EL JUGAR, ENTRE LA ADAPTACIÓN Y LA EXPERIENCIA

Mirc, Andrea Elizabeth
Facultad de Psicología, Universidad Nacional de La Plata
Correo electrónico para contacto: amirc.unlp@gmail.com

RESUMEN:

Las discusiones conceptuales que se desarrollan en el presente escrito se producen en el marco de las investigaciones actuales de las Cátedras de Psicología Evolutiva I y Psicología Clínica de Niños y Adolescentes de la Facultad de Psicología de la UNLP.

Este trabajo tiene como objetivo presentar un avance del recorrido realizado en la construcción del marco teórico del Proyecto de Investigación denominado *"El jugar como actividad sublimatoria. Procesos de simbolización en niños y adolescentes de la ciudad de La Plata: Un estudio exploratorio",* perteneciente y acreditado al Programa de Proyectos Promocionales de Investigación y Desarrollo de la UNLP.

Algunos autores provenientes de la Psicología toman al juego en relación directa al "proceso de socialización" entendiendo que el jugar es una actividad propia de la infancia y como tal permite la incorporación al Yo de las funciones, reglas y normas sociales que progresivamente se irán complejizando a medida que se desarrollan los procesos psicológicos y sociales.

En estas propuestas se entiende la socialización como un proceso de interiorización en términos de inducción o de adaptación de la psique a lo social.

Incluyendo los aportes de D. Winnicott pondremos en valor teórico la noción de creación y experiencia ligada al jugar desde el origen mismo del psiquismo a partir del trabajo de creación de símbolos que ella misma muestra. Es la condición psíquica que tienen los humanos a partir de un estado psíquico inicial de creatividad primaria, lo que conduce a la posibilidad del juego y la experiencia cultural, ligada desde el origen mismo a la simbolización.

El epigrama de E. Erikson, el desarrollo emocional y el juego como función del Yo.

La palabra desarrollo, como se entiende en los textos freudianos para estos autores (Erikson, Anna Freud) denota los procesos vinculados temporalmente, los cambios progresivos del funcionamiento adaptativo. En este sentido el desarrollo alude a una integración de los cambios constitucionales y aprendidos que conforman la personalidad en constante desarrollo de un individuo. El crecimiento psicológico es entendido como desarrollo psicogenético del Yo.

Erikson comparte la idea del desarrollo de la personalidad como un proceso continuo y secuencial que parte del estatuto del niño como infante, en el cual el juego es función fundamental para el desarrollo del Yo, para el desarrollo emocional y como actividad que permite la introyección, vía identificación, de los procesos sociales.

D. Winnicott y el jugar. Desde la creatividad primaria a la experiencia cultural

Este autor de habla inglesa, introduce la diferenciación que su lengua habilita y de este modo distingue el Play (juego libre, improvisado) y el Game (juego reglado, con normas). A su vez enuncia la posibilidad de distinguir entre el sustantivo y el gerundio del verbo (play - playing) inaugurando en la historia de la clínica psicoanalítica la importancia de enfatizar la diferenciación entre la capacidad para jugar, la capacidad para entrar en una escena de juego y el contenido que pueda tener un juego (Winnicott, 1972). El jugar muestra la capacidad potencial para soñar despierto, la capacidad de ilusionar.

Proponemos revisar la noción de juego como momento de instauración de la simbolización y propio a la constitución psíquica de la experiencia cultural en la niñez. Es decir que lo que caracteriza a lo infantil es la producción de objetos no existentes a partir de objetos existentes, no la instrumentación del mundo ni su transformación sino la verdadera creación productiva de un mundo específicamente humano. El jugar, al igual que el psicoanálisis, se desenvuelve así en el dominio de lo no adaptativo, y se produce en la transicionalidad que deja la ilusión.

PALABRAS CLAVE: JUEGO, ADAPTACIÓN, SIMBOLIZACIÓN, CREACIÓN

INTRODUCCIÓN:

Las discusiones conceptuales que se desarrollan en el presente escrito se producen en el marco de las investigaciones actuales de las Cátedras de Psicología Evolutiva I y Psicología Clínica de Niños y Adolescentes de la Facultad de Psicología de la UNLP.

Este trabajo se propone presentar un avance del recorrido realizado en la delimitación conceptual de ciertas categorías –tales como juego y sublimación- dentro del marco teórico del Proyecto de Investigación denominado *"El jugar como actividad sublimatoria. Procesos de simbolización en niños y adolescentes de la ciudad de La Plata: Un estudio exploratorio",* perteneciente y acreditado al Programa de Proyectos Promocionales de Investigación y Desarrollo de la UNLP.

Algunos autores provenientes de la Psicología consideran el juego en la infancia como actividad ligada al "proceso de socialización", entendiendo que el jugar es una actividad propia de la infancia y como tal permite, vía identificación, la incorporación al Yo de las funciones, reglas y normas sociales que progresivamente se irán complejizando a medida que se desarrollan los procesos psicológicos y sociales.

La palabra desarrollo, como se entiende en los textos freudianos para estos autores (Erikson, Anna Freud) denota los procesos vinculados temporalmente, los cambios progresivos del funcionamiento adaptativo. En este sentido el desarrollo alude a una integración de los cambios constitucionales y aprendidos que conforman la personalidad en constante desarrollo de un individuo. El crecimiento psicológico es entendido como desarrollo psicogenético del Yo.

Erikson comparte la idea del desarrollo de la personalidad como un proceso continuo y secuencial que parte del estatuto del niño como infante, en el cual el juego es función fundamental para el desarrollo del Yo, para el desarrollo emocional y como actividad que permite la introyección de los procesos sociales.

Incluyendo los aportes de D. Winnicott pondremos en valor teórico la noción de creación y experiencia ligada al jugar desde el origen mismo del psiquismo a partir del trabajo de creación de símbolos que ella misma muestra. Es la condición psíquica que tienen los humanos a partir de un estado psíquico inicial de creatividad primaria, lo que conduce a la posibilidad del juego y la experiencia cultural, ligada desde el origen mismo a la posibilidad de simbolización.

MARCO TEÓRICO:

EL EPIGRAMA DE E. ERIKSON, EL DESARROLLO EMOCIONAL Y EL JUEGO COMO FUNCIÓN DEL YO

La psicología evolutiva del niño surge en el marco del enfoque evolucionista que había tomado los problemas de génesis como problemas centrales. Por ello debe ocuparse de la psicogénesis para poder explicar el origen de las manifestaciones conductuales y lo hace bajo el supuesto de contigüidad entre lo biológico y lo psíquico. En una yuxtaposición del modelo biologicista para las conductas del hombre, la psicología evolutiva tomo la orientación y sus criterios de investigación de las diversas prácticas vigentes de la psicología experimental (psicofisiología, las mediciones antropométricas) y del conocimiento de la evolución mental; ocupándose también de las anomalías o trastornos del desarrollo evolutivo.

En este sentido, queda situado en primer plano el carácter genético de la psicología del niño: se trata de estudiar los orígenes de las actividades del niño y de describir sus procesos de evolución. Además del punto de vista genético es necesario para informar sobre las conductas de crecimiento el punto de vista funcional y diferencial: considerar la vida mental formada por una serie de funciones y actividades, (que forman la base de la conducta del niño) y las variaciones psíquicas de un individuo a otro y de un sexo a otro, que llevan a la diferenciación de lo normal y lo patológico.

Toda la bibliografía de la época muestra esta "unidad" de la ciencia psicológica, en que el niño de la psicología es el infante de los logros del desarrollo, asequible mediante la observación. Así se desprende en la psicología del niño la necesidad teórico-metodológica de caracterizar los logros y recursos de que dispone cada edad y las consecuencias sucesivas.

Ahora bien, a la luz de ciertos desarrollos teóricos clínicos contemporáneos al desarrollo de la psicología del niño, y fundamentalmente provenientes del psicoanálisis post freudianos, algunos autores hicieron el esfuerzo de separar lo psíquico del desarrollo evolutivo de la conducta. Incorporando las nociones del Yo y el desarrollo emocional, manteniendo el ideal normalizador, y la categoría de adaptación del yo.

La palabra desarrollo, como se entiende en los textos freudianos para estos autores, denota los procesos vinculados temporalmente, los cambios progresivos del funcionamiento adaptativo. El desarrollo es un proceso de maduración vinculado como un proceso educativo en el que la adaptación es una función determinante en el desarrollo psíquico. El énfasis puesto en el desarrollo psicosocial y emocional es un esfuerzo por sacar de escena central el desarrollo madurativo, físico fisiológico motor y neurológico.

En E. Erikson, el diagrama epigenético del desarrollo emocional, se caracteriza por:

-La interrelación entre los fenómenos psicológicos y las estructuras biológicas, los cuales han seguido una historia evolutiva similar; los fenómenos de ambos órdenes se hallan estrechamente interrelacionados.

-El desarrollo del yo determina la confluencia reciproca del organismo humano y su mundo.

-En el crecimiento de la personalidad es tarea del yo y del proceso social reunido, mantener esa continuidad que salva la discontinuidad de las etapas.

-El individuo unifica las fuerzas biológicas, psicológicas y sociales

-La naturaleza del contenido emocional o la calidad de las relaciones interpersonales, determinan el núcleo básico de la estructura del hombre.

Interesa en dicho diagrama los supuestos subyacentes que lo conforman: la personalidad humana se desarrolla a pasos predeterminados hacia un radio social cada vez más amplio, a tomar conciencia e interactuar con él; a la vez que la sociedad provoca potencialidades y fomenta el ritmo y secuencia adecuada.

El juego toma real importancia en la infancia como actividad que revela la secuencia normativa de las adquisiciones psicosociales posibles de enunciarse en este diagrama epigenético.

En este marco conceptual, el juego como actividad fundamental de los niños es función del Yo y como tal permite la tramitación de los procesos psíquicos articulando y siendo síntesis de los procesos corporales y sociales que configuran el yo. Como función del yo, en términos de procesos secundarios –juicio, síntesis, acción, introyección- el juego permite "dominar" las áreas de la vida y las dificultades y frustraciones que esta impone a partir de la elaboración de dichas situaciones. El carácter alucinatorio o simbólico del juego, estaría dado en esta capacidad de dominio de la realidad por parte del Yo.

Si bien es interesante el propósito del autor de volver a S. Freud con el carácter elaborativo del juego –en tanto transacción de trabajo psíquico-, pensamos que en esta propuesta se omite el origen de dicha transacción: la pulsión de muerte, quedando la actividad lúdica remitida a la función de identificación de los rasgos con valor social y adaptación a la realidad (dicha función no es equivalente a la noción de frustración y aceptación de la frustración que supone el uso del objeto en Winnicott).

DONALD WINNICOTT Y EL JUGAR. DESDE LA CREATIVIDAD PRIMARIA A LA EXPERIENCIA CULTURAL

Este autor de habla inglesa, introduce la diferenciación que su lengua habilita y de este modo distingue el Play (juego libre, improvisado) y el Game (juego reglado, con normas). A su vez enuncia la posibilidad de distinguir entre el sustantivo y el gerundio del verbo (play - playing) inaugurando en la historia de la clínica psicoanalítica la importancia de enfatizar la diferenciación entre la capacidad para jugar, la capacidad para entrar en una escena de juego y el contenido que pueda tener un juego.

En su conceptualización presenta al juego como una posesión de importante valor para el niño, que se sitúa en el campo de la ilusión y que da cuenta de su capacidad creadora, en la medida que propicia el trabajo representacional, es decir, la complejización del psiquismo. El jugar muestra dicha capacidad potencial de crear experiencia.

La ilusión de que el pecho es parte de él, que se encuentre bajo su dominio mágico muestra el hecho irreductible de que la omnipotencia es casi un hecho de la experiencia, dice Winnicott. La creatividad de la que se ocupa es "un universal", corresponde a la condición de estar vivo.

Una de las paradojas que el autor establece es la experiencia de estar solo, en la infancia y en la niñez, en presencia de la madre. De modo que la base de la capacidad para estar solo es una paradoja, se trata de la experiencia de estar solo mientras alguien más está presente. Depende de estas experiencias que conducen a confiar, que el espacio potencial exista y se sostenga, espacio fundamental de existencia del ser porque allí se experimenta el vivir creador.

Esta ubicación tópica de la experiencia y del jugar, la transicionalidad, da un salto cualitativo en la tradición psicoanalítica de pensar lo interno y lo externo, el trabajo individual y la adaptación a lo social. Es la zona de la condición de estar vivo, es la zona del descanso de las exigencias instintivas y de la realidad interna.

El autor sostiene que el juego encuentra su lugar en esa diferenciación establecida entre ficción y realidad, entre principio de placer y principio de realidad. Winnicott subraya el marco que otorga al juego definiendo entonces que lo universal es el juego y corresponde al campo de la salud, ubicando la relevancia y el estatuto diferencial que adquiere en la situación analítica, al sostener que la psicoterapia se da en la superposición de dos zonas de juego (la del paciente y la del terapeuta).

La elaboración teórica de la tercera zona psíquica, o espacio potencial, es una ventaja suspicaz de Winnicott frente al concepto de sublimación en S. Freud –concepto complejo que no se puede resolver bajo el dualismo pulsional freudiano-. Dice Barreiro *"emerge, en cambio, un giro en el concepto de la subjetividad, ya no regido por lo pulsional, ni por la afrenta de la alteridad. La inscripción del modo de la subjetividad, esto es, del experimentarse siendo, incorpora una interpretación del psiquismo que no se responde mediante el binomio interno / externo".*

En ese sentido, Donald Winnicott hace un aporte profundo al conceptualizar el carácter transicional para las experiencias que se originan en un espacio tercero, libre de conflictos, aportando la idea ya no de destino pulsional para las experiencias culturales sino ubicándolas en un lugar psíquico potencial y creador.

Esta propuesta del psicoanalista ingles permite ubicar al jugar no sólo como tramitación pulsional o como modo de incorporar los modos socioculturales, sino en referencia a la existencia misma como superficie piel, borde de lo interno y lo externo que no es lo interno y lo externo, que se crea por la compleja trama de experiencias subjetivas.

COMENTARIOS FINALES

Proponemos revisar la noción de juego como actividad inherente a la constitución psíquica, en relación a la instauración de la simbolización y la experiencia cultural en la niñez.

Lo que caracteriza a lo infantil es la posibilidad de crear simbolizaciones, en el sentido de la capacidad psíquica de encontrar vías diversas para lo traumático, la apertura a lo nuevo en el juego de reordenamientos y transmudaciones. No es la instrumentación del mundo ni su transformación sino la verdadera creación productiva de un mundo específicamente humano. El jugar, al igual que el psicoanálisis, se desenvuelve así en el dominio de lo no adaptativo, y se produce en la transicionalidad que deja la ilusión.

Se desprende así de un individuo consciente de sus actos, incorporando la idea de destino pulsional o verdadero/falso self, con lo cual cambia radicalmente la pregunta sobre la experiencia subjetiva.

Queda la pregunta acerca de qué aporte puede seguir haciendo el psicoanálisis a lo humano que no puede ser reducido a la adaptación. Winnicott puede acompañar esa pregunta con su pensamiento paradojal, dejándonos para profundizar la importancia del espacio potencial, la experiencia ligada al vivir creador y la apercepción creadora.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Barreiro, J. (2012). La cultura como espacio lúdico desde la hermenéutica y el psicoanálisis de D. W. Winnicott, En Ludicamente N°2, Diciembre 2012. Buenos Aires.

Berquez, Gerard. (1991). "Conceptualización psicoanalítica del self" en El inconsciente y la ciencia. Pp. 147-165. 1ª ed. Buenos Aires: Amorrortu editores, 1991.

Erikson, Erik. (1950). Infancia y Sociedad. Buenos Aires: Ed. Paidós, 1962.

Talak, Ana. "La psicología evolutiva en los primeros desarrollos de la psicología en la Argentina" Ana María Talak. 2000.

Winnicott, Donald. (1963). Cap. 2: "La capacidad para estar solo", Cap. 3:"La teoría de la relación paterno-filial" y Cap.7: "De la dependencia a la independencia en el desarrollo del individuo" en El proceso de maduración en el niño. Primera parte. Barcelona: Ed. Laia, 1975.

---------- (1971), Cap. 1 "Objetos transicionales y fenómenos transicionales", Cap. 5 "La creatividad y sus orígenes", Cap. 6 "El uso de un objeto y la relación por medio de identificaciones" en Realidad y Juego. 3ª ed. Buenos Aires: Paidós, 1982.