

## Revista de libros y revistas sobre el juego

GUSTAV HANS GRABER. — Escena primaria, juego y destino. “**The Psychoanalytic Quarterly**”. — Vol. IV. — 1935.

Graber quiere demostrar a través del análisis de una mujer de 30 años como el juego no sólo sirve para satisfacer deseos, sino también para reactivar traumas, mecanismos psíquicos, prevenir y evitar conflictos. El juego traduce la estructura mental dinámica y económica de la mente infantil.

Julia (la paciente) había sido una niña que jugaba sola y cuando nadie la observaba. No podía ver jugar a otros niños, sin interrumpir o malograrles en su diversión. Esta actitud frente al juego era la consecuencia de haber oído y visto la escena primaria, fantaseada como un juego curioso y misterioso, en la que no la dejaban participar, por eso se propuso interrumpirlos y molestarlos. .. Desplazó esta fantaseada actitud hacia todos los juegos. También esto se expresaba en la preocupación que tenía la chica por separar y molestar a las parejas.

Inventó un juego en el que hacía subir a una cama un niño y luego una niña, haciendo que describieran un círculo pasando por debajo de la cama, ella se quedaba encima castigando a ambos niños y no permitiendo que se juntaran. Otro juego en el cual se expresaba su deseo de separar a sus padres e interrumpirles su juego, era el de construir dos toiletes, uno para varones y el otro para las niñas, fingía que querían entrar juntos y utilizaba un palo para impedirlo.

Su identificación con el padre en la escena primaria, aparecía en un juego con una muñeca (que era la madre), la bautizaba y operaba. Bautizarla equivalía a echarle agua en la boca a la madre, dando origen a un niño. La operación, era el castigo que se proporcionaba por haber

presenciado la escena primaria, pero era también lo que sufría la madre como consecuencia del coito (había visto sangre en la cama de los padres).

Otro hecho traumático que se expresó en los juegos fue la muerte de una hermana mayor, que ella fantaseaba más querida por su madre. Jugaba con animales, a matarlos “porque los muertos están en mejores condiciones y son más queridos”. Los que quedaban vivos “había que educarlos”.

De adulta, trataba de conquistar los admiradores de otras chicas, torturándolos luego. Amaba para destruir las relaciones de otras personas.’

Sentía que jugaba su vida como si jugara al “balancín”. En este juego gana el que “pone” un número determinado de fichas y “evita” que el otro ponga. Sentía que en apariencia era la ganadora siempre, pero, robando a sus contrincantes y tomando una actitud sádica. Aceptó a través de su análisis que era un juego deshonesto porque trataba de estropearlo como trató de destruir el juego de sus padres, es decir que ella era el ‘juguete de sus propios instintos.

#### MERCEDES DE GARBARINO.

**HOMBÜRGER ERIK.** — Psychoanalytic Quarterly, Vol. VI, N° 2, Año 1937. - Configuraciones en el juego. Revista Psicoanalítica Argentina. Tomo VI, N° 2. Págs. 347 - 432 (Traducida del inglés por Arminda A. de Pichón Riviere).

En el presente trabajo el autor estudia preferentemente el aspecto espacial del juego por considerarlo un elemento de gran importancia en tal actividad.

Sus conclusiones se apoyan en su experiencia terapéutica y en todo su trabajo expone múltiples casos clínicos de gran interés.

La primera parte desarrollada, se titula: “Casas”; luego pasa a la 2ª “Psicoanálisis sin palabras”, ilustrada con un fragmento de un caso clínico; el 3º punto se refiere a “Pregenitalidad y Juego”; que incluye observaciones clínicas y consideraciones teóricas; 4º “Comportamiento del Niño con Diferentes Medios del Juego”. (Juego autocósmico, juego microcósmico, juego macrocósmico). 5º Zonas, impulsos, comportamientos orgánicos; 6º Juego de construcciones realizados por estudiantes universitarios y 7º Observaciones finales.

**1ª Parte.** — “Casas” En Psicoanálisis Infantil.

Con la ayuda de la construcción de casas en la sala de juego, se puede ver claramente el simbolismo de la casa en relación con el cuerpo y con el de otras personas, y como a través del juego de niños podemos tener acceso a las experiencias que formaron su Yo corporal, sus conflictos reprimidos y a acontecimientos traumáticos. Señala también que para comprender en su totalidad el sentido de una cierta forma de casa realizada en el juego debemos ayudarnos del material biográfico y asociativo. Esta primera parte está ilustrada por distintos casos clínicos de gran interés.

**2ª Parte.** — “Psicoanálisis Sin Palabras”, “Fragmento de un Historial”.

En este historial el autor relata como pudo entrar en contacto con una niña de dos años y medio, que presentaba como síntomas salientes, desinterés absoluto hacia la gente y detención en el juego y en el lenguaje.

Utilizó en parte una técnica de apoyo con suaves sugerencias sobre el juego y movimientos, utilizando además datos sobre experiencias traumáticas sufridas en su vida.

### **3ª parte.** — “Pregenitalidad y Juego”.

#### A) “Observaciones Clínicas”.

El autor destaca en este párrafo como el desplazamiento actúa en el niño en relación con diferentes órganos y con el mundo externo.

Relata dos casos; un caso publicado por Edith Sterba y otro por el mismo autor en los cuales se ve el mecanismo de desplazamiento desempeñando un papel importante.

En la 2ª parte de observaciones clínicas, el autor describe con detención el caso clínico de un niño de 8 años y la importancia terapéutica del juego en sus trastornos. En sus juegos el paciente expresaba su temor a la castración, sus impulsos eliminatorios y sus temores a la intrusión. Pasa luego a considerar algunos aspectos técnicos del juego.

Cree que no existen leyes rígidas para la forma y tiempo en que deben darse las interpretaciones. Esto depende del papel de ese juego en la edad específica y en la etapa específica de cada paciente.

Estudia luego la vuelta del impulso, la resistencia; vuelta del síntoma, y sublimación en el caso del niño y,

### **Comportamiento del niño con diferentes medios de juego.**

Se establecen distintos estudios dentro del jugar. 1º juego autocósmico; (juega con su propio cuerpo); 2º Juego microcósmico; (juego con su pequeño mundo de juguetes) ; 3º Juego macrocósmico; (juega con objetos de tamaño natural y expresa con su ayuda su mundo de fantasías).

Estos tipos de juegos se desarrollan uno después del otro sufriendo fluctuaciones con más o menos libertad.

Los ejemplifica con un caso de una niña de 8 años paciente de la Dra. Florence Clothier.

Pasa a definir lo que entiende por comportamiento orgánico.

“Los comportamientos orgánicos son modalidades espaciales características de la aparición de impulsos pregenitales en toda su cadena de manifestaciones...”.

“Con fines didácticos dispone estos comportamientos de órganos en un diagrama de la pregenitalidad que representa el organismo humano en las etapas sucesivas de énfasis sobre ciertas zonas erógenas pregenitales”.

En cada diagrama un impulso se representa por medio de una línea más oscura. Introduce en el diagrama dos dimensiones: a) horizontal, donde se encuentran impulsos diferentes conectados con una misma zona; b) dimensión vertical, donde el encuentra el mismo impulso vinculado con zonas diferentes.

El autor usa luego ejemplos en los cuales comprueba las fluctuaciones de dichos comportamientos que señala a través de diversos diagramas.

Establece el autor que el interés por la psicología del juego es tan importante en el bebé como en los adultos, pasando luego a narrar las experiencias realizadas en la Clínica Psicológica de Harvard con un grupo de jóvenes universitarios. El procedimiento consistía en llevar a cada sujeto a la habitación en donde había una mesa llena de juguetes. Se les dijo que el observador, desconocido para ellos, estaba interesado en dramas y argumentos cinematográficos y que deseaba que construyeran en otra mesa una escena dramática. Después de responder algunas preguntas el observador se retiró de la habitación por 15 minutos pero observó el comportamiento del Sujeto por medio de un espejo. A esto llama período preparatorio, es decir, la conducta del Sujeto cuando se cree no observado. Después entraba el observador en la habitación, anotaba las explicaciones dadas por el Sujeto y dibujaba la escena (escena dramática).

Desarrolla el autor en particular, algunos de los resultados obtenidos, pero establece en general, frente a los 22 casos observados que los 5

Sujetos que él denomina “cordiales”, que habían comprendido las instrucciones suministradas, no pudieron construir una escena dramática... “porque tenían que reprimir sensaciones tempranas relacionadas con algún acontecimiento traumático de la infancia, o con un recuerdo encubridor, que abarcaba un cierto número de experiencias traumáticas infantiles”.

En segundo lugar, en la mayoría de las escenas que tendían a ser dramáticas aparecieron recuerdos traumáticos infantiles, ya sea en el “tiempo de preparación” o en la “escena dramática”, “bajo la forma de alguna fantasía simbólica característica, generalmente de un accidente en el cual la niña era la víctima”.

Las escenas construidas constituyen el objeto central de los esfuerzos analíticos, utilizando como material asociativo todo lo que hizo o dijo el sujeto antes o después de la construcción de su escena relacionada específicamente con lo que hizo o dijo en otras entrevistas o experimentos.

En sus observaciones finales, luego del estudio minucioso de 7 casos, el autor llega a la conclusión de que habiéndose pedido a los sujetos, la construcción de una escena dramática suministraron el producto de una tensión traumática, “en vez de tragedia encontramos un accidente”.

Señala que los momentos dramáticos y los traumáticos tienen de común que ambos exceden los límites del Yo humano, pero el dramático supone ampliar ese Yo más allá de la individuación, “donde el individuo se ve confrontado con una lección que lo puede transformar en el dueño heroico o trágico del destino humano”, “mientras que el momento traumático destruye la individuación y “hace del individuo la víctima desamparada de la compulsión de repetición”.

Los resultados de este método son de interés con respecto a la psicología y psicopatología del juego y toda nueva forma de descifrar los jeroglíficos de éste, pueden ofrecer claves valiosas para la comprensión del estrato pre - lingüístico y alingüístico de la mente humana.

LAURA ACHARD ARROSA.

**ERIKSON E. H.** — Estudios en la interpretación del juego: Observación clínica de la interrupción del juego en niños pequeños. (Studies in the interpretation of play: clinical observation of play disruption in young children). In Tomkins S. S. "Contemporary Psychopathology".

Él autor expone un plan de sistematización en el estudio e interpretación del juego en los chicos.

Cada una de las entrevistas con los pacientes son divididas en cinco aspectos que el autor llama ítems de conducta (A. B. C. D. y E.) y que indican un cambio de enfoque de la situación analizada. En A se da una simple descripción de lo que está pasando ante la mirada del observador. Representa lo más objetivamente posible, el período comprendido entre el momento en que el paciente dirige su atención a algo de su alrededor como un juguete, por ejemplo, y el instante en que se interrumpe para dirigirla a otra cosa. Representa lo que Erikson llama una unidad de observación ("Observation unit") de la cual se han de inferir las atracciones y aversiones provocadas por el ambiente.

B. señala las configuraciones que toman la conducta estudiada en cuatro campos: afectivo, ideativo, espacial y verbal.

C. nos da las impresiones subjetivas del observador, asociadas a otras observaciones pasadas, tales como observaciones previas en el mismo paciente, en otros niños, datos suministrados por la madre, etc.

D. las interpretaciones psicoanalíticas que surgen de la observación, las cuales si son confirmadas por observaciones e investigaciones adicionales, tomarán en la mente del observador la forma de la reconstrucción de una secuencia genética perteneciente a la historia interna o externa del paciente. En última instancia, el psicoanalista puede comunicar parte de estas reconstrucciones al niño, cuando considere que ha llegado el momento de hacerlo. Es la interpretación terapéutica.

Por último en E. se confirman las interpretaciones hechas merced a ulteriores contactos.

En suma, en este artículo ilustrado por dos ejemplos clínicos, Erikson desarrolla un plan que implica una ordenación fenomenológica sistemática de los diversos aspectos del juego, antes de entrar en el terreno de la interpretación psicoanalítica. Cabe señalar la cautela con que el autor procede en el enunciamiento de aquella última.

RODOLFO AGORIO.

**“Juego, Realidad y agresión”** por NINA SEARL. — (Internat. Journal of Psychoanalysis. Tomo XIV).

La autora llega a resumir sus conclusiones en los siguientes cinco puntos:

1) Cuando el juego es incitado principalmente por una fantasía superyoica, como en el juego compulsivo, sirve más para evitar ansiedades que para procurar placer.

2) Una relación estable con la realidad sólo puede desarrollarse desde una actitud lúdica primaria hacia ella.



3) Esta actitud lúdica requiere una conexión suficientemente cercana entre la realidad y una fuente originaria de placer, tal como un objeto bueno, para permitir:

a) un traslado del uno al otro, primero mediante la simbolización y luego por la fantasía.

b) una preponderancia del placer con la correspondiente ausencia de la agresividad.

4) El juego mantiene en sus formas posteriores un derivado del contraste existente en la relación lúdica con el pecho materno. “Esto es casi pero no del todo mío”, “esto es mío y sin embargo no es mío”, se convierte más tarde en: “esto es y sin embargo no es la persona, cosa, situación deseada” — una contradicción contenida y armonizada en el juego por su mantenimiento de la distinción entre mundo lúdico y mundo real. Donde esa diferencia corre el riesgo de ser borrada, o no hay realidad para el niño o no hay juego. El éxito del juego en proveer este eslabón entre deseo y realidad, explica la observación de Freud de que al niño “le gusta pedir prestados los objetos y circunstancias que él imagina, de las cosas tangibles y visibles del mundo real”.

5) Sin embargo, seguirá siempre siendo cierto que, aunque una tensión demasiado grande desencadena la furia, la cual tiende a destruir la realidad, una cierta cantidad de frustración con la correspondiente espera de gratificación, solamente lleva a la búsqueda y al reconocimiento de la realidad. El niño totalmente gratificado no desearía nada. Sin insatisfacción no habría ningún movimiento hacia afuera del psiquismo, ni mundo exterior. Se pueden recordar aquí los dos casos extremos en los cuales no hay mundo externo para el adulto: en el momento máximo de un furor ciego y en el momento máximo del orgasmo.

En tanto que el juego compulsivo del niño trata de contener la rabia y sus peligros, en el juego sexual del adulto no -neurótico el pre - placer precede la satisfacción total.

GILBERTO KOOLHAAS.

**ERNEST JONES.** — “The Problem of Paul Morphy. A contribution to the psychology of chess”; (El problema de Paul Morphy. Contribución a la psicología del ajedrez); International Journal of Psycho - Analysis. Enero 1931.

Jones examina el caso de Paul Morphy, que vivió en el siglo pasado y fue quizá el mejor jugador de ajedrez de todos los tiempos. Morphy venció a los mayores campeones de América y de Europa, y abandonó el ajedrez a los veintiún años, llegando a manifestar reacciones de rechazo intenso hacia el juego en el cual había conseguido tantos triunfos. Se enfermó de neurosis, fracasando en su vida amorosa y profesional, y desarrolló al final una paranoia. Jones plantea el problema de la relación posible entre su genio como jugador y su locura.

El ajedrez es un juego sustituto del arte bélico, así lo muestran su origen histórico y las leyendas acerca de su nacimiento. Pero más precisamente, su tema central es el asesinato del padre: etimológicamente, el “jaque mate” significa “el rey ha muerto”. La elaboración matemática del juego indica también la presencia de elementos de origen anal - sádicos. El juego gratifica a la vez tendencias antagónicas: la rivalidad con el padre y la unión con él.

Personalmente, Paul Morphy era un hombre suave, extremadamente cortés y caballeresco, muy paciente e insensible al cansancio, con una memoria y una capacidad preconsciente de calcular asombrosas.

El juego, para poder satisfacerlo, tenía que presentar varias condiciones: que su victoria sea aceptada en forma amistosa; que el juego

sea atribuido a motivos elevados y desinteresados; que sea considerado como una actividad adulta y seria. En estas condiciones, Paul Morphy tenía la más firme convicción de poder vencer a todos sus adversarios, por sentir libre de culpa esta sublimación de su conflicto paterno; (que el juego persiga un fin económico, que el contrincante se resienta en el duelo sublimado, que el juego sea considerado como pugnacidad infantil; — y desaparecían las condiciones de sublimación).

Justamente, Jones atribuye el rechazo del ajedrez por Morphy a sus relaciones con Staunton, en aquella época el mejor jugador inglés. Morphy quería enfrentarse con él, porque representaba la imago paterna por excelencia (el contrincante más poderoso), pero Staunton eludió el encuentro (por temor neurótico), culpando a Morphy de ser un jugador profesional, o recusándole por juzgarle demasiado joven. Se convirtió entonces en imago prohibidora de la sublimación misma, por negar todas las condiciones que hacían el juego aceptable para Morphy, y éste se sintió paulatinamente obligado a renunciar al ajedrez.

El fracaso de la sublimación y los fracasos vitales que ocurrieron después produjeron la enfermedad de Morphy. En su paranoia, los perseguidores de sus delirios fueron claros sustitutos paternos (su cuñado, marido de su hermana mayor, por ejemplo).

La enfermedad empezó cuando Morphy tuvo que renunciar a su actividad sublimada, que le permitía “ligar” sus impulsos parricidas por otros libidinales (homosexuales), y transformar el conflicto con su padre en un encuentro amical. La sublimación dejando de cumplir su función defensiva, Morphy se encontró abrumado por la culpa y tuvo que recurrir a la disociación y proyección.

WILLY BARANGER.

**LEÓN GRINBERG.** — “Sobre algunos mecanismos esquizoides en relación con el juego de ajedrez”. Revista de Psicoanálisis, Buenos Aires. Tomo XII, N« 3, 1955.

El autor expone en este trabajo la significación particular que adquirió el juego de ajedrez en la dinámica patológica de un paciente. Tenía éste una necesidad cada vez más imperiosa de jugar al ajedrez, compulsión debida a que este juego constituía una defensa esquizoide contra ansiedades paranoides muy intensas. Se vio en su análisis como proyectaba sobre el tablero sus objetos internos peligrosos y como las vicisitudes del juego representaban un intento de controlar esos objetos, protegiéndolos o atacándolos, y poder así reintegrar su mundo interno disociado y amenazado de desintegración.

Considera el autor el ajedrez como un juego propicio para la adopción de una actitud autista, actitud que adoptaba su paciente cada vez que lo practicaba. Con este motivo se pregunta si el autismo es un mecanismo activo comparable al esquizoide, para concluir por la afirmativa y señalar que existen “momentos de autismo” cada vez que situaciones traumáticas reactivan ansiedades muy intensas y que mediante ellos, el enfermo se coloca en una mejor situación para dominar aquellas ansiedades acudiendo al mecanismo esquizoide. El autismo del paciente en su juego constituía la repetición de momentos autistas vividos en su niñez, cuando pasaba largas horas en el rincón oscuro de la vidriera de un local desocupado, leyendo o entregado a ensoñaciones.

En este caso, el elemento perseguidor fundamental era la madre del enfermo, exigente y dominadora, con todas las características de una madre fálica. De allí la importancia de la reina en el juego, a la que procuraba darle jaque mate y a quién consideraba la pieza más peligrosa. Dividía el tablero en dos mitades, una dominadora y peligrosa y otra débil y sometida,

lo que constituía la proyección de su Yo psíquico y corporal, ya que este paciente sufría de hemicránea derecha por la introyección en la parte derecha de su cabeza de los perseguidores, representando la mitad izquierda de su cuerpo la parte débil y perseguida.

El autor analiza también algunos detalles más del modo de jugar de su paciente, para mostrar como determinadas disposiciones de las piezas significaban los aspectos positivos de su Yo que procuraba defender o como existían sobre el tablero “zonas” peligrosas y otras no.

Considera que en todo jugador de ajedrez se dan similares mecanismos, con diferencias de grado, según el monto de sus ansiedades.

HECTOR GARBARINO.

**ADRIAN STORES - GUILDFORD.** Psychoanalytic reflections on the development of ball games, particularly Cricket. (Reflexiones psicoanalíticas sobre el desarrollo de los juegos de pelota, particularmente el Cricket). Intern. Journal of Psychoanalysis. Vol. XXXVII. P. 185. 1956.

Los deportes han venido a ser oponentes modernos de las guerras.

Una considerable carga agresiva puede descargarse sin mayor peligro en los juegos y lo mismo sucede con el masoquismo. El perdedor es vencido no sólo por su adversario, sino por sí mismo. En un partido difícil cada punto significa a lo mejor triunfo, frustración, desastre, fracaso y otras emociones que a su vez rigen el juego subsiguiente. En cada momento el jugador tiende a ser dominado por un objeto interno diferente. Como los niños, los adultos en un juego porfían sobre los caprichos de la vida y la muerte. El contexto es siempre de potencia y la cobertura de ansiedad respecto del objeto bueno interno.

La habilidad para soportar la derrota así como vivir la victoria con no disminuido donaire ha sido considerado como la esencia del arte y pericia en el deporte. Por eso aparecen los artistas como malos perdedores: su fuerte y claro sentido de la pérdida va junto con omnipotencia de re - creación responsable. A tono con la saludable carga de agresión implícita en los deportes, un cierto grado de fealdad, moderada manifestación externa de destrucción, con participación de belleza, parece ser no solamente bien tolerada, sino activamente buscada por el hombre moderno. El autor piensa que los juegos de equipo no sólo son una manera de evitar el arte, sino que sirven como sustitutos, siendo en alguna manera una re - creación paralela, aunque compuestas ampliamente de una cruda sublimación genital que ignora la subyacente receptividad femenina necesaria para la experiencia estética.

Cuanto más variado es el resultado libidinoso que los deportes ofrecen, más civilizado es el juego, más contribuye a la cultura.

En los juegos modernos hay más catarsis que sublimación de la agresión, controlada por el superyo y armonizada con el contenido libidinoso. Como en la guerra el comportamiento agresivo, es más aparente que el libidinoso.

En los juegos de equipo, “el hogar” debe ser defendido contra todo, por el padre de hecho. El muchacho está autorizado a ejercer el papel paternal. Se estimula la situación edípica, mientras se entorpece el sentido de pérdida absoluta (situación depresiva de Klein).

En el cricket el batman es el representante del padre y del hijo. Hay motivos homosexuales y más regresivos. Cada equipo defiende la valla; enfrente está la nueva tierra, la nueva mujer a quien se esfuerzan por poseer para preservar a la madre inviolable.

La agresión genital caracteriza a los juegos de pelota cuyos jugadores poseen, pies, manos, palos, etc., dirigen la pelota que es el semen, el pene.

Stokes se extiende luego de una larga exposición histórica de actividades deportivas, desde Nausicaa hasta el football actual, para finalizar con una “Nota sobre la evolución del Cricket”.

Hay algunas observaciones analíticas en ese material histórico.

F. RAMIREZ

**J. HUIZINGA:** “Homo Ludens. El juego como elemento de la Historia”. Editorial Azar. Lisboa. 1943.

“Creemos poder circunscribir el concepto de juego de la manera siguiente: el juego es una acción u ocupación voluntaria, que se realiza dentro de determinados límites fijos de tiempo y espacio, de acuerdo con reglas voluntariamente aceptadas pero absolutamente obligatorias, que lleva su fin en sí misma y va acompañada por una sensación de tensión y fruición más la conciencia de ser algo “distinto” de la “vida ordinaria”, (pág. 45). Con este concepto del juego el autor realiza una investigación de antropología cultural, considera que el juego está en la base directa o indirectamente en la forma de todas las actividades culturales del hombre, dándole además un contenido y función precursoras: “se halla el juego dentro de la cultura como uní cantidad determinada que existía antes que la cultura misma, h acompaña e impregna desde los comienzos hasta la fase de la cultura en que vive el propio observador”.

Señala las relaciones del juego con los actos sacrales: de “hacer de cuenta que” o del “como - si” a la realización simbólica con un contenido cósmico, como por ej. la vieja doctrina china para la que el baile, y la música tienen como finalidad el mantener el mundo encarrilado y de someter a la naturaleza a la voluntad del hombre. Hecho éste que puede

encontrarse en muchas culturas arcaicas y que con diversa forma superviven en las manifestaciones religiosas más evolucionadas.

La idea central de todo el libro es que “La cultura nace en forma lúdica, o sea que al principio la cultura se practicaba en forma de juego” (pág. 67). La evolución se realiza como limitación del elemento lúdico original que pasa a la esfera sagrada se “cristaliza” en sabiduría y poesía, en la vida jurídica, en las formas de la vida política. Destaca que aunque en estas últimas formas el elemento lúdico puede quedar enteramente oculto “puede hacerse valer en cualquier momento con todo vigor, y arrastrar tanto al individuo como a las masas a la embriaguez de un juego enorme”.

La obra es esencialmente descriptiva, evita conscientemente todo intento explicativo de los fenómenos que describe, así como de los múltiples ejemplos que trae, empeñado en prescindir de toda dimensión psicológica en la comprensión de esos fenómenos. Proporciona un material muy rico que permite una ulterior elaboración del problema en términos dinámicos.

Dedica capítulos especiales a las relaciones entre el juego y el derecho, la guerra, el saber, la poesía, la filosofía y el arte; así como un capítulo final sobre elementos lúdicos en la cultura actual.

JUAN PEREIRA ANAVITARTE

**LA FORMACIÓN DEL SIMBOLO EN EL NIÑO.** — (La formation du symbole chez Tenfant - Jean Piaget). Delachaux y Niestlé. Neuchatel et París.

El autor en su libro de La Formación del símbolo, estudia el juego, como iniciador y precursor de la función simbólica; dedicando al juego un prolongado y exhaustivo estudio, que abarca distintos capítulos: El nacimiento, su explicación, y el simbolismo secundario del juego. El



primer capítulo hace referencia a las distintas etapas genéticas que se suceden hasta llegar al juego como un mero producto simbólico. Así señala las distintas fases. En una primera fase el juego surge de adaptaciones puramente reflejas, apareciendo éste como un preejercicio de instintos esenciales; comenzando por la succión; aunque supone que al comienzo existe un monto hereditario que es más importante que el elemento adquirido. Luego aparecen conductas adaptativas, el niño reproduce conductas simples por mero placer; para luego pasar al estadio de reacciones circulares secundarias como lo llama Piaget; donde ya se nota una diferenciación entre el juego y la asimilación intelectual. En un estadio más avanzado aparecen dos nuevos elementos. 1º aplicación de esquemas conocidos a situaciones nuevas y 2º la movilidad de los esquemas. Luego aparecen como consecuencia de la ritualización de los esquemas lúdicos, el sentido simbólico del juego; y por último el simbolismo lúdico se desprende del ritual bajo forma de esquemas simbólicos, gracias a un proceso accesorio en el sentido, de la representación, aparece el sentimiento o ficción de “como si”, característico del símbolo lúdico, por oposición a los simples juegos motores.

En una palabra, se puede decir que la aplicación de esquemas a objetos inadecuados y la evocación por el placer, es lo que da origen al comienzo de la ficción.

Luego pasa a analizar las distintas clasificaciones: de Ch. Buhler, Stern, etc.; para expresar su clasificación, según se produzcan en el juego; simples ejercicios, otros en los que intervienen símbolos, otros que se hacen de acuerdo a ciertas reglas.

En los simples ejercicios no hay ninguna técnica particular. Los juegos simbólicos implican ya la representación de un objeto ausente, comparando en el juego un elemento dado y un elemento imaginado; ejemplo, el niño

que desplaza una caja imaginando un automóvil, dándole a la caja un significado especial,

En los juegos reglados se supone que el juego debe tener una regularidad que está impuesta por el grupo y que su violación representa una falta. Cada uno de estos juegos los subdivide llegando así a una división bastante satisfactoria de todos los juegos.

En el capítulo de la explicación del juego pasa revista a las distintas teorías. La distinta variedad de explicaciones revelaría lo difícil que resulta la comprensión causal del juego, y que esta resistencia a la comprensión surge porque se tiende a hacer de juego una función aislada, lo que falsea el problema.

Se ha tratado de ver que características tiene el juego para poder dissociarla de otras actividades no lúdicas, y se han dado algunas; como que el juego encuentra su fin en el mismo; sería desinteresado, autotélico, espontáneo y rodeado de placer, además se observaría una falta relativa de organización y por último el juego tendría por finalidad liberar conflictos.

Al hacer referencia a la teoría de K. Groos, sobre que el juego es un preejercicio, acepta esto pero no está de acuerdo sobre la ficción simbólica; según el cual ésta no sería más que la traducción interna del hecho objetivo que es el preejercicio, mientras que para Piaget, el juego simbólico es una asimilación mental, sin que todo juego simbólico sea necesariamente en su contenido mismo un juego de ejercicio; alude que en los juegos de ejercicio de un niño de dos años, éste ignora la ficción representativa como sí. El niño no posee todavía un pensamiento preciso y móvil. Su pensamiento lógico - verbal es muy vago mientras que el símbolo concretiza y anima todas las cosas. El simbolismo expresa la realidad infantil actual. Para Piaget la iniciación del juego se hace cuando comienza la disociación entre asimilación y acomodación. El niño con el juego trata de acomodarse a situaciones nuevas y por medio de la repetición, el reconocimiento, y la

generalización (que constituyen elementos de asimilación), trata de dominar, su propia incapacidad y dominar el universo. Así se disocia la asimilación y prima sobre la acomodación, quedando constituido el juego de ejercicio. Luego hace su aparición el simbolismo, que surge, porque la asimilación es deformante y por lo tanto fuente de ficción simbólica. El juego permite al sujeto revivir experiencias pasadas y tiende a la satisfacción del Yo más que la sumisión a la realidad. El simbolismo ofrece al niño el lenguaje personal vivo y dinámico indispensable para expresar su subjetividad intraducible en el lenguaje colectivo.

En cuanto al juego de reglas se puede decir que marca el debilitamiento del juego infantil y el pasaje al juego propiamente adulto; en éste ya se encuentra un equilibrio entre la asimilación al Yo (principio de todo juego) y la vida social.

Analiza luego el simbolismo secundario del juego; diciendo que se observa en toda actividad lúdica la existencia de símbolos consciente e inconscientes, a veces fácilmente distinguibles, aunque en general se puede decir que esta distinción es relativa, puesto que todo símbolo es siempre a la vez consciente y también inconsciente. Sin embargo hace una distinción, así los símbolos lúdicos que tratan de intereses relacionados al cuerpo, los que se refieren a sentimientos familiares elementales (Amor, agresividad), y los relacionados a preocupaciones centradas sobre el nacimiento, encierran simbolismos secundarios o inconscientes francos. Esto es debido a que los contenidos de estos símbolos se relacionan más al Yo del sujeto y tienen un sentido más regresivo.

Termina su estudio exponiendo las teorías de Freud, Silberer, Adler y Jung, sobre el simbolismo.

JUAN C. REY

**EL JUEGO DE CONSTRUIR CASAS. SU INTERPRETACIÓN Y SU VALOR DIAGNOSTICO.** — Arminda A. de Pichón Riviere. (Ed. Nova, Buenos Aires).

Encuentra la autora que en el juego de construir casas el niño aporta un interesante material psicoanalítico. El niño expresa sus angustias y conflictos básicos, pudiéndose deducir hasta que punto está deformado su esquema corporal, permitiendo con ello conocer el grado de su neurosis. El niño desplaza sus miedos y conflictos en el juego, permitiéndole así dominar las situaciones activamente. Comprueba que los niños neuróticos graves o psicóticos no construyen la casa de acuerdo a la realidad, sino que las realizan ya deformadas, ya omitiendo elementos, ya utilizando inadecuadamente el material, etc. Sus conclusiones derivan de dos hechos:

a) De la importancia que como símbolo del cuerpo tiene la casa.

b) Del mecanismo de estructuración del esquema corporal. Siguiendo las ideas de Schilder el Yo corporal es una creación, una estructuración donde intervienen las sensaciones, constituyéndose de acuerdo a las necesidades y experiencias de cada ser. “Se desarrolla paralelamente al desarrollo sensorio motor ya que sólo por movimientos y contactos con el mundo exterior llegamos al conocimiento de nuestro cuerpo”. La libido juega un importante papel en las primeras etapas de la organización del Yo corporal, dando forma al material impreciso y vago dado por los sentidos.

Todos los cambios que se realizan en la estructuración de la imagen corporal deben considerarse en la relación sujeto - mundo.

Al principio el límite cuerpo mundo es impreciso, pero progresivamente hay un intercambio entre Yo - mundo por el proceso de proyección e introyección.

Destaca la importancia de las tendencias parciales ligadas a zonas erógenas, en la fase oral la imagen del cuerpo se estructura alrededor de la boca, en la anal alrededor del ano, etc. Las hendiduras corporales toman

importante papel, ya que a través de ellas se realizan contactos con el mundo (alimentación; defecación, etc.). El aumento sensitivo de una zona erógena hace que ésta sea el centro de la imagen corporal y cuando el niño construye aparece simbolizado en una parte de la construcción. Así los órganos genitales femeninos se simbolizan por puertas y ventanas, los masculinos por partes duras y salientes, etc.

En el juego el niño desplaza un impulso a un objeto (el juguete) y elabora su conflicto expresándolo mediante simbolismos, así una cavidad puede ser de su cuerpo o de alguien que lo rodea. Mediante la identificación podemos incorporar partes del cuerpo de los demás a nuestra imagen. Esto no es un proceso estático, variando continuamente en relación con hechos externos o internos, teniendo gran influencia los estados emocionales que cambian el valor relativo y la claridad de las diferentes partes corporales de acuerdo a las tendencias libidinosas; expresándose en deformaciones de la construcción. Por el contenido simbólico de la casa todos estos cambios del esquema corporal hacen que la construcción varíe de acuerdo a las modificaciones de quien construye, determinando variantes en cada caso. En cada sujeto hay valorizaciones distintas, uno edificará lo que otro anula, expresando un **lenguaje espacial**. Cada sujeto expresará una determinada **configuración espacial** (término de Homburger) significando la relación dinámica de las formas, tamaños y distancias. En cada configuración espacial determinada, el sujeto expresa: a) su experiencia en el espacio, b) su situación actual frente al espacio y a su propio cuerpo.

La autora observó que muchos niños expresaban sus conflictos en la construcción, representándose en ella a ellos mismos y sus situaciones ambientales; es decir la casa representaba su Yo corporal y sus relaciones de objeto.

En la construcción el simbolismo es solo una parte y tiene valor como complemento a todo el material aportado por el sujeto que se analiza, utilizándose también como elemento de interpretación las observaciones que hace el sujeto mientras construye.

Para la interpretación tiene en cuenta todas las modificaciones, deformaciones, omisiones, etc., teniendo además un plano detallado de la casa del propio sujeto, comprobando que estas modificaciones coincidían con las situaciones conflictivas.

Sus conclusiones son las siguientes:

**Construcción del techo:** permite diagnosticar las dificultades de aprendizaje. Cuando existen fallas de la memoria dejan agujeros por, donde escapa el aire (pensamientos). En los sujetos con ausencias no ponen techo o sólo en parte, techo típico del epiléptico. Cuando las dificultades de aprendizaje se deben a falta de nociones básicas, el niño hace el techo en el aire. En los obsesivos el techo está lleno de remiendos por las constantes dudas en su realización.

**Los palos:** pone de manifiesto una epilepsia si son desparejos, desnivelados y expresa la deformación del esquema corporal por alargamiento y acortamiento de los miembros. Simbólicamente representa la dificultad en el manejo de la agresión.

**Las ventanas:** casi tocando el techo es propia de los asmáticos, expresando su dificultad respiratoria.

**Las ventanas y puertas:** simbolizan los genitales femeninos, y las paredes compactas el genital masculino, aunque éste puede ser representado también por cosas salientes.

La casa transparente es típica de ambos sexos con tendencias exhibicionistas y escotofílicas.

La casa corredor es típica de los sujetos con trastornos intestinales.

La casa sin divisiones expresaría el temor a la destrucción interna, con represión de los afectos y emociones.

Es llamativa la construcción de los esquizofrénicos que sólo colocan palos sin nada en su interior, sin techo; y si existe lo colocan en el aire. A veces sólo ponen una pared representante del sujeto mismo, expresando su incapacidad de relación de objeto.

Cita luego casos clínicos donde se ponen de manifiesto las anteriores observaciones.

El trabajo es una contribución del juego de construcción como posibilidad de utilización para el diagnóstico y evolución de las afecciones psiquiátricas infantiles.

OLGA ALFONSO METHOL.

**JACOB L. MORENO.** — “Sociometría y Psicodrama”. 150 págs. Editorial Deucalión. Buenos Aires, 1954.

El autor define la sociometría como “el estudio matemático de los caracteres psicológicos de las poblaciones; la técnica experimental de los métodos cuantitativos y los resultados obtenidos por su aplicación”, o también “el estudio de la evolución y de la organización de los grupos y de posición que en ellos ocupan los individuos”. Como ciencia de la organización del grupo, no aborda el problema a partir de la configuración exterior de éste, — de su superficie — sino desde el punto de vista de su estructura interna. Desde el punto de vista de la clasificación de la ciencia, la sociometría investiga los problemas propios de la sociología, antropología, la psicología social, la psiquiatría social, etc. El problema de crear el ambiente necesario para la captación de los fenómenos más significativos en el orden de las relaciones humanas, es muy complejo; de

ahí que la principal tarea metodológica de la sociometría, consistió en revisar el método experimental, para poder aplicarlo eficazmente a los fenómenos sociales.

El autor basa el éxito del método ideado, más que nada, en la “liberación de la espontaneidad del grupo”, problema primordial que requiere una labor ardua, si se tiene en cuenta las dificultades que tiene el mismo, aplicado a un sólo individuo.

La sociometría ha elaborado varias técnicas, entre ellas, la llamada de experimentación sociométrica, y el sociodrama, a fin de que las acciones dramáticas en el seno de un grupo puedan ser puestas en marcha desde adentro y por el grupo mismo. Un experimento sociométrico, según el autor, realiza las siguientes finalidades: a) la autonomía de los caracteres individuales; b) la posibilidad de que cada uno de éstos sean observados y apreciados por terceros; c) la oportunidad de poder medir los aspectos subjetivos y objetivos de su conducta; d) la autonomía de los grupos particulares y su recíproca interacción. De manera que el sociodrama resulta que: a) los protagonistas describen sus respectivas experiencias con sus propias palabras y por sus mismas acciones; pero b) son al mismo tiempo observados y juzgados por terceros; c) se miden y registran las fases del experimento bajo los aspectos subjetivo y objetivo. La experimentación sociométrica tiene por meta final el transformar en un orden nuevo el viejo orden social, y es un plan para reconstruir, si es necesario, los grupos de manera que la estructura externa reproduzca tanto como sea posible, la estructura profunda. En su forma dinámica representa un elemento revolucionario social en escala microscópica. Su éxito presente y futuro reside, — como primera razón—, en su utilidad inmediata; y como segunda razón, que se refiere a datos concretos, observables en pequeños sistemas sociales.



El autor hace crítica del método revolucionario de Marx y es favorable a él en lo que tiene de teórico; pero afirma que éste fracasó en la prueba decisiva de los hechos, pues éstos no justificaron las conclusiones esperadas. La primera de ellas: “que es imposible establecer en el acto una sociedad sin clases” y señal que el error de Marx consistió en creer que el problema humano no puede ser aprehendido de una sola vez, tanto como problema económico, como psicológico. La segunda conclusión de “que la plus - valía se produce especialmente en las sociedades capitalistas”, lo que ha sido desmentida por los estudios sociométricos que demuestran que la plus - valía no es sino un caso partícula de una tendencia universal; en otros términos, un efecto sociodinámico. Sigue el autor diciendo que Marx trabajaba ubicándose, para sus análisis, en un plano macroscópico, — el de los acontecimientos sociales —, mientras que la sociometría empieza por estudiarlos partiendo de la microscopía. Cita las semejanzas que hay y las diferencias, entre la concepción sociométrica y concepción socialista de los cambios sociales, para hacer resalta al final, los progresos esenciales que la sociometría realizó, en comparación con el marxismo: a) Un esfuerzo por explorar los aspectos microsociológicos y las tensiones sociales, y sus procedimientos de microscopía social; b) Su vinculación con la actividad esencialmente activa y práctica, durante la observación y la experimentación mismas. Finalmente, el autor expone las siguientes conclusiones a que llega en su trabajo: 1º) La sociedad humana posee una estructura propia, independiente del orden social o de la forma de gobierno; y que para transformar y curar sus males, el esfuerzo revolucionario “debe entenderse con la estructura de las relaciones con el socius”; 2ª La sociometría ha forjado dos tipos de técnica: unas para diagnosticar las estructuras sociales, y otras para transformarlas. El tests sociométrico, el psicodrama y el drama axiológico, pueden ser empleados, tanto para el diagnóstico, como para la acción revolucionaria en el dominio social; 3ª) y

4ª) Existe y existió siempre un “proletariado sociométrico”, en el cual se comprenden todos los seres humanos que sufren desequilibrios y falta de justicia, cual no ha podido nunca ser rehabilitado en sus legítimas aspiraciones, por ninguna revolución económica; 5ª) La sociometría concebida en el conjunto de sus técnicas, es la sociología del pueblo, por el pueblo y para el pueblo; 6ª) Con el objeto de transformar el mundo social, deben organizarse experimentos, con la actuación de los propios interesados; 7ª) La dificultad que encontró el marxismo puede resumirse en una sola frase: Su ignorancia de la estructura sociodinámica autónoma de la sociedad humana; 8ª) Hay también estructuras sociales “residuales” cuya existencia atribuye a una serie de fenómenos que detalla; 9ª) El experimentador social no puede conocer todos los factores cuyo conjunto constituye una situación, ni todos los cambios que dichos factores pueden sufrir entre el momento en que encara la experiencia y aquel en que lo realiza; 10ª) La solución del problema consiste en reemplazar el método experimental que Bacon y Stuart Mill habían elaborado para responder a las necesidades de la física, por un método experimental capaz de descubrir y de verificar la realidad de las dinámicas sociales.

Refiriéndose al psicodrama, — uno de los elementos técnicos ideados, citado, — el autor expone su objeto, en forma amplia, y enumera y analiza los instrumentos principales, y las funciones, que cada uno de ellos ejercen para la consecución del fin propuesto: escena, sujeto o paciente, director, cuerpo auxiliar terapéutico, y público, reproduciendo, — para mejor ilustración y comprensión del lector, — el psicodrama de un matrimonio.

MARTHA LACAVA MEHARU.