

El juego simbólico en el niño: explicación e interpretación en J. Piaget y en S. Freud.

Autor: Prof. Susana Landeira

Comenzaremos con una breve reflexión sobre el título de este trabajo. Si hablamos del *juego simbólico en el niño*, surge una cuestión primera: determinar si existe el juego simbólico como concepto teórico, o si con ello sólo se nombra una conducta particular del niño. En el mismo sentido, surge otra cuestión en relación con el carácter *simbólico* del juego. Habrá que pensar si ese carácter de los juegos que vamos a estudiar es excluyente de otros juegos que no serían simbólicos.

Respecto de la expresión “en el niño”, aparece otra inquietud: ¿es sólo el niño quien realiza juego simbólico?

Dejaremos estas cuestiones en suspenso para, luego de recorrer ambos autores, volver sobre ellas con el objeto de establecer relaciones y oposiciones entre ellos. Trataremos de buscar una dimensión explicativa y otra del orden de la interpretación en el juego simbólico.

La teoría de Piaget se encuadra dentro de lo que se ha dado en llamar *psicología de la consciencia*; por lo tanto, la actividad lúdica es considerada una conducta. Esa conducta, en tanto juego, debe cumplir las siguientes condiciones:

- que se realice *simplemente por placer*;
- que no tenga otro objetivo que la actividad lúdica en sí misma. El juego *no busca eficacia, no persigue resultados* (carácter autotélico);
- que sea algo que el niño realice por *iniciativa propia*;
- que exista un *compromiso activo* por parte del sujeto.

Piaget afirma que el acto intelectual persigue siempre una meta que se halla fuera de él mientras que el juego, en cambio, tiene el fin en sí mismo.

Entonces, la actividad lúdica no es una conducta adaptativa, no persigue el equilibrio entre asimilaciones y acomodaciones. Por el contrario, aparece como uno de los polos de ese equilibrio, el del predominio de la asimilación, donde el niño no se adapta al mundo, sino que lo deforma en el marco del juego, conforme a sus deseos, asimilando así lo real al yo.

Cuando decimos que el juego es una conducta, cabe aclarar con Piaget que, entonces, comparte con todas las conductas el hecho de ser solidarias de la estructura intelectual que en cada momento del desarrollo marcará sus límites y posibilidades.

Es así que el juego simbólico recibe el carácter de tal por dos razones solidarias: *a)* la estructura intelectual que lo determina y *b)* la utilización excluyente que hace del símbolo, es decir, de uno de los dos instrumentos que engendra la función semiótica. Sabemos que la función semiótica o simbólica es aquella que consiste en representar algo por medio de un significante diferenciado, y que engendra dos clases de instrumentos: los *símbolos*, significantes motivados, contruados por el sujeto, y que

guardan alguna semejanza con sus significados; y los *signos*, arbitrarios o convencionales, necesariamente colectivos, recibidos por el canal de la imitación.

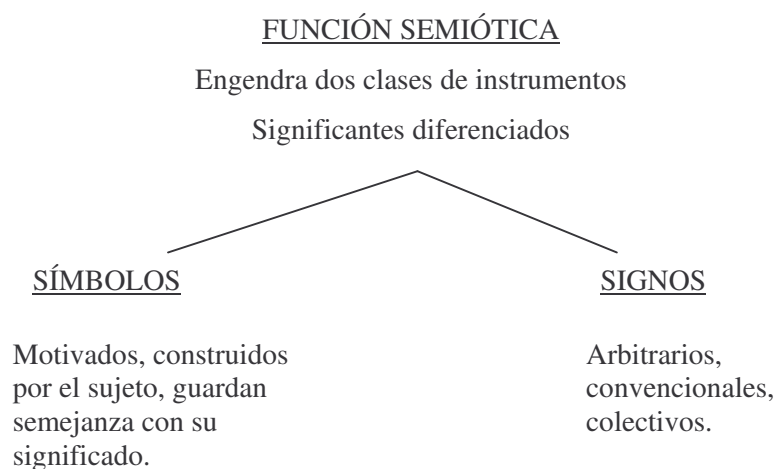


Figura 1

En tal sentido, avanzaremos sobre el juego simbólico en dos direcciones: *a)* tomando en cuenta la estructura intelectual con la cual se corresponde; *b)* a partir de la génesis del símbolo lúdico.

En el primer sentido, es decir, en relación con la estructura que lo posibilita, Piaget ubica el juego simbólico en correspondencia con lo que él mismo llamó *pensamiento preconceptual* o, coincidentemente, *simbólico*.

Así, ubica el apogeo del juego simbólico entre los juegos sin utilización de elementos de representación —los juegos de ejercicio del nivel sensoriomotor— y los juegos de reglas, es decir, aquellos juegos característicos del pensamiento operatorio concreto, signados por la reversibilidad operatoria.

El juego de ejercicio alcanza en su desarrollo, en el quinto estadio del período sensoriomotor, esa organización lúdica que Piaget llama *ritualización*. Ésta consiste en la reproducción de una secuencia de actividad, siguiendo todos los pasos, únicamente con el objetivo de complimentar esos pasos, y no al servicio de buscar variaciones sobre un resultado final. El punto de inflexión que ubica Piaget en la génesis del símbolo lúdico estará en el momento en que la ritualización se produzca sobre objetos cada vez más inadecuados respecto de la actividad adaptativa de la que se trate. (Ver *fig. 2*.)

Un ejemplo clásico es el del niño que juega a dormir. La ritualización consiste allí en reproducir las acciones ligadas al dormir sólo por interés lúdico, pero en relación con objetos adecuados o habituales a esa conducta adaptativa (por ejemplo, la almohada). Esta ritualización devendrá esquema simbólico cuando las acciones se reproduzcan progresivamente en relación con objetos cada vez más inadecuados (por ejemplo, el cuello del abrigo de la mamá), es decir, cada vez más alejados de la conducta adaptativa. De la ejercitación misma de esos esquemas simbólicos surgirá el símbolo lúdico.

GÉNESIS

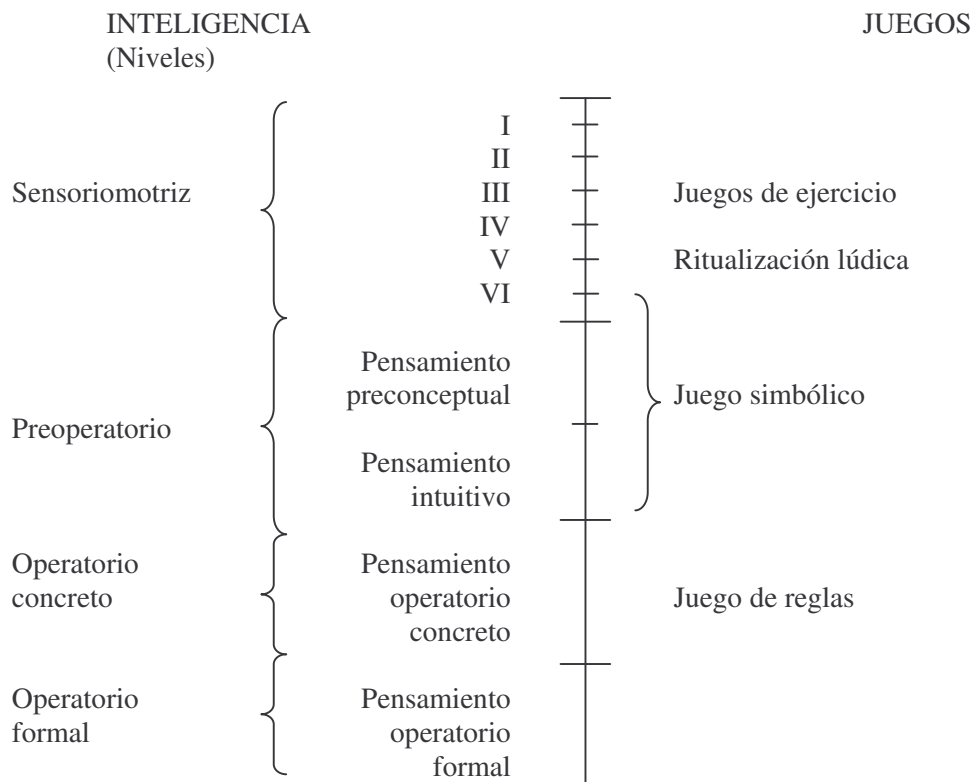


Figura 2

Aparece así una evocación que ha dejado de ser *en acto*, para ser *representada*; se ha constituido la *imagen mental*, pues se ha interiorizado la imitación. Esta evocación representada es la que permite al niño ya no solamente “hacer como que duerme”, sino “hacer dormir al muñeco”. Cabe destacar, entonces, que el sexto estadio sensoriomotor debe ser señalado como el momento de transición del acto a la representación. A partir de allí hablamos de juego simbólico propiamente dicho.

El niño hace un doble uso de la imagen mental:

- en el sentido del juego, a través del símbolo lúdico;
- en el sentido adaptativo, a través del preconcepto, es decir, la evocación verbal de una experiencia vivida.

Esta génesis solidaria entre el símbolo lúdico y el preconcepto da cuenta del egocentrismo de esta etapa evolutiva. Egocentrismo de la representación, que explica el carácter solitario característico del juego simbólico.

CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS SIMBÓLICOS (J. PIAGET)

TIPOS	A	B	C
I	Proyección de esquemas simbólicos sobre objetos nuevos. (hace dormir al oso)	Proyección de esquemas simbólicos <i>de imitación</i> sobre objetos nuevos. (hace como si hablara por teléfono)	
II	Asimilación simple de un objeto a otro. (el lápiz es un avión)	Asimilación del cuerpo propio al otro. (imita al papá)	
III	Combinaciones simples. Traspone escenas enteras. Le cuenta lo que vio en la calle a la muñeca.	Combinaciones compensadoras. Traspone escenas que corrigen lo real.	Combinaciones liquidadoras. Traspone escenas penosas sobre objetos. Le da el remedio a la muñeca.

En el nivel del pensamiento intuitivo estos juegos simbólicos declinan en beneficio de una creciente preocupación por la veracidad de la imitación exacta de lo real.

Comienzan los juegos de roles.

Por su parte, Freud aborda el tema del juego de modo diferente. Freud dice que el juego del niño es simbólico porque, apuntalado en un fragmento de la realidad, le presta un significado particular y un sentido secreto. De este modo, se encuentra al servicio de la realidad de su deseo. El niño que juega crea un mundo propio donde inserta las cosas en un orden de su agrado, un mundo *amable*, apto para ser amado.

Pero si el niño acude espontáneamente a este recurso, es pertinente aceptar que el mundo de la realidad no es precisamente de su agrado. La realidad pretende imponerle algunas restricciones. Es por ello que Freud nos dice que lo opuesto del juego no es la seriedad sino la realidad. Así, en el juego, en ese espacio sin restricciones a su deseo, el niño puede no renunciar al placer, siempre y cuando se sostenga el secreto de su sentido. Tal secreto no es un ocultamiento; el niño mismo que juega no conoce el sentido profundo de su juego. Es por ello que los niños no se ocultan para jugar; en todo caso, lo que se nos oculta en la inocencia de sus juegos es el carácter inconsciente y sexual de su deseo.

En 1920 Freud, en un giro teórico importante, describe un juego que luego recibirá el nombre de *juego del carretel*. Allí registra el juego de un niño de 18 meses que arrojaba con placer un carretel por la baranda de su cuna, para recogerlo luego tirando de un piolín atado a él. El niño manifestaba más placer cuando el carretel reaparecía que cuando desaparecía. Simultáneamente, el niño vocalizaba un *o-o-o-o* al arrojar el carrete y un *a-a-a-a* al recogerlo. Esto le hizo ubicar el juego en términos de *fort* (“se fue”) y *da* (“acá está”). Freud había observado antes lo que después llamaría la primera parte del juego, es decir, el acto reiterado de arrojar objetos lejos de sí. En el juego había mayor frecuencia del primer acto, aquel de la desaparición. Freud relaciona el juego a un dato interesante y llamativo de la conducta del niño: su carácter juicioso, sobre todo porque no lloraba cuando la madre lo abandonaba por horas.

A partir de estas consideraciones, Freud concluye que el juego constituye una reproducción lúdica completa de la desaparición y reaparición de la madre.

Según lo visto anteriormente, podría decirse que el juego, apuntalado en la realidad del carrete, le otorgó a éste un sentido oculto, reproduciendo con él, simbólicamente, el retorno de su madre ausente. Podría decirse también que crea un mundo propio donde no renuncia al placer erótico de la presencia de su madre, y de ese modo se extraña de la restricción que supone su ausencia.

Pero Freud acentúa una cuestión, una arista del juego, que hace que esas explicaciones resulten, si no incorrectas, al menos incompletas. Pone el acento en la repetición insistente del primer acto del juego, aquel en el que el niño reproduce la desaparición, aquel que está ligado a la renuncia pulsional de la presencia de su madre. Era este el acto de mayor frecuencia. Se pregunta entonces por qué el niño reproduce esa situación si fue displacentera. Freud se responde que el carácter compulsivo de esa repetición no está al servicio del placer sino desentendido de él. Es un intento de ligadura de la intensidad de la vivencia penosa, al tiempo que provoca una *abreacción* parcial de ella.

Pero para esto el niño deberá realizar un tránsito de la pasividad a la actividad: mediante la actividad consigue dominar psíquicamente la impresión displacentera que antes no pudo por su pasivo sometimiento a ella.

El aporte de este giro nos hace pensar que el juego es el mundo, no de la satisfacción plena sin restricciones, sino el lugar en el cual el niño realiza un serio intento de elaboración, precisamente de las renunciaciones pulsionales a las que la realidad lo somete.

Cabría preguntarnos si, de este modo, el niño que juega no se ve compelido a la repetición de un desencuentro originario, que no es sino el desencuentro de la pulsión y el objeto. Con lo cual, si el juego es simbólico, lo es en tanto siempre se juega sobre un fondo de ausencia.

EL JUEGO SIMBÓLICO

JEAN PIAGET	SIGMUND FREUD
<i>Juego simbólico</i> nombra un juego característico o propio de una etapa del desarrollo del niño (es un concepto).	Todo juego es siempre “simbólico”.
Hay una teoría del desarrollo del juego.	No hay una teoría genética del juego. Su concepción es subsidiaria de la Teoría del Sueño. (Aportes post-Freud.)
Surge por la necesidad de un espacio de actividad cuya motivación no sea la adaptación.	Está dirigido por el deseo de ser grande, de ser adulto. (Ello lo relaciona a la Identificación.)
Es una deformación del mundo real por asimilación al yo.	La creación de un mundo acorde a sus deseos está encuadrada en un marco de repetición compulsiva.
Es una actividad producida por el niño.	Es una actividad producida por el niño.
El simbolismo del juego simbólico es consciente (primario). Existe un simbolismo secundario que es “menos consciente” en el juego simbólico e “inconsciente” en el sueño infantil.	El simbolismo del juego, igual que el onírico está bajo el imperio de la legalidad del Inconsciente (proceso primario) y respeta las condiciones dinámicas de ese sistema psíquico.
El juego simbólico tiene valor en sí mismo por la función elaborativa que puede tomar.	El juego tiene valor en sí mismo por la función elaborativa inherente a él.

Como puede verse, Piaget explica el juego simbólico por la génesis del símbolo lúdico y lo interpreta por la estructura intelectual que, participando de esa génesis, lo posibilita. Esa estructura es el pensamiento preconceptual.

En Freud, se explica el juego en su aspecto simbólico en función de su concepción de la repetición lúdica como forma de tramitación psíquica. La interpretación será, pues, posible en la singularidad de cada caso.

Buenos Aires, 1998

Bibliografía

FREUD, Sigmund, *Más allá del principio del placer* (1920), en *Obras completas*, Buenos Aires: Amorrortu, 1985, vol. XVIII.

———, *Psicopatología de la vida cotidiana* (1901), en *Obras completas*, Buenos Aires: Amorrortu, 1985, vol. VI.

———, *La pérdida de la realidad en la neurosis y la psicosis* (1924), en *Obras completas*, Buenos Aires: Amorrortu, 1985, vol. XIX.

———, *El creador literario y el fantaseo* (1908), en *Obras completas*, Buenos Aires: Amorrortu, 1985, vol. IX.

———, *Nota sobre la “pizarra mágica”* (1925), en *Obras completas*, Buenos Aires: Amorrortu, 1985, vol. XIX.

PIAGET, Jean e INHELDER, Bärbel, *Psicología del niño*, Madrid: Morata, 1969.

PIAGET, Jean, *El nacimiento de la inteligencia en el niño*, Buenos Aires: Ábaco, 1981.

———, *La formación del símbolo en el niño*, México: FCE, 1961.