juego debe seguir siendo su libre elección, si se deja poseer por el azar, el carácter de juego se desvanece.
- d) Al considerar «la realidad social» observa el modo en el que el juego dramático permite la posibilidad de ser lo que en la vida está vetado o no se desea ser.
- e) Al considerar «los juegos sexuales» estos son descritos como actividades no pensadas que preceden al acto final, y que permiten a la pareja elegir la parte corporal, la intensidad y el tiempo.

Estas situaciones de juego en una variedad de actividades humanas son para Erikson un espacio de libertad: «El área estrecha dentro de la cual nuestro «Yo» puede sentirse superior a las limitaciones de espacio y tiempo, y al carácter definitivo de la realidad social» (Erikson, 1950/1980).

3. Esferas del juego: autoesfera, microesfera y macroesfera

En su investigación sobre la evolución del juego Erikson (1950/1980) describe 3 esferas del juego infantil:

- a) *Juego Autocósmico o Autoesfera*: El juego del niño comienza y se centra en su propio cuerpo, que empieza antes de lo que observamos como juego, y consiste al principio en la exploración por repetición de

percepciones sensoriales, sensaciones kinestésicas, vocalizaciones... Más tarde el niño juega con personas y objetos accesibles, puede fingir que llora para ver cuál es la longitud de onda que resulta más eficaz para provocar la aparición de la madre, o bien dedicarse a realizar excursiones experimentales en el cuerpo de aquella y en las saliencias y orificios de su rostro... Estos juegos son los primeros ejes de orientación del niño en el mundo: «Esta es la primera geografía del niño, los mapas básicos adquiridos en ese interjuego con la madre se conservan sin duda como guías para la primera orientación de «Yo» en el mundo».

- b) *Microesfera*: Hace referencia al pequeño mundo de juguetes susceptibles de manipulación y, en opinión de Erikson, este mundo es un puerto que el niño establece para volver a él cuando su «Yo» necesita reparaciones. Es el primer contacto con el mundo de las cosas, mundo que tiene sus propias leyes. A menudo la microesfera lo induce por seducción a una expresión desprevnida de temas peligrosos que despiertan ansiedad, desorganizándolo su juego. En sus observaciones clínicas, destaca que durante un período bastante prolongado, el juego solitario sigue siendo un puerto indispensable para la reparación de las emociones destrozadas después de los períodos de tormentas en los mares sociales, así como el hecho de que el niño introduce en el juego solitario preparado por él, todos los aspectos de su «Yo» que han resultado más dañados. De ello se deduce el valor terapéutico del juego. Erikson observó que si el niño resulta atemorizado o desilusionado en la microesfera, puede hacer una regresión a la autoesfera, pero que si el primer contacto con el mundo de las cosas es exitoso, el placer de dominar los juguetes se asocia con el dominio de traumas que se proyectaron en ellos y con el prestigio obtenido a través de este dominio.

- c) *Macroesfera*: Posteriormente, el juego llega a la macroesfera, el mundo compartido por los otros. Al principio esos otros son tratados como cosas, inspeccionados, atropellados y obligados a desempeñar el papel de «caballitos».

Para este investigador el aprendizaje es necesario para descubrir qué contenido lúdico potencial puede admitirse sólo en la fantasía o juego

autocósmico, qué contenido puede representarse exitosamente sólo en el mundo microcósmico de los juguetes y las cosas, y qué contenidos pueden compartirse con los otros. Cuando se aprende esto, cada esfera adquiere su propio sentido de realidad y dominio.

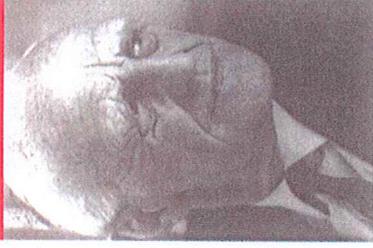
4. El juego además de un instrumento diagnóstico es la medida autocurativa natural de la infancia

Erikson considera el juego como un medio que revela la forma en que el niño experimenta y estructura su mundo y funciona dentro de él, es decir, ve en el juego un instrumento de diagnóstico infantil. Sin embargo, para comprender el significado único de cada juego se necesita una cuidadosa observación, no sólo del contenido y de la forma del juego, sino también de las palabras que lo acompañan y de los afectos visibles.

Por otro lado, este psicoanalista considera el juego como la actividad terapéutica por excelencia de la infancia, y describiendo casos ofrece buenos ejemplos del modo en el que el «Yo» infantil, inundado por el temor, puede recuperar su poder sintetizador a través de la posibilidad de entrar y salir de la situación lúdica. En estos episodios ilustra la tendencia autocurativa del juego espontáneo y conlleva la idea de que mediante el juego se puede ayudar al niño a ayudarse a sí mismo: «El *acting out* a través del juego es la medida autocurativa más natural que ofrece la infancia» (Erikson, 1950/1980).

Con esta valoración de la curación por el «*acting out*» discrepa en su modelo terapéutico con Freud, que destacó la curación por la simbolización (*re-vivir*), situándose cercano al modelo psicodramático de Moreno, que planteaba la posibilidad de cura por la catarsis que se opera en la representación dramática. Su investigación, además de ilustrar con ejemplos esta tendencia autocurativa del juego espontáneo de los niños, ha llamado la atención sobre un elemento de gran relevancia en relación al papel de la actividad lúdica infantil como temprana fuente para el sentimiento de identidad. Cuando los niños son más mayores la conversación va reemplazando el juego (los adultos que han sufrido algún trauma tienden a resolver su tensión hablando del asunto), sin embargo, en ocasiones, unas pocas horas de juego sirven para informarnos sobre cuestiones que el niño no puede aún verbalizar.

Donald W. Winnicott
(1896-1971)



El juego en el origen de la experiencia cultural del hombre. D. Winnicott

Winnicott al desarrollar una nueva teoría de los lugares psíquicos, sin llegar a elaborar una teoría del juego, recoge en sus observaciones clínicas importantes aspectos de éste fenómeno, incluyendo el juego en la teoría analítica, a través del «objeto transicional». Su tesis expuesta en la obra *Realidad y Juego* (Winnicott, 1971/1982) se apoya en una concepción del juego que ve en éste la capacidad de crear un espacio intermedio de experiencia (entre el mundo interno y el mundo externo) denominado espacio simbólico, espacio en el que se desarrolla el juego, y en el que se realiza la experiencia cultural del hombre, es decir, la ciencia, el arte, la religión... Cinco postulados pueden identificarse de su análisis del juego.

1. El objeto transicional es la primera experiencia de juego, la primera posesión «No-Yo»

En 1951 en su artículo «fenómenos y objetos transicionales», Winnicott opina que los fenómenos transicionales (cancioncillas o balbuceos del bebé, rituales antes de dormir...) inician la existencia de un tercer área de experiencia (el espacio simbólico) que asegura la transición entre el «Yo» y el «No Yo», entre el niño unido simbióticamente a la madre y una situación de individuación progresiva, de reconocimiento de la madre como algo exterior. El objeto transicional (osito suave, la manta, la pequeña almohada...) que suele aparecer entre el cuarto y sexto mes, es signo tangible de este espacio de experiencia, es la primera experiencia de juego y la primera posesión «No Yo».

Este objeto llega a adquirir gran importancia vital para el bebé al ser una defensa contra la ansiedad sobre todo la ansiedad de pérdida o separación de la madre.

Los padres reconocen habitualmente la importancia de este objeto y lo aceptan llevándolo consigo cuando viajan...

A partir de sus observaciones describe 7 características de la relación entre el bebé y el objeto transicional:

- 1) El bebé adquiere derechos sobre el objeto.
- 2) El objeto es a la vez amado con afecto y mutilado con excitación.
- 3) Nunca debe cambiar a menos que lo cambie el bebé.
- 4) Tiene que sobrevivir al amor instintivo y al odio.
- 5) Al bebé debe parecerle que irradia calor o se mueve.
- 6) Proviene de afuera desde nuestro punto de vista, pero no para el bebé, pero tampoco proviene de adentro pues no es una alucinación.
- 7) Su destino no es ser olvidado ni llorado, pierde significación poco a poco. El objeto transicional del bebé se descarga a medida que se desarrollan los intereses culturales.

No obstante, algunos niños no pueden renunciar a la ilusión de omnipotencia sobre el objeto ni a la protección regresiva que les aporta, conservándolo más allá de la edad habitual (5-6 años) siendo este el caso de los niños neuróticos o inmaduros. También puede llegar a ser un objeto fetiche de la vida sexual, si el niño primero y el adolescente después no pueden renunciar a él.

Winnicott establece una relación entre el objeto transicional y el inicio de la simbolización en el niño. En su opinión, el empleo de un objeto transicional por parte del bebé es la primera utilización de un símbolo, símbolo de la unión del bebé y la madre, representa al pecho materno y se sitúa en un tiempo en el que ambos se hallan en el inicio de su estado de separación.

En este espacio madre e hijo se separan y unen, y ello permite la progresiva discriminación «Yo» - «No Yo» porque lo transicional no es el objeto, sino que éste representa la transición del bebé en un estadio de fusión inicial con la madre, a uno de relación con ella como algo exterior; el objeto transicional desplaza al primer objeto de relación (la madre) y precede a la toma de contacto con la realidad.

Si el objeto transicional es la primera experiencia de juego del bebé, y la primera posesión «No-Yo», de ello se deduce el papel del juego en el proceso de individuación-discriminación del mundo exterior (Diferenciación «Yo» - «No Yo»).

2. La confianza está en la base del juego

El niño no tiene la menor posibilidad de pasar del principio de placer (inicial) al principio de realidad si no existe una madre lo suficientemente buena que se adapte al principio plenamente a las necesidades del bebé, adaptación que le ofrecerá al bebé la oportunidad de crearse la ilusión de que su pecho es parte de él, es decir, que se encuentra bajo su dominio mágico y de que existe una realidad exterior que corresponde a su propia capacidad de crear. Posteriormente, la madre desilusiona al bebé gradualmente, pero no lo logrará si al principio no le ofreció suficientes oportunidades de ilusión, y en este proceso de «ilusión-desilusión» el bebé podrá ir reconociendo progresivamente la realidad: «Los objetos y fenómenos transicionales pertenecen al reino de la ilusión que constituye la base de la iniciación de la experiencia. Esta primera etapa del desarrollo es posibilitada por la capacidad especial de la madre para adaptarse a las necesidades de su hijo, con lo cual le permite al bebé forjarse la ilusión de que lo que él cree, existe en realidad» (Winnicott, 1971/1982).

El juego implica confianza y la utilización del espacio del juego viene determinada por las experiencias vitales que se dan en las primeras etapas de su existencia. Así, la falta de confiabilidad en la madre significa para el niño la pérdida de la zona del juego, la del símbolo significativo. En circunstancias favorables (ilusión-desilusión progresiva) el espacio potencial se llena de productos de la imaginación creadora del bebé, pero cuando las circunstancias son desfavorables, falta o es más o menos incierto el uso creador de los objetos, porque la capacidad de crear depende de la capacidad del individuo para confiar. Para Winnicott, el juego se produce en el niño si éste ha tenido experiencias de confiabilidad con la madre, destacando de éste modo la naturaleza social del juego.

3. El espacio del juego es el mundo simbólico, un área intermedia de experiencia entre el mundo interno y el mundo externo

Winnicott es el primero en conceptualizar el espacio del juego, expresando que el juego se realiza en un espacio intermedio de experiencia entre el mundo externo (objetivo) y el mundo interno (subjetivo), esto

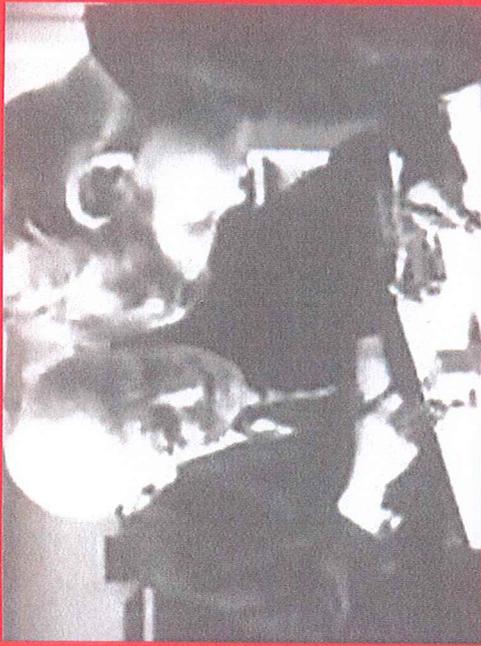
4. El juego tiene un relevante valor terapéutico

Este psicoanalista considera el juego como una actividad creadora con un papel relevante en el desarrollo de la personalidad, ya que el vivir creador que se desarrolla en esta zona intermedia de experiencia, permite el sentimiento de que la vida y las personas son valiosas: «Lo universal es el juego, y corresponde a la salud, facilita el crecimiento y por tanto ésta última; conduce a relaciones de grupo; puede ser una forma de comunicación en psicoterapia» (Winnicott, 1971/1982). En la superposición de dos zonas de juego, es decir, en esa zona de superposición entre el juego del niño y el de otra persona, existe la posibilidad de introducir enriquecimientos, y por ello el juego es terapéutico en sí mismo: «Conseguir que los chicos jueguen es ya una psicoterapia de aplicación inmediata y universal e incluye el establecimiento de una actitud social positiva respecto al juego» (Winnicott, 1971/1982). Si para Klein es la interpretación la que pone en marcha el proceso analítico, para Winnicott es la creación de un área simbólica de juego la que permite este desarrollo, porque es allí donde es posible el descubrimiento.

5. El juego está en el origen de la experiencia cultural del hombre

Winnicott establece una relación entre el objeto transicional, el juego y la cultura. Desde su punto de vista hay un desarrollo que va de los fenómenos transicionales al juego, de éste al juego compartido y de él a las experiencias culturales.

A partir de sus observaciones plantea que el lugar de ubicación de la experiencia cultural es el espacio potencial que existe entre el individuo y el ambiente (al principio entre la madre y el bebé), es decir, esa zona intermedia de experiencia. Este espacio es el mismo espacio del juego porque la experiencia cultural comienza con el vivir creador cuya primera manifestación es el juego. En cada individuo la utilización de dicho espacio la determinan las experiencias vitales que surgen en las primeras etapas de su existencia, porque en la base del juego está la confianza. Si las experiencias son positivas, el niño llena este espacio con juegos creadores, y esta zona se sigue ensanchando en el vivir creador y en toda la vida cultural del hombre.



es, en el espacio simbólico. Este área donde se juega no es la realidad psíquica interna, está fuera del individuo, pero tampoco pertenece al mundo externo, es el área de la ilusión, e implica un estado de alejamiento en el que el niño usa los objetos de la realidad exterior al servicio de la realidad interna.

En su metapsicología, los fenómenos transicionales inician al ser humano en una zona neutral de experiencia que no será atacada y que le permite aliviar las tensiones de vincular el mundo interno y el mundo externo. La función de esta zona, a la que contribuyen las otras dos, es la de ser una zona de descanso para el individuo dedicado a la perpetua tarea humana de mantener separadas y a la vez interrelacionadas la realidad interna y la realidad externa. Esta zona que constituye la mayor parte de la experiencia del bebé, se conserva a lo largo de la vida en las experiencias artísticas, religiosas, científicas y en la vida imaginativa, es decir, en su opinión, es la zona donde se desarrolla toda la experiencia cultural del hombre.

Winnicott concibe el juego como capacidad de crear un espacio intermedio de experiencia, denominado espacio simbólico, en el que se desarrolla el juego, y se realiza la experiencia cultural. 77

Esta tesis del juego, como actividad origen de la experiencia cultural ya había sido indirectamente formulada desde otras perspectivas epistemológicas, como la de principios del XX de Shiller, que postuló que «el arte nace en el juego», o Huizinga (1954/1984), quien planteó que el juego no sólo constituye una función humana tan esencial como la reflexión y el trabajo, sino que además la génesis y el desarrollo de la cultura poseen un carácter lúdico, estudiando el juego como fenómeno cultural. Más adelante Caillou (1958) analiza las relaciones del juego con la cultura y la socialización, y en la misma dirección, Chateau (1950/1973) plantea que el juego es algo más que ejercicio de funciones fisiológicas y psíquicas, al ver en él la fuente común de las actividades superiores del hombre, porque, en su opinión, el juego contribuye al desarrollo del espíritu constructivo, la imaginación, y la capacidad de sistematizar que conduce al trabajo sin el cual no habría ciencia ni arte.

En síntesis, la investigación realizada desde el psicoanálisis sobre el juego infantil, aunque destaca la contribución del juego al desarrollo intelectual, enfatiza especialmente su papel en el desarrollo afectivo-emocional, así como su valor diagnóstico y terapéutico, es decir, su valor en la clínica infantil (Garaigordobil, 2003). Desde este enfoque se concluye que el juego:

- Proporciona placer, es una fuente para el bienestar psicológico del niño y por lo tanto favorece su equilibrio psíquico, su equilibrio emocional.
- Le permite elaborar la ansiedad proveniente de fuentes externas, de las experiencias que el niño tiene en la realidad, es decir, le permite elaborar experiencias traumáticas mediante la repetición simbólica de estas experiencias, al tornar activo lo sufrido pasivamente.

- Le permite elaborar la ansiedad que proviene de fuentes internas, es decir, de las tensiones derivadas de los impulsos sexuales y agresivos.
- Es un instrumento para realizar simbólicamente deseos prohibidos, satisfacer sustituitivamente estos deseos sin las consecuencias que se derivarían si lo hiciera en la realidad.
- Es un lenguaje de símbolos a través del cual los niños expresan sentimientos, fantasías, deseos, preocupaciones, temores... y por ello tiene un importante valor diagnóstico y también terapéutico, siendo la medida autocurativa natural de la infancia.
- Está en el origen de la experiencia cultural, ya que ésta se desarrolla en el espacio de lo simbólico, el espacio del juego, espacio intermedio de experiencia entre el mundo interno y el mundo externo.
- El juego es un importante instrumento preventivo, de desarrollo, diagnóstico y terapéutico. ■

Bibliografía

- ERIKSON, E. (1980): *Infancia y sociedad*, Buenos Aires: Horme. Paidós. (trabajo original publicado en 1950).
- ERIKSON, E. (1982): «Juego y actualidad», en J. Piaget, K. Lorenz, y E. Erikson (eds.): *Juego y desarrollo* (pp. 113-149), Barcelona: Crítica, Grijalbo. (trabajo original publicado en 1972).
- GARAIGORDOBIL, M. (2003): *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta prosocial y creatividad*, Madrid: Pirámide.
- WINNICOTT, D. (1980): «Por qué juegan los niños», en D. Winnicott: *El niño y el mundo externo*, Buenos Aires: Horme. (trabajo original publicado en 1942).
- WINNICOTT, D. (1982): *Realidad y juego*, Barcelona: Gedisa. (trabajo original publicado en 1971).