

## EL JUEGO, UNA CREACIÓN DEL NIÑO

*Comentarios de la Conferencia de Bernard Aucouturier, en el Guggenheim, julio 2007<sup>1</sup>*

**Los niños juegan**, se balancean con una cuerda, se esconden, ruedan por el suelo, se envuelven con una tela, son un chófer en un coche, en un tren, guerreros, superhéroes, papás, mamas, hijos, construyen torres, casas, etc, Cuando Bernard Aucouturier evoca el juego, se refiere al **juego libre y espontáneo** :una forma de expresión privilegiada del niño donde **muestra su personalidad**

El juego espontáneo es una creación del niño, una creación de sí mismo.

**Le permite transformar el mundo transformándose él mismo.**

Ejerce su poder sobre el mundo a la vez que se ubica en él. Le permite integrar su mundo interno en el mundo real externo. Bernard Aucouturier formula una cuestión:

“¿Por qué el niño juega con tal libertad?”

A continuación cita el psicoanálisis y en concreto a varios autores: Freud, Klein, Winnicott, etc. De **Freud** apunta que hablar **de juego libre, espontáneo, es hablar de placer.**

Observa a un niño de entre 8 y 10 meses que juega con la bobina y dice "he ahí", que para Freud significa "lejos". A través de este juego, el niño soporta la ausencia de la madre, Sustituyéndola por una acción motriz asociada al lenguaje ("más allá del principio del placer"). Por tanto, el juego sirve para pasar de un estado de displacer provocado por la partida de la madre a un placer compensatorio. Permite sustituir, compensar la falta en la relación con la madre y la consiguiente privación afectiva; jugando el niño intenta amortiguar la angustia de pérdida del "objeto madre". Para Freud, es un modo de jugar con cierto placer, lo que es desagradable (angustioso) para el niño y de esta manera poder crecer así, sin grandes dificultades. De Klein dice que el **juego es la manera de expresar sus deseos inconscientes** , sus fantasmas inconscientes; fantasmas de devoración, de incorporación, de agresión, de omnipotencia.

**O de proyectar en el mundo exterior conflictos internos**, angustias que el niño padece; en última instancia, jugar con cierto placer realidades internas dolorosas.

En cuanto a **Winnicott**, menciona que es el único en el campo del psicoanálisis que ha puesto en evidencia **la importancia del juego en la evolución psicológica del niño.** Aucouturier destaca de Winnicott su formulación relativa a la importancia de vivir una relación de placer y de gran confianza (relación segurizante) entre la madre y el niño, a partir de la cual el niño puede aventurarse en diversas experiencias: el niño explora (se aleja de la madre) y luego busca el reencuentro con ella. Esta dinámica relacional segurizante

---

<sup>1</sup> <http://es.scribd.com/doc/57684092/El-juego-una-creacion-del-nino>

favorece el desarrollo psíquico del niño. Si la madre se adapta suficientemente bien (de manera ajustada) a las necesidades del bebé, éste vive la ilusión de crear el seno (pecho) del que tiene necesidad: el seno "vuelve" en el momento justo, cuando el niño tiene la necesidad de ser alimentado. De este modo, el bebé vive la ilusión de que el seno le pertenece, que forma parte de él; vive la ilusión de que él crea esta realidad exterior, lo cual le produce un inmenso placer y una intensa sensación de omnipotencia.

Es en esta capacidad de crear (el juego omnipotente y placentero) donde se fundamenta la capacidad de jugar (acto creador). Por tanto,

**la ilusión omnipotente y el placer que deriva de ella es el origen de la pulsión creadora,** singular y personal en cada ser humano. Pero la función de la madre no es solamente adaptarse ajustadamente al bebé, sino que pone progresivamente una distancia entre ambos; intercala en esta relación de seguridad momentos más o menos dolorosos que el bebé vive en su cuerpo. Así, el bebé empieza a comprender que existe una realidad externa que no se corresponde totalmente con la ilusión que había vivido anteriormente. Desde este momento, comienza a vivir experiencias de frustración (dolores en la relación con el mundo que le rodea), que puede asumir sin grandes dificultades puesto que conserva un cierto poder sobre el mundo. La consecuencia inmediata es que el bebé experimenta una desilusión: la desilusión de una relación de placer segurizante permanente, desilusión de un placer creador omnipotente. Pero esta desilusión, en la medida que sea admitida, tiene consecuencias importantes a lo largo del primer año de vida. En principio, se siente exterior a la madre, separado de ella y puede, por lo tanto, **experimentar una relación externa viva,** que le permite desarrollar su capacidad identitaria (ser él mismo). Por otro lado, esta "desilusión admitida" le permite al bebé vivir un "área intermedia", tal y como lo llama Winnicott. Esta área es un espacio psicológico que contiene las experiencias de la ilusión omnipotente, de creación del seno y, al mismo tiempo, las experiencias de la realidad externa en la que está impresa la desilusión que es impuesta por la madre. Se podría decir, empleando el propio concepto winnicottiano, que es un **espacio potencial de acción y de creación.**

En efecto, añade el profesor Aucouturier, a partir de esta área intermedia entre la madre y el niño, éste puede crear

**"objetos transicionales":** un osito, una muñeca, un trozo de tela, etc. Este objeto transicional es una interface cargada de calidad sensible, tanto de la madre como del bebé. Es decir, de calidad olfativa, táctil, motriz y también sensual (sensorial), donde la madre es representada a través de una relación afectiva, desplazada sobre las relaciones parciales incorporadas en el objeto transicional. Dicho de otra manera, el bebé crea un objeto sustitutivo de la madre que es un espacio potencial, de reaseguramiento derivado de la experiencia de desilusión (frustración). Por tanto, el **objeto transicional** tiene una primera finalidad de reaseguramiento afectivo. Aucouturier señala otras dos funciones:

- Va a permitir **expresar su agresividad contra la madre**; este objeto, a veces, puede ser abandonado, arrojado, pisado, maltratado. El niño puede incluso arrancarle un brazo.
- Otras veces, lo estrecha en sus brazos como muestra de amor. Es un objeto que representa una relación.

### **Es, por tanto, un objeto simbólico**

.Afirma que cuando el niño juega libre y espontáneamente,

**vive una experiencia similar a la vivida por el bebé.**

Por ejemplo, cuando juega a superman, el niño está dando forma (representa) una ilusión de omnipotencia, resultado de un equilibrio entre su realidad psíquica interna y la realidad externa, que acaba imponiéndose puesto que no puede ser realmente superman. Aucouturier está hablando de la dinámica psíquica del niño (dialéctica interior-exterior), que le permite **establecer una distancia entre el juego que viene de sí mismo (la omnipotencia) y la realidad exterior.**

Nos señala así mismo que podemos encontrar estos conceptos en la obra de Winnicott "juego y realidad". Ahora bien, demasiada ilusión (por ejemplo, ser siempre superman) puede ser, según Aucouturier, un indicio de que la realidad se le escapa a este niño; de que está demasiado en su imaginario. Por el contrario, si está demasiado en la desilusión y por tanto excesivamente en la realidad, es el imaginario el que se le escapa. Jugando como lo hacemos, por ejemplo, **en la práctica psicomotriz**, el jugador(niño o adulto) **experimenta una nueva relación con la ilusión**. Allí, puede vivirla ilusión de ser otro sin perderse en ese otro. El juego resulta como consecuencia de una dialéctica entre la subjetividad y la realidad. Aucouturier pone un ejemplo: "el niño en la sala de psicomotricidad juega al lobo y le preguntamos sobre ello. Si el niño no hace caso, podemos pensar que está inmerso en una ilusión omnipotente creadora. Más adelante, juega al lobo y le preguntamos: ¿A qué juegas? El niño responde: "juego al lobo". Después, llega a la sala y dice antes de comenzar la sesión: "hoy jugaré al lobo", pero observamos en la sesión que no lo hace. ¿Qué quiere decir esto? Quiere decir que progresivamente el niño toma distancia respecto a su ilusión y la realidad se impone. Él tiene una representación estable del lobo, una imagen del lobo que le permite no necesitar jugarlo. Simultáneamente el niño se aleja de la emoción imbricada en el juego del lobo, de la que anteriormente no podía separarse."

Aucouturier vuelve a Winnicott y dice que este autor ha puesto en evidencia la importancia del juego libre y espontáneo, pues **libera la creatividad del ser humano.**

Apunta una frase del propio Winnicott: "la creatividad es algo universal" y añade: es inherente al hecho de vivir, está presente en cada ser humano, incluso en los más deteriorados. **La creatividad es una fuerza central implícita en el juego.**

Entonces ¿de qué se alimenta la creatividad? Sus fuentes son los deseos y los fantasmas, y contribuye a liberar la imaginación; dejar volar la imaginación para permitirse extenderse, ampliarse, en definitiva, crecer.

Jugar es una fuerza fundamental en la vida; **jugar es actuar, es transformar el mundo en que vivimos, es vivir plenamente, es existir.** A través del juego, el niño tiene un medio de existir en el mundo e ir afirmando su poder. Y desde ahí, puede confrontarse con otros niños que hacen el mismo recorrido.

Aucouturier subraya que **solamente jugando el individuo (niño o adulto) es capaz de ser creador y utilizar su personalidad en plenitud.** Sólo siendo creativo el individuo encuentra su YO, se encuentra a sí mismo, existe plenamente. Bernard Aucouturier añade una puntualización: la creatividad no es una competencia adquirida; no existen ejercicios de creatividad. Está presente en cada ser humano a condición de ofrecerle los medios de vivirla libremente en seguridad. Otra vez para-frase a Winnicott: "a creatividad no se aprende, jugar es una fuerza fundamental de la vida, yo desearía que todos los educadores comprendieran esto". ¿Qué más podemos decir sobre el juego del niño? El juego es una conducta simbólica en la medida que **representa una historia afectiva vivida por el niño en relación con sus padres.**

Todo lo que expresa el juego creativo (espontáneo), es siempre algo de la infancia. Podríamos decir que es **una memoria corporal**; y mejor aún, que es una memoria implícita que registra experiencias arcaicas de placer, a la vez que experiencias de displacer-dolor vividas con el otro. Formaría el inconsciente originario no rechazado y condicionaría la vida afectiva, emocional, cognitiva, sexual del niño y del adulto. Por otro lado, esta memoria no podría expresarse sino a través del sueño (volvemos a Freud) y sería el origen de los deseos, de las ilusiones y de los fantasmas: Sólo "se dirá" por la vía no verbal (motricidad, ritmo, tono, vocalización, emoción... juego). Por lo tanto, **su expresión primordial será la vía del cuerpo, de la acción, del juego.**

Ahora bien, el niño también ha registrado en su memoria original implícita aspectos dolorosos. Debido a ello cuando el niño expresa por vía corporal (no verbal) situaciones de placer, atenúa dichos aspectos dolorosos implícitos en su memoria arcaica. ¿Por qué estos aspectos dolorosos del pasado? Cuando el niño estuvo a distancia de su madre, cuando vivió esa desilusión, vivió a su vez un sentimiento de pérdida que provocó sufrimiento y, por consiguiente, agresividad hacia la madre. Así, va a nacer el sentimiento de amor hacia la madre, el deseo de acercarse a ella. Pero también, el odio que el niño sólo puede expresar a través del cuerpo y que, si se le da la oportunidad, puede convertir en juego. Aucouturier lo

explica, también, de otra manera: el niño va a encontrar en él progresivamente procesos de reaseguración que le permitirán soportar esta angustia de pérdida y la culpabilidad que el niño siente con respecto a su madre. A partir de aquí, Bernard Aucouturier pone en evidencia lo que denomina juegos de reaseguración profunda y cuya función es amortiguar esta angustia y el exceso de culpa.

**Los juegos de reaseguración profunda aparecen antes del tercer año de vida y reaparecen incluso durante toda la vida. Éstos son algunos ejemplos:**

- Construcción/destrucción
- Reunir/Separar
- Abrir/cerrar
- Equilibrio/desequilibrio/caída
- Envolverse/ser envuelto
- Esconderse/aparecer
- Ser perseguido/escaparse
- Identificarse con el agresor (el lobo)/identificarse con el agredido (caperucita roja).  
Etc.

Son acciones jugadas y se construyen sobre acciones que se oponen. Todos ellos hacen referencia a aspectos de la relación con la madre, son componentes de la mencionada memoria implícita y están engramados en el cuerpo. A través de ellos, el niño libera el placer de "atacarla", de "destruirla", de alejarla y, con ello, liberarse del miedo de ser abandonado. Evidentemente, esto es un aspecto que al niño le cuesta mucho digerir (también a la madre). En el juego de construir torres, casas, etc., existe el deseo de destruirlas para reconstruirlas. Este proceso le sirve al niño para reconstruirse a sí mismo. Aucouturier añade, poniéndose en el lugar del niño: **"si estoy cerca de ti, más deseo alejarme de ti, para mejor acercarme a ti"**

Es un juego dialéctico de cerca/lejos. Los juegos de reaseguración profunda están presentes en todas las culturas, son universales. Son la expresión del cuerpo Sin fronteras.

**Garantizan la seguridad afectiva del niño y su evolución psicológica; su deseo de crecer y construirse como sujeto independiente: "yo construyo, yo te construyo, te hago aparecer**

porque te amo". "Yo destruyo, yo te destruyo, quiero hacerte desaparecer porque quiero alejarme de ti, quiero crecer". Es **la dialéctica de juego de todos los niños**.

Aucouturier habla, a modo de ejemplo, de un niño que ronda el año de vida. Este niño vive el placer y las dificultades de ponerse de pie; es decir, afronta una conquista que debe ser vivida con entera libertad, No debemos intentar forzarle a ponerse de pie, sino ofrecerle un área de seguridad que le anime a ese intento. Cuando el niño ha hecho esta conquista, la primera provocación hacia los padres es escaparse. Otra provocación es caerse. El niño puede jugar la caída porque ha adquirido un gran número de experiencias de placer que le permiten vivir en seguridad el estar de pie. Desde aquí adquiere la estabilidad en su eje corporal y es, por eso, por lo que puede jugar a caerse. Al hacerlo nos está diciendo: **"mira, soy capaz de perder mi posición de pie y encontrar el placer de caerme porque ya la tengo conquistada**.

Os provocho, os pongo en dificultades porque soy capaz de volver al suelo y levantarme"

Hemos de tener en cuenta que, para la mayoría de los padres, la caída de su niño al suelo es vivida con temor. El juego es para Aucouturier la más bella invención del hombre; es un arte libre que **nos permite alejar todo aquello impuesto por la realidad**. Por tanto, el juego debe ser libre. Es una actividad gratuita y sirve para el placer del niño, y ya sabemos la importancia del placer en el desarrollo del ser humano. Esto contrasta, evidentemente, con la tendencia de nuestra sociedad a la precocidad en el saber, en la eficacia. En esta sociedad, jugar no es serio y el adulto se siente culpable, pues considera que pierde el tiempo.

Aucouturier añade otra reflexión: **cuando vemos a un niño jugar nos sorprende, nos emociona y nos enseña la singularidad y la originalidad de su juego**. Bernard Aucouturier termina con un toque de atención hacia los educadores, padres, madres, y adultos en general: "Los niños son un tesoro; no los apaguéis, no los atosiguéis. Observarles jugar, escucharles, dejarles actuar y dejarles transformar a través de sus juegos. **Dejarles expresarse libremente, dejarles jugar, es dejarles vivir, es dejarles amar la vida**".

***Publicación de la Escuela PEI-EIP de Práctica Psicomotriz. Bilbao***