

La teoría traumática de Freud y el método lúdico de análisis infantil de Klein

El juego como elaboración de experiencias traumáticas. Sigmund Freud

Freud, sin proponerse crear una teoría sobre el juego, trata el tema en relación con su tentativa de penetrar en el otro lado del principio del placer, pero abre una vía importante en la comprensión de la naturaleza del juego infantil. En su obra encontramos la descripción e interpretación del

Freud plantea los mecanismos psicológicos de la actividad lúdica dentro de su trabajo *Más allá del Principio del Placer*. Sus aportaciones pueden identificarse en cuatro enunciados: El juego es un instrumento de elaboración de experiencias traumáticas mediante la repetición simbólica; una fuente de placer, incluso la repetición de experiencias penosas se enlaza con el placer; un disfrace de la libido, realizador de deseos y vía de descarga de la vida pulsional infantil; relevancia del juego en el desarrollo de la personalidad infantil. Klein, extrajo conclusiones importantes sobre el juego infantil, especialmente referidas a su función en el desarrollo de la personalidad. Aporta a la investigación del juego cinco ideas referidas a su función: El juego es un lenguaje de símbolos como el sueño; un mecanismo de elaboración de la ansiedad; la inhibición del juego cursa paralela a la inhibición del aprendizaje; el juego crea y fomenta el desarrollo del pensamiento representativo, y tiene un relevante valor diagnóstico y terapéutico.

Maite Garaigordobil

juego de un niño pequeño. En 1909 en el análisis que realiza de la fobia de un niño de 5 años (caso Juanito) interpreta el juego, los sueños y las fantasías, pero será en 1920, al observar el juego de un niño de 18 meses, cuando plantea los mecanismos psicológicos de la actividad lúdica dentro de su trabajo *Más allá del Principio del Placer*. Sus aportaciones pueden identificarse en cuatro enunciados.

El juego es un instrumento de elaboración de experiencias traumáticas mediante la repetición simbólica

Para Freud el juego es fundamentalmente actividad simbólica en la medida en que el niño repite situaciones que ha vivido en la realidad. De este modo resalta la ficción del juego, y propone que el simbolismo aparece porque el contenido de los símbolos se halla reprimido en el inconsciente. En 1920 describe la actividad lúdica de su nieto de 18 meses que consistía en hacer desaparecer fuera de su campo visual un carretel de madera que tenía atado un hilo, al tiempo que exclamaba con expresión de placer «o.o.o.» que podía significar «fort» (fuera), y luego lo hacía aparecer tirando del hilo, exclamando «aquí» encontrando gran placer en esta segunda parte del juego.

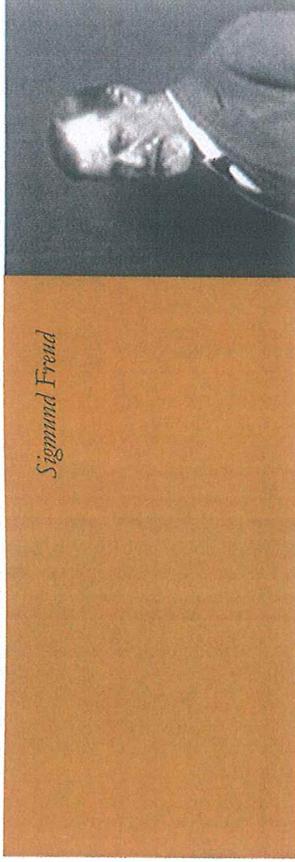
Esta actividad lúdica la interpreta como el modo que utiliza el niño para dominar sus angustias frente a la separación de la madre (simbolizada en el carretel). Al jugar podría separarse de la madre sin peligro de perderla, puesto que el carretel volvía cuando lo deseaba. A través de este juego podía además descargar fantasías agresivas y de amor frente a la madre sin ningún riesgo, ya que ello no tenía las consecuencias que podían tener en la realidad. Freud supone en este juego la simbolización de una situación traumática para el niño (la marcha de la madre), y que con esa repetición simbólica en la que se hace dueño de la situación (activo lo sufrido pasivamente), se produce la consecuente elaboración de la angustia que le crean estas situaciones que le impone la realidad.

Freud observó que el niño no jugaba solamente a lo que era placentero (repetición de situaciones que le han provocado satisfacción), sino que al jugar también repetía situaciones dolorosas, elaborando así lo que era excesivo para su «Yo».

De este modo conceptualiza su teoría traumática del juego: «Los niños repiten en sus juegos todo aquello que en la vida les ha causado una intensa impresión y de este modo procuran un exultorio a la energía de la misma, haciéndose, por decirlo así, dueños de la situación» (Freud, 1920/1981). Partiendo de estas observaciones postula este carácter elaborativo del juego, ya que en su opinión el niño elabora lo que ha sufrido pasivamente al repetirlo simbólicamente, al manejar en el juego activamente la situación que ha sufrido de forma pasiva.

El juego es una fuente de placer, incluso la repetición de experiencias penosas se enlaza con el placer

Freud (1920/1981) se plantea cómo puede estar de acuerdo con el «Principio del Placer» el hecho de que el niño repita como juego un suceso penoso para él, y analiza las estrechas relaciones entre la repetición y el placer: «La única razón de que el niño repitiera como juego una impresión desagradable era la de que a dicha repetición se enlazaba una consecución de placer de distinto género, pero más directa».



Sigmund Freud

En su opinión, la ansiedad del niño en la infancia es muy intensa, y es la presión de estas ansiedades tempranas la que pone en movimiento la compulsión a la repetición, mecanismo estudiado por él en el dinamismo de la transferencia y en el impulso a jugar, atribuido a los contenidos inconscientes: «La compulsión a la repetición debe atribuirse a lo reprimido inconsciente.»

El juego es un disfraz de la libido, realizador de deseos y vía de descarga de la vida pulsional infantil

Para el fundador del psicoanálisis, el juego es «realización de deseos». El mundo lúdico representa un espacio mental donde los objetos interactúan y en el que se puede dar la descarga de impulsos que en la relación objetal directa sería imposible. La vida pulsional infantil se despliega en el juego a través de impulsos sexuales y agresivos: «El arrojar el objeto de modo que desapareciese o quedase fuera podría ser así mismo la satisfacción de un impulso vengativo contra la madre por haberse separado del niño» (Freud, 1920/1981).

Así, subraya este carácter sustitutivo del juego al señalar que el juego de desaparición y retorno de los objetos le permite renunciar a una satisfacción instintiva, no oponiendo resistencia a la partida de la madre, y le posibilita satisfacciones desviadas de impulsos reprimidos de venganza contra la madre por separarse de él, pero sin las consecuencias de hacerlo en la realidad.

Desde este punto de vista, el juego actuaría como disfraz de la libido teniendo por ello una función catártica. En 1900 consideró que la utilidad

del juego consistía en realizar mediante estas satisfacciones desviadas una verdadera catarsis: «Las situaciones que ofrecen los juegos dan a la libido la ocasión de expresarse y desplegarse». Sin embargo, en 1920, destaca el carácter de elaboración del juego por el mecanismo de simbolización y por el de la compulsión a la repetición, planteando el valor terapéutico del juego.

Al analizar el deseo subyacente o el motor de la actividad lúdica infantil, Freud propone que todo juego infantil se halla bajo la influencia del deseo dominante en esta edad: «el de ser grandes y poder hacer lo que los mayores».

Relevancia del juego en el desarrollo de la personalidad infantil

La interpretación freudiana del juego fomentó la elaboración de nuevas y profundas formulaciones sobre por qué juega el niño y su valor en el desarrollo de la personalidad, estimulando a su vez la propagación del psicoanálisis infantil mediante el juego.

A partir de sus descubrimientos se comprende que pese a que el niño no puede expresarse totalmente con palabras, lo hace en un lenguaje preverbal, a través de sus dibujos o juegos, y que accediendo al significado latente de éstos, se alienta la esperanza de «recrear» el método psicoanalítico a niños de corta edad.

En esta línea A. Freud y M. Klein, aunque desde diferentes ópticas, intentaron sistematizar un método de análisis en niños. Partiendo de la tesis freudiana de que el juego infantil es simbólico y es interpretado en el espíritu de la sexualidad infantil, realizan una diferente valoración del juego en el análisis.

El mayor mérito de la formulación freudiana fue el haber llamado la atención sobre la ficción del juego, sin embargo, sus postulados también fueron revisados críticamente en los trabajos de Wallon (1941/1980) y Elkonin (1978/1980). Ambos pronunciaron su oposición a ésta concepción biologicista del juego, mostrando Elkonin su desacuerdo con la importancia que atribuye Freud a la sexualidad, así como su visión de la infancia como un período lleno de conflictos.

El juego como técnica en el psicoanálisis infantil. Melanie Klein

Klein a lo largo de un intensivo trabajo con niños de temprana edad extrajo conclusiones importantes sobre el juego infantil, especialmente referidas a su función en el desarrollo de la personalidad, que sentaron las bases de su «terapia de juego».

De sus aportaciones a la investigación del juego se pueden resaltar cinco ideas referidas a su función.

El juego es un lenguaje de símbolos como el sueño

Klein (1932/1980) en su obra «Psicoanálisis de niños» señala que el juego es el mejor medio de expresión de niño, una forma de expresión natural en el niño, y lo concibe como un lenguaje que ha de analizarse con los mismos parámetros que el psicoanálisis estudia el sueño: «El niño expresa sus fantasías, sus deseos y sus experiencias de un modo simbólico por medio de juguetes y juegos. Al hacerlo utiliza los mismos medios de expresión arcaicos, filogenéticos, el mismo lenguaje que nos es familiar en los sueños, y sólo comprenderemos totalmente este lenguaje si nos acercamos a él, como Freud nos ha enseñado a acercarnos al lenguaje de los sueños».

El simbolismo es sólo una parte de dicho lenguaje. Si deseamos comprender correctamente el juego del niño en relación con su conducta total durante la hora de análisis, debemos no sólo desentrañar el significado de cada símbolo separadamente, por claros que ellos sean, sino tener en cuenta todos los mecanismos y formas de representación usados en el trabajo onírico, sin perder de vista jamás la relación de cada factor con la situación total. El análisis de niños muestra repetidamente los diferentes significados que puede tener un simple juguete o un fragmento de juego, y sólo los comprenderemos si conocemos su conexión adicional y la situación analítica global en la que se ha producido» (Klein, 1932/1980).

Así se equipara la actividad lúdica infantil con la libre asociación del adulto: «El contenido de sus juegos, el modo como juega, los medios que utiliza y los motivos que se ocultan tras un cambio de juego, el porqué no jugará más con agua y cortará papel o dibujará, todos estos hechos siguen un plan cuyo significado captaremos si los interpretamos

como se interpretan los sueños... Empleando la técnica de juego vemos pronto que el niño proporciona tantas asociaciones a los elementos separados de su juego como los adultos a los elementos separados de sus sueños... Jugando el niño habla y dice toda clase de cosas que tienen el valor de asociaciones genuinas» (Klein, 1932/1980).

En la comunicación que presentó en Salzburgo (1924), propuso que el juego, como el sueño, permite una satisfacción sustitutiva de deseos, al ser expresión de fantasías inconscientes, ansiedades, y deseos imposibles de satisfacer en la realidad.

El juego es un mecanismo de elaboración de la ansiedad

Desde su punto de vista el juego es una forma que tiene el «Yo» infantil para dominar la ansiedad, y por intermedio de esta actividad, el niño transforma experiencias sufridas pasivamente, en activas, cambia el dolor por placer, dando a estas experiencias un final feliz. De este modo ratifica la interpretación freudiana del juego de esconder objetos y recontratos, como un medio que le ayuda al niño en la superación de sus sentimientos de pérdida y aflicción.

Para esta psicoanalista el niño en el juego no sólo vence las realidades dolorosas, sino que también domina sus miedos instintivos internos, proyectándolos al exterior, mecanismo que es posible gracias a la temprana capacidad de simbolizar y proyectar. Por ello, desde su perspectiva, el juego le hace posible una prueba de realidad, «es un puente entre fantasía y realidad». Klein consideró que, gracias a los mecanismos de proyección y escisión, el juego permite descargar, por medio de la personificación, la ansiedad de los conflictos intrapsíquicos. La proyección de todos los conflictos y de la angustia que los acompaña en la realidad externa, le permite una mayor comprensión de la realidad y un alivio de esta ansiedad interna. El juego, no es sólo satisfacción de deseos, sino triunfo y dominio de la realidad, gracias al proceso de proyección de los peligros internos en el mundo externo. Complicado proceso en el que se utilizan todas las fuerzas del «Yo», por el que el juego transforma la angustia del niño normal en placer. Desde esta perspectiva, el juego no suprime sino que canaliza las tendencias, por eso el niño que juega reprime menos que el que tiene dificultades para simbolizar y dramatizar sus conflictos.

Melanie Klein



La inhibición del juego cursa paralela a la inhibición del aprendizaje

Klein propone en su artículo «Una contribución a la teoría de la inhibición intelectual» (1931/1980), que son las fantasías las que promueven y mantienen el desarrollo del interés por el mundo externo, y el proceso de aprendizaje del mismo, que de ellas se extrae la fuerza para organizar el conocimiento del mundo, y de este modo establece la relación entre juego (expresión y desarrollo de fantasías) y desarrollo cognoscitivo.

Esta psicoanalista sostiene que una cantidad de angustia es necesaria para la abundante formación de símbolos y fantasías, sin embargo, cuando es excesiva y el «Yo» no tiene capacidad adecuada para elaborarlas, el sujeto erige defensas contra estos impulsos que tienen como consecuencia el cese de las fantasías y la formación de símbolos. En su trabajo «La importancia de la formación de símbolos para el desarrollo del «Yo»» (1930/1980) demuestra, a través de material clínico, que la función simbólica primaria de los objetos externos permite la elaboración de la fantasía por el «Yo», y permite que las sublimaciones se desarrollen en el juego y en las manipulaciones, construyendo así un puente entre el mundo interno y el conocimiento de objetos físicos y acontecimientos.

A partir de sus experiencias con bebés, observa que el pequeño realiza desde el segundo mes de vida juegos de experimentación como método para adaptarse a la realidad y como medio activo de expresar fantasías (realización de deseos y defensa contra la ansiedad), señalando que cuando un niño no juega, ello es síntoma de que está reprimiendo sus fantasías porque las considera peligrosas y por los sentimientos de culpa que le despiertan, impidiendo la sublimación que implica el juego (inhibición del juego) y dando como resultado inhibiciones en el aprendizaje (inhibición de los intereses, de actividades, de la vida imaginativa...).

El juego crea y fomenta el desarrollo del pensamiento representativo

Klein (1930/1980) considera que el juego espontáneo de representación crea y fomenta las primeras formas de pensamiento «como si». En este juego el niño evoca por primera vez situaciones pasadas y ésta capacidad para evocar el pasado en el juego imaginativo parece estar estrechamente relacionada con la posibilidad de hacer hipótesis de futuro, con la posibilidad de realizar hipótesis constructivas y desarrollar simbólicamente las consecuencias bajo premisas condicionales («Si... entonces...»). Desde este punto de vista el juego imaginativo es significativo no sólo por las intenciones de adaptación, sino también por el sentido de la realidad, por la actitud científica y por el desarrollo del razonamiento hipotético que promueve.

El juego tiene un relevante valor diagnóstico y terapéutico

En su obra «Psicoanálisis de niños» Klein (1932/1980) subrayó que el juego es una forma de expresión natural en el niño, un medio a través del cual expresa fantasías, deseos, temores y experiencias (conscientes e inconscientes) de forma simbólica. Equipara el juego a la asociación libre del adulto y plantea que es un medio susceptible de ser analizado con el mismo método que se analizan los sueños. Utilizó el juego como un medio o instrumento para el diagnóstico de la personalidad infantil, desarrollando una técnica de ludoterapia para el análisis de niños en edades tempranas. Su enfoque terapéutico propone que analizando las libres expresiones del juego desarrollado por el niño (con los juguetes puestos a su disposición, pequeños, variados y simples), del mismo modo que las asociaciones libres del adulto, se accede a las fantasías inconscientes del niño.»

Desde esta perspectiva propone que en el trascurso de la sesión terapéutica se ha de observar además de la conducta general del niño, cómo comienza éste a jugar, los juegos que realiza, su actitud hacia los juguetes, analizando las razones por las que el niño asigna determinados roles al adulto o los cambios de un juego por otro: «El análisis del juego al tratar sistemáticamente la situación presente como una situación de transferencia y al establecer sus conexiones con la situación

originariamente experimentada o fantaseada, les da la posibilidad de liberar y elaborar la situación originaria en la fantasía. Al proceder así y poner en descubierto sus experiencias infantiles y las causas originarias de su desarrollo sexual, resuelve fijaciones y corrige errores de desarrollo que habían alterado toda la línea evolutiva» (Klein, 1932/1980).

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 sustitivamente 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...
- El juego es un importante instrumento preventivo, de desarrollo, diagnóstico y terapéutico. ■

Bibliografía

- FREUD, S. (1981): *Más allá del principio del placer*. Madrid: Biblioteca Nueva. (trabajo original publicado en 1920)
- GARAIGORDOBIL, M. (2003): *Intervención psicológica para desarrollar la personalidad infantil: Juego, conducta prosocial y creatividad*. Madrid: Pirámide.
- KLEIN, M. (1980): *Psicoanálisis de niños*. Obras completas. T. II. Buenos Aires: Paidós. (trabajo original publicado en 1932).