

## Dos Interpretaciones sobre el jugar y el juego: de Fred a Winnicott, ¿ruptura o continuidad?

*Bareiro, J.*

Julieta Bareiro

Dra. en Psicología, (UBA) Magister en Psicoanálisis (UBA)

Investigadora CONICET, Dir. UBACyT

Prof. Psicología, Etica y DDHH Cat. II

Correo: [jumba75@hotmail.com](mailto:jumba75@hotmail.com)

**Cita:** Bareiro, Julieta “Dos Interpretaciones sobre el jugar y el juego: de Fred a Winnicott, ¿ruptura o continuidad?” en Revista *Lúdicamente*, Vol. 6, N°12, Año 2017, Octubre, Buenos Aires (ISSN 2250-723x).

Este texto fue recibido 24 de febrero 2017 y aceptado para su publicación el 21 de abril de 2017.

**RESUMEN:** Este trabajo tiene por propósito establecer los desarrollos sobre el juego y el jugar en Freud y Winnicott para analizar, por un lado, los aportes de ambos autores sobre el tema y por el otro, indagar si la perspectiva de cada uno obedece a interpretaciones opuestas o complementarias a fin de establecer su vinculación posible dentro del campo del psicoanálisis. Esto es, si el juego y el jugar son excluyentes o tienen una relación de continuidad y en ese caso, cuáles serían los desplazamientos de sentido entre el fundador del psicoanálisis y el psiquiatra inglés.

**Palabras clave:** Freud; Winnicott; Psicoanálisis; Juego.

**ABSTRACT:** : This work proposes to establish the developments about the game and play on Freud and Winnicott to analyze, on the one hand, the contributions of both authors about the theme, and on the other, to inquire if the perspective of each one obeys opposing or complementary interpretations to establish their possible linkage within the field of psychoanalysis. That is, if game and play are exclusive or has a continuity relation. And in that case, what would be the displacements of meaning between the founder of psychoanalysis and the English psychiatrist.

**Key words:** Freud, Winnicott, Psychoanalysis, Play.

## Introducción

Este trabajo tiene por propósito establecer los desarrollos sobre el juego y el jugar en Freud y en Winnicott para analizar, por un lado, los aportes de ambos autores sobre el tema y por el otro, establecer si la perspectiva de cada uno obedece a interpretaciones opuestas o complementarias y con ello, dar cuenta de su vinculación posible dentro del campo del psicoanálisis. Cabe destacar que esta articulación se desenvuelve dentro del ámbito exclusivamente teórico. Como se abordará en el apartado 1, con el neologismo *metapsicología* se define el conjunto de la concepción especulativa y que básicamente consiste en la elaboración de modelos teóricos y cuya vinculación con la experiencia clínica no está exenta de aristas problemáticas y complejas, tal como lo señalan Ricoeur, P. (1985, 2003, 2008), Assoun, J-P, (1994, 2001 y 2002) y Roudinesco, E. (2015) para mencionar algunos. Justamente, los escritos metapsicológicos de Freud plantean un problema que afecta al estatuto epistemológico mismo del psicoanálisis y que se dirige a un trabajo conceptual cuya elaboración siempre inconclusa está en continuo movimiento e interrogación. Ello hace que el ámbito de la especulación teórica, parta de la clínica, pero que a su vez mantenga cierta independencia de ella en el propósito de definir sus conceptos. Así puede comprenderse el intento de Freud en la invención del término y que consiste en esclarecer y dar profundidad a las hipótesis que pueden servir de fundamento al sistema psicoanalítico. Este interés de fundamentar, se extendió a todos los analistas posteriores, cuyos aportes teóricos renuevan, revisan o reformulan la epistemología freudiana, Winnicott entre ellos, como se verá mas adelante. Este primer nivel, por decirlo así de fundamentación, se enlaza en un segundo momento en la observación y experiencia clínica. Y hasta incluso por fuera de ella, como sucede con la actividad lúdica que ambos encuentran en el ámbito cultural. Sin embargo, el propósito de este trabajo consiste precisamente en esta primera línea de análisis conceptual y como camino a futuros artículos donde teoría y clínica encuentren su vinculación posible. Lo que sí se tomará como observación es el ejemplo del juego del Fort-Da que Freud incluye en “Más allá del principio del placer” (1919) para dar cuenta de la pulsión de destrucción.

Con este marco ya definido, se realizará el siguiente recorrido: en la primera parte se abordará los conceptos freudianos sobre el jugar, el juego y su relación con la cultura. En la segunda, las mismas nociones desde el punto de vista winnicottiano. Y por último en las conclusiones, se desarrollará la relación entre ambos, esto es, si el juego y el jugar son excluyentes o tienen una relación de continuidad y en ese caso, cuáles serían los desplazamientos de sentido entre el fundador del psicoanálisis y el psiquiatra inglés.

## El juego en el psicoanálisis de S. Freud: de la imitación a la fantasía y su relación con la pulsión

El jugar para Freud reviste al menos dos sentidos a lo largo de su obra y que se expresan y reformulan a partir en sus desarrollos teóricos y clínicos. Estos desarrollos se elaboran bajo la invención del término *metapsicología* (Metapsychologie) mediante el cual se designa un modo de pensamiento que toma en cuenta los procesos inconscientes “mas allá” (meta) de lo consciente (meta-psicología) y que presenta los

procesos psíquicos según sus relaciones dinámicas (en términos de fuerza) y económicas (en términos de cantidades). Esta superestructura teórica del psicoanálisis, es a la vez, un modo de concepción y método de investigación que permite aclarar y profundizar las hipótesis teóricas cuya especulación permite ir más allá del material clínico (Assoun, 2003:51). Tal como puede encontrarse en textos tales como *Pulsiones y destinos de pulsión* (1915), *La represión* (1915), *Lo inconsciente* (1915), *Complemento metapsicológico a la doctrina de los sueños* (1916), *Más allá del principio del placer* (1920), *El yo y el ello* (1923); para nombrar algunos. Cada uno de estos textos, señalan a la metapsicología como un *work in progress*, como tarea inacabada, siempre plausible modificaciones y torsiones y que afectan la base de sus conceptos fundamentales, irradiando al corpus en su totalidad. Dentro de esta movilidad epistémica/clínica propia del psicoanálisis, el juego adquiere al menos dos perspectivas en relación a la primera y segunda tópica freudiana.

Bajo el paradigma de la primera, el juego no aparece como recurso de la técnica analítica, sino como actividad propia de la infancia que procesa afectos, deseos y objetos. Esto es, por fuera del encuadre terapéutico. Ya en la *Interpretación de los sueños* (1900) el juego es una modalidad propia de la niñez ligada a la búsqueda de placer, de índole sexual, donde el cuerpo en movimiento es la vez sede y fin de esa exploración “no es raro que estos juegos de movimiento, en sí inocentes, despierten sensaciones sexuales” (Freud, 1996a:395). El niño experimenta placer a través de diversos objetos como la hamaca o reproduce a partir de determinados recuerdos como las acrobacias del circo. Lo interesante es, por un lado, el postulado teórico que indica sexualidad en la niñez. Esta no se remite a la genitalidad sino a la excitación corporal que, bajo el carácter económico del aparato psíquico, descarga esa cantidad transformándola en placer su cancelación. Con ello no se refiere a algo meramente mecánico, por el contrario, interviene la fantasía como escenario donde juego y sexualidad se vinculan.

Justamente, *Tres ensayos de la teoría sexual* (1905) implica un avance importante sobre la infancia y con ella, el jugar del niño. Al abandonar la teoría de la seducción por el de la fantasía profundiza el camino iniciado en el texto anterior. El niño elabora en el jugar la energía sexual a través de la repetición. Mediante el neologismo *psicosexualidad* piensa en el conjunto de manifestaciones que agrupa la “función sexual” psíquica del inconsciente. Su origen se puede rastrear en las etapas tempranas bajo actividades como el chupeteo donde “lo sexual” se define como lugar estratégico y sintomático del conflicto psíquico (Assoun, P-L, 2006:69). Es en la acción muscular que el placer reaparece vinculando vida erótica y juego. Se establece un recorrido que va enlazando conceptos fundamentales como pulsión, objeto, placer, zona erógena, etc. Cada uno de estos términos se convierte en verdadera matriz de la teoría cuyo componente central de la sexualidad infantil que Freud denominó “disposición perversa polimorfa”. Constitución que el niño no abandona nunca de forma total, sino que renuncia parcialmente a medida que crece, ya sea a través de la fantasía, la sublimación, etc. Y que fundamentalmente es condición fundante de la subjetividad. Es lo que luego en sus pacientes adultos encuentra como “infantilismo de la sexualidad”

Con *El creador literario y el fantaseo* (1908) profundiza aun más la cuestión del jugar analizándolo junto con la creatividad, la fantasía y la cultura. Para Freud, la base la poesía es el juego infantil. El niño se comporta como un poeta en la medida que se

muestra como creador de un mundo nuevo. Bajo esta posibilidad radica la capacidad del jugar como transformadora del entorno, dándole un nuevo sentido en donde el niño se realiza como creador de ese universo al que le dedica su tiempo y atención. Este jugar no diferencia si es en soledad o junto con otros, pero tiene la particularidad de que “forma un sistema psíquico cerrado a los  *fines del juego*” (Freud, 1908: 129) (el encomillado es mío). La pregunta que le sigue es cuáles serían estos fines. Ya Freud había anticipado que se trata de crear nuevas significaciones del mundo, a partir de lo que ya existe. En este sentido, se mantiene en la misma línea de Tres Ensayos en relación al  *principio de placer* y con ello, lo vinculado a la sexualidad infantil como motor del juego. Pero no parece ser la única razón. En este texto, agrega un rasgo más: no se trata solo de inventar, sino también de imitar. El niño, reproduce el hacer del adulto, al que Freud comprende que no es más que el deseo infantil de “ser grande”. Este deseo se sostiene en la medida que el niño juega para sí. Esto es, que el jugar no es solo invención y transformación, sino elaboración e imitación del mundo al que va asimilando a través del jugar.

Ahora bien, bajo el origen del jugar infantil se comprende el talento del poeta adulto. Freud realiza aquí una serie de oposiciones. El jugar responde a la simiente del artista, que son a su vez, los contrarios de la realidad efectiva y la fantasía del neurótico. A medida que el niño crece, la realidad muestra sus fuerzas contra la búsqueda de placer. Ello implica un proceso que ya en  *Tres ensayos* había anunciado que es el problema entre principio de placer vs principio de realidad, como dualidad conflictiva y excluyente. Al punto tal que se  *debe renunciar* al placer en pos de la potencia de la realidad efectiva que, hasta etapas tempranas, eran la razón del entusiasmo del niño. Sin embargo, bien aclara que en lo que se refiere al placer no es posible una renuncia cabal, sino permutaciones y transformaciones:

“En verdad, no podemos renunciar a nada; solo cambiamos una cosa por otra; lo que parece ser una renuncia es en realidad una formación de sustituto o subrogado. Así, el adulto cuando cesa de jugar, sólo resigna el apuntalamiento en objetos reales; vez de  *jugar* ahora  *fantasea*. Construye castillos en el aire., crea lo que se llama sueños diurnos” (Freud, 1908:128)

Esta tensión entre jugar y sueño diurno, constituye la diferencia entre la creatividad artística y fantasía neurótica. Mientras que el jugar no presta atención a la exposición y el arte se nutre de ella; el fantaseo guarda el infantilismo de la sexualidad tras los diques que ya mencionara Freud en otros textos: vergüenza, asco y moral. Éstos son modos en que la cesura opera sobre la realidad del inconsciente. Por el contrario, el artista hace de ella su fuente principal, transformándola en obra de arte. Lo que tienen ambas en común es que “la creación poética como el sueño diurno, son continuación y sustituto de los antiguos juegos de los niños” (Freud, 1908: 134)

Lo que se establece aquí es una bifurcación sobre la transformación del jugar, y que se puede comprender a partir de los desarrollos en la primera tópica, que esquemáticamente pueden resumirse de la siguiente manera: es en el enfrentamiento entre la pulsión que reclama su satisfacción y las prohibiciones morales, que el yo se defiende del dolor reprimiendo el deseo que causa esa incompatibilidad. La represión se origina a partir del conflicto psíquico entre ambas. Si en la infancia, el deseo era motor del jugar; éste se trueca de acuerdo a las posibilidades de elaboración. En el artista provocará su creatividad y en el neurótico, en el fantasear del que se avergüenza. Sin

embargo, Freud abre una tercera posibilidad que es el sentido del humor. De esta manera, la satisfacción propia del juego se mantiene: se juega por placer, placer de pensamiento, de la palabra, de la sexualidad, de la creación (Lewin, 2004:358)

Con *Más allá del principio del placer* (1919), Freud inaugura la fase final de sus concepciones, puntualmente las características de la pulsión (*Trieb*) a partir del fenómeno de la “compulsión de repetición”, ya observada en la clínica. Se plantea la dicotomía Eros – Tánatos, como aparición explícita del problema de la destructividad. Lo interesante es lo cerca que sigue este giro tan importante de algunas de las primeras secciones del “Proyecto de psicología” (1895). Para dar cuenta de este avance toma tres ejemplos: la neurosis traumática, los sueños repetitivos de angustia y el juego de un niño de 18 meses. Ninguna de estas manifestaciones podía ser explicada por el principio de placer, debido a su carácter irreductible de displacer, lo que genera que Freud pueda pensar en algo que está más allá de este. Se inaugura así, el tercer dualismo freudiano que debe ser comprendido a partir de la mezcla y desmezcla pulsional. La pulsión de destrucción es sincronizada por su mezcla libidinal para seguir las reglas del principio de placer y lograr la descarga y se regirá bajo la égida del principio de placer. De esta manera, Freud es capaz de explicar una variedad de manifestaciones clínicas, como la conducta agresiva, la autodestrucción, la ambivalencia, el sentimiento inconsciente de culpa y la reacción terapéutica negativa. (Scherck, 2010:45)

El juego que describe en el texto responde a una observación sobre su nieto. Para resumirlo en breves palabras: el niño arroja un carretel atado con un piolín. Cuando lo aleja emite “o-o-o” (*Fort*: “se fue”) y al tirar y acercarlo nuevamente dice “Da” (“acá está”). La repetición “incansable”, según Freud, del juego reside la más de las veces en el *Fort*, aunque el placer se corresponde al segundo. El análisis que realiza es el siguiente: el juego es la elaboración activa de un sufrimiento vivido pasivamente (“*Fort*”), en este caso, la ausencia temporal de la madre. La aceptación de la renuncia del objeto de amor, se encuentra elaborado en el juego mismo. Freud no rechaza las condiciones anteriores del jugar relativos a la primera tópica (ganancia de placer, deseo de “ser grande”, imitación), sino que lo complejiza al otorgarle goce en lo lúdico a partir de la reproducción de situaciones displacenteras:

“Así nos convencemos de que aun bajo el imperio del principio de placer existen suficientes medios y vías para convertir el objeto de recuerdo y elaboración anímica lo que es en sí mismo displacentero (...) esto atestigua tendencias que serian mas originarias que el principio de placer e independientes de él” (Freud, 1919: 17)

Justamente lo que llama la atención es que el énfasis del juego esté en la repetición del *Fort*. ¿Cómo puede explicarse esto en función del placer? Es en la reproducción de lo penoso donde el empuje (*Drang*) de la pulsión alcanza un placer de otra índole proveniente de una fuente diferente al del principio de placer. En el juego se expresa algo más que lleva a su repetición. Por un lado, permite descargar fantasías agresivas y de amor a un objeto sin riesgo. Por el otro, la repetición permite dominio de la situación displacentera. Insistir con el mismo suceso traumático, repetir el trayecto primero del juego (*Fort*) es un sinsentido desde el punto de vista de la economía psíquica regida por el principio de placer. Lo que hace pensar en la compulsión a la repetición y fundamentar la hipótesis de que todo juego tiene, en definitiva, un significado inconsciente (Lewin, 2008).

El impacto de la obra de Freud y sus desarrollos metapsicológicos y clínicos, se convirtieron en la piedra fundamental de los aportes de analistas posteriores y del movimiento del psicoanálisis mismo. En relación al juego no se debe dejar por alto las apreciaciones en M. Klein, Lacan, Anna Freud, Green, etc. solo para nombrar a algunos.

Este trabajo hace hincapié en la obra de D. W. Winnicott sobre juego y del jugar. Las razones son; por un lado, con estos conceptos postula las características fundamentales de su teoría y clínica. Y por el otro, los argumentos que los sostienen parecieran ser disimiles a los freudianos. Sin embargo, se puede hallar en uno y otro autor desplazamientos de sentido que los vinculan más allá de sus diferencias.

### El juego y el jugar en D. W. Winnicott

*Realidad y juego* (1971) se ha convertido uno de los libros más reconocidos de la obra winnicottiana. La razón radica en el carácter eminentemente intertextual del libro: constantemente hay remisiones a diversos textos de otras épocas; y que por ello se puede tener una visión estereoscópica de todo el pensamiento de Winnicott a partir de la interpretación de esta obra fundamental. Ya el mismo título, da cuenta sobre la importancia del juego en su pensamiento. Una posibilidad en relación a sus postulados es la traducción de *Reality and Playing*, como *El jugar y la realidad*, considerando que *playing* es el infinitivo y como sustantivo verbal designa la acción misma de jugar. Esta interpretación va en sintonía en que Winnicott pone el acento más que en el juego mismo (*game*), en la capacidad de jugar (*playing*).

Las condiciones del jugar adquieren sentido en relación al ambiente. Desde las etapas más tempranas el contexto es fundamental como escenario vital: se puede jugar en un marco de confianza, porque jugar, implica correr riesgos. Esta es la razón de que el bebé transita de una no experiencia del juego, a la capacidad<sup>1</sup> de jugar solo y con otros. Corresponde a una actividad creativa y creadora. Incluye desde el juego del niño con la madre, hasta las experiencias culturales como arte y religión. El mismo psicoanálisis es planteado por él como “un juego sofisticado del siglo XX”.

El jugar tiene rasgo de universalidad. Esto quiere decir que, en tanto potencialidad, el juego es una manifestación de la experiencia de *ser* y *hacer*<sup>2</sup>. Se podría decir que jugar es aquello que se ubica entre la madre y el bebé y, por lo tanto, permite separar a uno y otro –siempre y cuando exista una madre lo suficientemente buena que dé lugar a esto–. Aquí la paradoja se expresaría en que, en cuanto ser permite hacer, también hacer permite, en su misma actividad, la experiencia de ser. Por eso Winnicott consideraba que el juego era serio y divertido a la vez. No es sólo una actividad lúdica. Al ubicarse dentro de los fenómenos transicionales, el jugar es la demostración misma de la subjetividad, de allí que el juego se considere precario. Siempre habría un riesgo de

---

<sup>1</sup> La cuestión de la *capacidad de* resulta fundamental en Winnicott para dar cuenta de la subjetividad. No es algo que él considere dado. Es un logro al que todo sujeto, en condiciones de salud, debería llegar.

<sup>2</sup> No se puede pasar por alto que *ser* es lo que posibilita *hacer*. Winnicott lo distingue claramente en el apartado “Elementos masculinos y femeninos separados que se encuentran en hombres y mujeres en el Cap. 5 de *Realidad y Juego* (1971).

perder esa capacidad<sup>3</sup>. Este riesgo del juego Winnicott lo ubica en varios sentidos: por un lado, la figura ambiental de la madre que puede llegar a ser intrusiva o indiferente; y, por el otro, la aparición de los instintos (*instinct*) por parte del bebé. En este punto Winnicott es radical: la aparición del instinto como seducción, excitación desmedida o agresividad sin sentido detiene el juego<sup>4</sup>. Aquí lo pulsional encuentra un límite; por sí mismo no sirve para dar cuenta de lo más auténtico del ser, ni de la creatividad misma: algo más se manifiesta en la experiencia del jugar.

Jugar implica, también, el uso de símbolos, entendidos, según Winnicott, en función de *cómo esto hace de aquello*. La versatilidad del juego permite el despliegue de la utilización de objetos que hacen de otros, lo que constituye un logro en el desarrollo. En relación con el concepto de objeto de uso, un niño que juega ha llegado a la posibilidad de superar la instancia de objetos subjetivos. Para decirlo de otra manera, la transicionalidad da cuenta de ese pasaje de un mundo acotado a las experiencias omnipotentes, a un mundo con otros distintos de mí y, por lo tanto, consistentes de realidad.

Al ubicarlo dentro de los fenómenos transicionales, se presentan variedades propias del juego, al que Winnicott plantea, nuevamente, en términos de capacidad<sup>5</sup>. Aquí alude a la posibilidad de presencia y ausencia del otro. El niño, que al comienzo juega con la madre, en este ir y venir de lo propio y lo ajeno, agregaría como logro poder *jugar a solas con*. Ya no se trata de jugar de a dos, sino que el niño puede jugar a solas en presencia de alguien. Ésta es una nueva forma de relación entre lo transicional del juego y lo ambiental: el otro del cuidado como garante de confiabilidad, se encuentra presente en el juego como ausencia. Esta capacidad de jugar a solas involucra el desarrollo creciente del niño, y no debe confundirse con aislamiento. Por el contrario, es un nuevo logro: de la fusión originaria al pasaje de estar con otros sin riesgo de perder la singularidad.

La cuestión del jugar, que aparece en etapas tempranas, se mantiene a lo largo de la vida ya que esta capacidad va de la mano del vivir creador y del verdadero self. Winnicott deja de lado la cuestión del objeto transicional y pone el acento en el fenómeno mismo. La experiencia cultural sería la prueba de este fenómeno en la adultez. Por eso no se detiene en la apreciación del jugar como fenómeno de la cultura. La razón es que permite la imaginación y la creatividad, la relación con el otro como alteridad e independiente de mociones tanto amorosas como destructivas. Jugar remite al pasaje de la dependencia a la independencia. Por ello, tiene un valor de diagnóstico: distinguir entre los que son *capaces de jugar* de aquellos que no. Esto es, que el juego es un medio y un fin en sí mismo en la medida que su imposibilidad indica experiencias del orden de un trauma tal que ha detenido la capacidad de sentirse vivos, verdaderos y reales. Para Winnicott el jugar está estrechamente ligado a la creatividad.

<sup>3</sup> “Lo que siempre importa es lo precario de la acción recíproca entre la realidad psíquica personal y la experiencia del dominio con objetos reales. Se trata de la precariedad de la magia misma, que surge en la intimidad, en una relación que se percibe como digna de confianza” (Winnicott, 1971: 72).

<sup>4</sup> “El juego es intrínsecamente excitante y precario. Esta característica no deriva del despertar de los instintos, sino de la precariedad de la acción recíproca, en la mente del niño entre lo que es subjetivo (casi alucinación) y lo que se percibe de manera objetiva (realidad compartida)” (Winnicott, 1971: 77).

<sup>5</sup> “En toda su obra, Winnicott tiende a escribir sobre capacidades y no sobre posiciones o etapas (...) La ‘capacidad’ con su implicación de posibilidad almacenada y su combinación de lo receptivo y lo generativo, desdibuja el límite entre la actividad y la pasividad” (Phillips, 1997: 71).

La creatividad remite a la experiencia de autenticidad por parte del verdadero *self* que le permite al sujeto la posibilidad de vivir sin perder singularidad ante el mundo que lo precede y al cual pertenece<sup>6</sup>. Para Winnicott, *creatividad* alude a una capacidad propia de la salud que deja lugar al aporte personal que cada sujeto es capaz de hacer sin tener que someterse a las reglas del mundo en el sentido de un acatamiento. Corresponde a la creatividad el resguardo de la diferencia de lo propio. Aquí se ubica nuevamente la cuestión del ser. La creatividad establece que el sujeto está vivo, que es. Y que, por lo tanto, no sólo percibe al mundo como se lo muestra (la madre, el ambiente, el entorno cercano), sino que él mismo lo apercibe de acuerdo con las características intrínsecas de su existencia<sup>7</sup>. Estas particularidades en relación al jugar y la existencia, las considera condiciones de su clínica.

Winnicott entiende al análisis como aquel ámbito que debe estar ubicado en tiempo y espacios precisos para que el paciente pueda tener “la experiencia de sorprenderse a sí mismo”. Para ello es condición necesaria que el análisis se constituya como una superposición de espacios en donde dos juegan. La noción de juego en el análisis refiere tanto a la posibilidad de *jugar con* (el analista) como también a la *capacidad de* (término que para Winnicott tiene consecuencias clínicas) jugar del paciente<sup>8</sup>.

Las características que hacen mención al juego en el análisis se diferencian de las postuladas por M. Klein. Para ella, el juego era la técnica mediante la cual se hacía posible analizar niños en lugar de la verbalización del discurso del paciente adulto. Para Winnicott, en cambio, el juego es un fin en sí mismo, porque remite a la capacidad creadora propia de la subjetividad. Y esta capacidad no se distingue entre etapas vitales: da lo mismo ser niño o adulto. Si bien en el primero es más evidente la capacidad —o no— de jugar, en el segundo se manifiesta en “la elección de las palabras, en las inflexiones de la voz y, por cierto, en el sentido del humor” (Winnicott, 1971: 63).

Como se ha mencionado, el jugar tiene carácter universal, propio de la humanidad y al cual el análisis debe tomar como modelo. La razón de ello radica en que si jugar es crear, puede ser ubicado dentro de la zona de los fenómenos transicionales, donde lo objetivo y subjetivo se superponen, características propias de lo que sucede en un proceso terapéutico. No tanto en la dicotomía analista-objetivo, paciente-subjetivo; sino en el sentido que ambas zonas pierden cierta frontera divisoria y, al quedar bajo el mando de los fenómenos transicionales, permiten que el paciente advenga creador de lo que sucede allí. Aquí adquiere sentido la mención de que el juego, en el análisis, se ubica en un espacio preciso<sup>9</sup>. Sin embargo, Winnicott establece que el jugar involucra

<sup>6</sup> “La creatividad es, pues, el hacer que surge del ser. Indica que aquel es, está vivo” (Winnicott, 1971: 48).

<sup>7</sup> “Para mí, vivir creativamente significa no ser muerto o aniquilado todo el tiempo por la sumisión o la reacción a lo que nos llega del mundo: significa ver todas las cosas de un modo nuevo todo el tiempo. Me refiero a la apercepción que es lo contrario a la percepción” (Winnicott, 1971: 50-51).

<sup>8</sup> “La psicoterapia se da en la superposición de dos zonas de juego: la del paciente y la del terapeuta. Está relacionada con dos personas que juegan juntas. El corolario de ello es que cuando el juego no es posible, la labor del terapeuta se orienta a llevar al paciente, de un estado en que no puede jugar a uno en el que le es posible hacerlo” (Winnicott, 1971: 61).

<sup>9</sup> “El juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida” (Winnicott, 1971: 75).



una cuestión diferencial: por un lado, el jugar mismo ya es terapéutico, porque se relaciona con el *self* en tanto creador y permite que el sujeto habite el mundo sin perder autenticidad. Por el otro lado, sobre aquellos pacientes que no están en condiciones de jugar, se infiere una detención en los procesos de individualidad y un marcado acatamiento a la realidad. La labor terapéutica con estos pacientes consiste, justamente, en lograr la capacidad de jugar.

Cuando Winnicott insiste en que en el análisis se hace el juego del paciente, puede considerarse que no se trata tanto del saber del analista, sino de que el paciente encuentre, en el *setting* analítico, el espacio para desplegar su propia singularidad. Esta idea echa por tierra cualquier referencia a que el “yo-fuerte” del analista es el punto de apoyo para el “yo-débil” del paciente. Por el contrario, remite a poder experimentar la realidad de ser sí-mismo, en un ambiente compartido con otro, sin amenaza de acatamiento u obediencia al saber analítico. Lo que debe surgir es lo nuevo del paciente, en ese “espacio entre dos”. Éste es el sentido de la frase: “El jugar tiene un lugar y un tiempo, no se encuentra adentro. Tampoco está afuera; es decir, no forma parte del mundo repudiado, el no-yo, lo que el individuo ha decidido reconocer como verdaderamente exterior, fuera del alcance del dominio mágico. Para dominar lo que está afuera, es preciso hacer cosas, no sólo pensar o desear; y hacer cosas lleva tiempo. Jugar es hacer” (Winnicott, 1971: 64). Ello involucra la construcción de un espacio contenedor y proveedor de confiabilidad. Éste es el sentido que adquiere la función de juego en el análisis y que se constituye como anterior a la interpretación y a la transferencia.

#### **Freud/Winnicott: ¿ruptura o continuidad?**

Las afirmaciones de ambos autores sobre el juego y el jugar, parecieran ubicarlos en posiciones contrarias. En efecto, el punto más ríspido radica en la pulsión. Si para Freud la fuerza pulsional era la condición del juego en tanto sublimación, para Winnicott podría ponerlo en riesgo. Para Freud, la sexualidad infantil tiene el papel más importante. Dato de ello, son las dos visiones que presenta del juego en las dos tópicas: en relación a la primera, la concibe como instrumento de canalización de deseos inconscientes ligados al placer. Con la segunda, presenta al juego como repetición ligados a la pulsión de muerte (Lewin, A; 2004:369). En contraposición, Winnicott rechaza la pulsión de muerte y relega a la fuerza de la libido a un rol secundario, que si bien le reconoce un papel significativo a la sexualidad, no pareciera aceptarlo como lo más relevante. Para Green, A (2007) esto se debe a sus observaciones sobre pacientes psicóticos y fronterizos. Sobre este punto, Lewin, M. (2004) señala que en Winnicott el concepto de jugar no está unido a la sublimación, ya que no se trata de un ser de la pulsión sino de un ser de jugar. Sólo si la sexualidad corporal es procesada en zona de juego, tiene valor estructurante, de otra manera es traumática o patógeno. Capacidad de juego, implica vivencia de cuidados y confianza en el ambiente. Y requiere de la función materna. Así, el juego winnicottiano está relacionado con los aspectos más creativos de la subjetividad que incluyen a nociones como la ilusión, la apreciación de la belleza y al descubrimiento de intereses emocionales. Mediante el juego, hay hallazgo de sentido y su función será la de aliviar la constante tensión entre la realidad interior y exterior, lo que permite tomar contacto con el sentido personal de cada sujeto y con el mundo que lo rodea. En esta línea, jugar es transformar(se)

A estas diferencias en sus fundamentos sobre el juego y el jugar, hay que sumarle su inclusión/exclusión de la clínica. Para Freud no es un recurso analítico. En parte porque no trabaja directamente con la clínica de niños, que luego sí le habilitara a Anna Freud. Y por otra, la intervención analítica toma otros modelos propios de las ciencias como el arqueólogo o el cirujano. En cambio, para Winnicott el juego es condición de la clínica, en el sentido kleiniano de que el juego del niño expresa la verbalización sobre el material inconsciente del adulto. Y le otorga otras características más, algunas ya señaladas en el apartado anterior, donde el juego tiene valor diagnóstico. Y es la modalidad propia del análisis en la medida de que es la superposición de dos espacios en “donde dos juegan”. Esta afirmación es transversal a las clasificaciones clínicas y a las edades. Jugar no se refiere a la niñez y/o a la neurosis, exclusivamente, sino a la posibilidad de experimentarse existente. De esta manera, toda clínica winnicottiana apunta a la creatividad desde y hacia la capacidad de jugar.

Ahora bien, pese a esas diferencias no se deben dejar de lado las razones por las cuales podrían acercarse. Estas no se refieren a que coincidan, o que Winnicott repita de manera idéntica a lo que Freud señala. Por el contrario, ambos poseen perspectivas diversas y originales tanto sobre la clínica como sobre la subjetividad y la cultura. Más bien pareciera que Winnicott avanzara sobre aéreas que Freud no dedicó interés específico para su metapsicología en desarrollo. Como bien opina el autor inglés, los analistas posteriores a Freud pudieron avanzar a partir de lo que él creó (Winnicott 1958:237). Es lo que permite establecer una relación de continuidad más que de ruptura. Winnicott profundiza nociones y postulados que no dependen únicamente de la pulsión, la compulsión a la repetición o que la mera sublimación. A partir de las formulaciones freudianas sobre lo inconsciente y la sexualidad, el enfoque winnicottiano indaga sobre necesidades vitales de existencia. Prueba de ello es su interés sobre la creatividad y la espontaneidad. Algo más se expresa en la experiencia del jugar y que se vincula con el vivir como continuidad de la existencia y la posibilidad de habitar el mundo de forma personal. Estas afirmaciones suyas enriquecen al psicoanálisis freudiano al otorgarle nuevas perspectivas y otras dimensiones de comprender lo propiamente humano. Además de incluir nuevos cuadros clínicos como los pacientes fronterizos y la psicosis infantil, entre otros. Lo que indica nuevamente, que el aporte winnicottiano amplía y profundiza las formulaciones freudianas más que contradecirlas o negarlas.

Así en el “Creador literario y el fantaseo” puede rastrearse el rasgo de universalidad que propone Winnicott sobre la creatividad “harto a menudo no aseguran que en todo hombre se escode un poeta y que el último poeta desaparecerá con el último hombre (...) y el sentido del humor” (Freud, 1908:128), el carácter transformador del juego “todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio, o mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden” (ibíd.) y el carácter opresivo de la realidad exterior como oposición “lo opuesto del juego no es la seriedad sino la realidad efectiva” (ibíd.). Por su parte, en “Mas allá del principio de placer” el carácter destructivo de la pulsión, reaparece como agresividad y destructividad en Winnicott como necesaria para la creación del objeto de uso (entre ellos, el transicional) así como también la alteridad y la diferencia yo/no yo.

De esta manera se retoma el interrogante de cómo considerar al psicoanálisis winnicottiano en relación con el de Freud. Si bien Winnicott no mostró pretensiones de

fundar una escuela, sí tuvo discípulos que, después de él, siguieron los recorridos clínicos que manifestó en su obra, ubicando su praxis bajo el signo del psicoanálisis. Ahora bien, cómo entender esta doble pretensión de, por un lado, tener perspectivas que no responden necesariamente al psicoanálisis propuesto por Freud y, al mismo tiempo, considerar al ámbito clínico winnicottiano como un psicoanálisis. Una forma de responder a esta pregunta es mediante una distinción artificial, que permita una organización del campo psicoanalítico en torno a dos variables, que subyacen a su identidad. Estas son: a) pensar al psicoanálisis en relación con un qué; b) pensar al psicoanálisis en relación con un cómo. O, lo que es lo mismo, el psicoanálisis visto desde su contenido y desde su método.

En relación con el punto a), ésta puede entenderse como aquellos contenidos proposicionales, o conceptos descriptores del psicoanálisis. Así, el psicoanálisis se edifica sobre lo inconsciente, lo pulsional, el carácter sexual de los síntomas neuróticos, etc. Desde esta perspectiva, cada escuela psicoanalítica se distingue por los modos de precisar dichos conceptos. Por ejemplo, mientras que para Freud el síntoma es la práctica sexual de los neuróticos, para Klein lo son las fijaciones pregenitales, y para Lacan, el síntoma es entendido como una metáfora, en la cual la carne o función es tomada como elemento signifiante. Nótese que estos diferentes modos de conceptualizar los fenómenos que se manifiestan en la clínica responden, a la vez, a la propuesta de Freud de considerar el psicoanálisis como una ciencia dispuesta a modificaciones y cambios. Esta invitación legítima puede pensarse como la apertura a la institucionalización de las diferentes escuelas que coexisten en el campo psicoanalítico. En efecto, cada escuela propone, más que una nueva forma de intervención, un modo de redefinir esas formas y, a la vez, reorganiza la metapsicología en la que se sostiene. En esas redefiniciones, cada una de las escuelas se ha propuesto una lectura o “retorno” a Freud que, en última instancia, señala la convicción en lo inconsciente, el fenómeno de la transferencia o la realidad del síntoma que se ha mantenido a lo largo del movimiento psicoanalítico. Lo que ha cambiado –en todo caso, ampliado– es su definición. Podría pensarse que una consecuencia desfavorable, que se desliga de esto, es el riesgo de una babelización y de una segmentación que atenta contra el diálogo legítimo y necesario, entre las diferentes escuelas psicoanalíticas.

Tomando ahora la perspectiva del método, el psicoanálisis aparece como un saber sobre los procesos inconscientes. Esta idea, puede encontrar un camino similar al que Heidegger realizó en torno al método fenomenológico, en la medida que no designa un qué sino un cómo. Es decir, una perspectiva o modalidad de abordar los contenidos.

En este sentido, aparecería una modalidad que atraviesa a todas las escuelas y autores psicoanalíticos. Esta modalidad es la constitución de un determinado campo de escucha. Y lo que se escucha es el vínculo del sujeto frente a su propia verdad. De esta manera, Winnicott pertenece al campo psicoanalítico tanto como Freud, Lacan o Klein. Cada uno de ellos ha particularizado los contenidos de esa escucha. Mientras que para Freud se trataba del conflicto pulsional, para Lacan era sobre lo real del goce, y para Winnicott era sobre la problemática de la autenticidad y el vivir creador. Pero, pese a estas diferencias, cada uno de ellos escuchaba las marcas subjetivas del discurso del paciente. En este sentido, el método toma características de la teoría de la enunciación, en la medida que en toda producción humana hay huellas, marcas del sujeto. De allí que el método psicoanalítico consista en restituir la enunciación a partir de ese discurso. Así

como para Freud consistía en un nuevo reposicionamiento de lo pulsional y de la castración, en Winnicott halla su meta en el siguiente enunciado: “La expresión del yo soy, estoy vivo, soy yo mismo” (Winnicott, 1971: 83). Para él, esto significa la vivencia de la autenticidad y la experiencia creadora.

En última instancia, esta consideración de que Winnicott pertenece al campo psicoanalítico se sostiene en que comparte con Freud la misma metodología, pero se distingue de acuerdo con sus contenidos. Es más, es la diferencia sobre el *qué* por encima del sobre el *cómo*. En definitiva, Winnicott es, metodológicamente, psicoanalista; pero, en todo caso, su praxis se sostiene sobre horizontes de contenido innovador. Más que la cuestión de lo inconsciente, su clínica apunta a la problemática del *ser*, que constituye la base de toda la existencia y sus avatares.

### Bibliografía

- ASSOUN, P-L (2003) *La metapsicología*, México: Siglo XXI.
- ASSOUN, P-L (2006) *El vocabulario de Freud*, Bs As: Nueva Visión.
- FREUD, S. (1996a) “La interpretación de los sueños”. Tomo V. *Obras completas*, Bs As: Amorrortu.
- FREUD, S. (1996b) “Tres ensayos sobre la teoría sexual” Tomo VII. *Obras completas*, Bs As: Amorrortu.
- FREUD, S. (1996c) “El creador literario y el fantaseo” Tomo IX. *Obras completas*, Bs As: Amorrortu.
- FREUD, S. (1996d) “Mas allá del principio de placer” Tomo XVIII. *Obras completas*, Bs As: Amorrortu.
- GREEN, A. (2007) *Jugar con Winnicott*, Bs As: Amorrortu.
- LEWIN, M. (2004) “Juego, fantasía: del mas allá al espacio transicional” publicado originalmente en *Revista Psicoanálisis APdeBA*, Vol. XXVI-nro. 2, Bs As.
- GUTIÉRREZ TERRAZA, J. (2010) “Más allá del principio del placer” publicado originalmente en *Revista de Psicoanálisis Alter*. Versión electrónica: <https://revistaalter.com/mas-alla-del-principio-de-placer/1003/>.
- PHILLIPS, A. (1997) *Winnicott*, Bs As: Lugar editorial.
- RICOEUR, P. (1985) *Freud. Una interpretación de la cultura*, México: Siglo XXI.
- RICOEUR, P (2003) “Técnica y no técnica en la interpretación” en *El conflicto de las interpretaciones. Ensayos de hermenéutica*, Buenos Aires: FCE.
- RICOEUR, P (2008) “Image et Langage en Psychanalyse” en *Écrits et Conférences: Tome 1 Autour de la psychanalyse*, Paris : Éditions du Seuil.
- ROUDINESCO, E. (2015) *Freud, en su tiempo y en el nuestro*, Bs. As : Debate.

SCHERCK, A. (2010) “Sobre el mas allá del principio de placer” publicado originalmente en *Revista Carta Psicoanalítica* nro. 13 <http://www.cartapsi.org/spip.php?article47> .

SCHUTT, C y SCHUTT, F. (2012) “El juego: más allá del principio de placer, la pulsión de muerte y el espacio psicoanalítico” publicado originalmente en *Revista Intercanvis*, nro. 28, disponible en <http://www.intercanvis.es/> .

WINNICOTT, D.W. (1958) *Escritos de pediatría y psicoanálisis*. Madrid: Editorial Laia.

WINNICOTT, D.W. (1971) *Realidad y juego*, Bs As: Gedisa.