

¿El Juego como Afecto? Antecedentes Neuropsicoanalíticos del Juego y sus Aplicaciones Clínicas

Play as an Affect? Neuropsychanalytic Backgrounds of Play and Its Clinical Applications

Dr. Mark Solms*

Resumen

Esta conferencia forma parte de un webinar organizado por la Fundación Turning Point para la Salud y Sostenibilidad representada por su presidenta, la Dra. Andrea Rodríguez Quiroga, con el objetivo de promover la formación en clínica basada en la investigación. Este webinar tuvo una duración de dos horas, se subdividió en una introducción teórica en relación al juego como un afecto, sus antecedentes neuropsicoanalíticos y sus aplicaciones clínicas (transcripta en este artículo), y la presentación de un caso clínico, que ilustra todos los puntos teóricos (que no se reproduce aquí por carecer del consentimiento informado para su publicación). Agradecemos al Dr. Solms por su generosa y reiterada colaboración con

nuestra organización.

Abstract

This lecture is part of a webinar organized by the Turning Point Foundation for Health and Sustainability represented by its president, Dr. Andrea Rodríguez Quiroga, with the aim of promoting research-based clinical training. This webinar lasted two hours, was subdivided into a theoretical introduction in relation to play as an affect, its neuropsychanalytic background and its clinical applications (transcribed in this article), and the presentation of a clinical case, which illustrates all the theoretical points (not reproduced here due to lack of informed consent for publication). We thank Dr. Solms for his generous and repeated collaboration with our organization.

*Psychology Department and Neuroscience Institute, University of Cape Town. ORCID ID: 0000-0003-4828-3882

Webinar Organizado por la Fundación Turning Point para la Salud y Sostenibilidad. Av. Diagonal 403, Barcelona, España. <https://foundationturningpoint.org>

Realizado el 15 de abril de 2023

Versión original en inglés: <https://www.dropbox.com/s/54cu5gy6hugihbt/%28Eng%29%20Webinar%2024-04-2023%20SOLMS.docx.pdf?dl=0>

DOI: <https://doi.org/10.46553/RPSI.19.37.2023.p88-104>

Fecha de recepción: 22 de abril de 2023

Nota sobre el autor

El *Profesor Mark Solms* fue educado en Pretoria Boys' School y en la Universidad de Witwatersrand, Johannesburgo. Emigró a Inglaterra en 1988, donde trabajó académicamente en el University College London (Departamento de Psicología) y clínicamente en el Royal London Hospital (Departamento de Neurocirugía), mientras se formaba en el Instituto de Psicoanálisis (1989-1994). Regresó a Sudáfrica en 2002, y actualmente es Director (Chair) en Neuropsicología en la Universidad de Ciudad del Cabo y el Hospital Groote Schuur (Departamentos de Psicología y Neurología) y es el Director de Formación de la Asociación Psicoanalítica de Sudáfrica. También es Director de Investigación de la Asociación Psicoanalítica Internacional (desde 2013). Ha recibido numerosos premios y honores, como el Premio Sigourney, el Premio al Logro Científico Sobresaliente de la IPA y la Beca Honoraria del Colegio Americano de Psiquiatras. Es Director de Capacitación de la Asociación Psicoanalítica de Sudáfrica y Director del Departamento de Ciencias de la Asociación Psicoanalítica Americana. Ha publicado 350 artículos en revistas neurocientíficas y psicoanalíticas, y es autor de ocho libros. Su más reciente, *The Hidden Spring*, apareció a principios de 2021. Es el editor y traductor de la próxima Edición Estándar Revisada de las Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud (24 Vol.) y de las Obras Neurocientíficas Completas de Sigmund Freud (4 Vol.).

Conferencia

Freud desarrolló dos teorías pulsionales, la primera en 1915 y la segunda en 1920. Pero cuando lo hizo, siempre dijo que en psicoanálisis estamos muy inseguros acerca de cuál es la naturaleza y el número de las pulsiones básicas que actúan en la mente humana. Dijo que esto se debe a que, cuando se trata de la teoría de la pulsión, tenemos que confiar en otra disciplina: la biología. Es decir, las pulsiones no son sólo psicológicas, sino también biológicas. Predijo que en el futuro habría revisiones importantes de su teoría de la pulsión a medida que aprendamos cosas nuevas en biología. Les dije que su segunda teoría de las pulsiones fue desarrollada en 1920. Es decir, hace más de 100 años. Se han producido enormes avances en la neurobiología de las pulsiones. Por eso nosotros, los que intentamos integrar el psicoanálisis con las neurociencias bajo la bandera de lo que se ha dado en llamar neuropsicoanálisis, hemos actualizado la teoría freudiana de la pulsión a la luz de lo que hemos aprendido en las últimas décadas en las neurociencias.

Y hemos empezado a aplicar esos nuevos conocimientos a nuestro trabajo clínico. Hemos estado haciendo eso, aplicándolo a nuestro trabajo clínico durante unos diez años y estamos aprendiendo muchas cosas interesantes en los artículos a medida que los vamos haciendo. Ahora, en la teoría freudiana de las pulsiones, sólo había dos pulsiones. Una de las principales innovaciones derivadas del desarrollo de las neurociencias es que ahora creemos que hay muchas pulsiones, muchas más que dos. Las dividimos en dos grandes categorías. La primera es la de las pulsiones corporales y

la segunda la de las pulsiones emocionales. Las pulsiones corporales son cosas como el hambre, la sed, la somnolencia, etcétera. No son el objetivo principal de nuestro trabajo como psicoanalistas y psicoterapeutas. Lo que nos interesa son las pulsiones emocionales. Hay siete pulsiones emocionales. No voy a hablar de todas, sólo voy a enumerarlas. La primera es la pulsión sexual. Se llama Lujuriosidad. La segunda es un impulso a la novedad. Se llama Búsqueda. El tercero es el impulso agresivo. Se llama Rabia. El cuarto es el impulso de evitar el peligro. Se llama Miedo. El quinto es un impulso de apego, una necesidad de apegarse a los cuidadores. Y se llama Pánico-Tristeza, dos palabras. Hay otra pulsión de apego, que es la pulsión de cuidar a nuestros dependientes, a los pequeños vulnerables. Y eso se llama Cuidado. Es una pulsión de crianza o maternal. Por último, está el impulso de Jugar. Ahora, todas las otras seis, (antes de llegar a la de jugar), todas las otras seis, es obvio que son importantes para la supervivencia y la reproducción, que son los motores básicos de la biología. El miedo, la rabia, el apego, el cuidado de nuestra descendencia, y así sucesivamente. Es obvio que estos impulsos son importantes para la supervivencia de nuestra especie. Pero el juego es una gran sorpresa.

Saber que existe una necesidad biológica de jugar parece de lo más inesperado. Esto es lo que hemos aprendido en neurociencia en las últimas décadas. Hay una necesidad de jugar. Los seres humanos, y no sólo ellos, de hecho, todos los mamíferos necesitamos jugar. Si privas a un mamífero juvenil de media hora de juego hoy, jugará media hora más mañana para recuperar el tiempo de juego perdido. La razón por la que

es tan sorprendente que exista la necesidad de jugar es porque el juego, a diferencia de los demás, no es obviamente importante para la supervivencia o la reproducción. Jugar es, por definición, bueno, jugar. No es real, es juego. Jugar, es fingir. Por definición ni siquiera es real. Parece una necesidad biológica tan improbable. ¿Qué función biológica podría desempeñar esta actividad aparentemente frívola?

Voy a empezar mi presentación ante ustedes abordando esta cuestión, preguntándoles o contándoles lo que hemos aprendido en las neurociencias sobre por qué necesitamos jugar. ¿Qué función biológica cumple? A continuación, hablaré de algunas de las implicaciones psicológicas del descubrimiento de que tenemos necesidad de jugar. Por último, hablaré de algunas de sus implicaciones clínicas. Por eso vamos a pasar (luego de esta presentación) a la discusión de un caso, un ejemplo que ilustra las implicaciones clínicas, cómo nos ayuda en nuestro trabajo como psicoanalistas y psicoterapeutas a intentar dar sentido a lo que estamos tratando, a lo que ocurre en la vida interior de nuestros pacientes. Empecemos por la primera pregunta: ¿por qué necesitamos jugar? Si preguntamos a cualquier niño pequeño “¿qué es lo que más te gusta hacer?” Contesta que jugar. Y decimos “¿por qué? ¿Por qué quieres jugar?” Dicen que porque es divertido. Les gusta. Eso, por supuesto, no responde a la pregunta. La pregunta biológica es ¿por qué es tan divertido? ¿Por qué es tan placentero? En otras palabras, ¿por qué la naturaleza ha recompensado este comportamiento peculiar por jugar? ¿Por qué? Es obvio por qué se asocia tanto placer al sexo y a escapar del peligro y librarse de obstáculos frustrantes

que te impiden conseguir lo que necesitas. Está claro por qué es placentero cuidar de un bebé y hacer que se sienta mejor. Está claro por qué esto debería ser biológicamente recompensado. ¿Por qué es tan intensamente placentero jugar? En neurociencia hemos abordado esta cuestión empíricamente. Es decir, hemos observado y estudiado el juego no sólo en los seres humanos, sino también en otros animales, en otros mamíferos que también tienen el mismo impulso de jugar que nosotros.

La primera y realmente interesante observación a la que llegamos es que, a pesar de que a los niños les encanta jugar lo disfrutaban mucho, si echamos un vistazo empírico a los datos, descubrimos que la mayoría de los episodios de juego acaban en lágrimas. El niño deja de jugar y dice: "No voy a jugar más contigo. No estás siendo justo" y se acabó el juego. El siguiente paso fue intentar observar por qué la mayoría de los episodios de juego acaban en lágrimas. Eso fue lo que nos enseñó algo llamado la "regla 60:40". La regla 60:40 dice que si dos animales o niños juegan juntos, uno de ellos tiende a dominar sobre el otro. No digo que deba ser así. Digo que eso es lo que observamos, uno tiende a dominar sobre el otro. Uno de ellos lleva la voz cantante. Uno de ellos dice, "estamos jugando este juego". Uno de ellos dice, "yo dicto los términos del juego. Te asigno un papel, etcétera". El sumiso asume el papel que se le asigna y no es el que decide a qué juego se va a jugar, etcétera. Ahora bien, eso puede ser divertido para ambos participantes, para ambos compañeros de juego, siempre y cuando el dominante no domine demasiado. Esa es la regla 60:40. Dice que el juego continúa mientras el dominante no intente dominar

demasiado más del 60% del tiempo. Para el sumiso, el juego sigue siendo placentero mientras no tenga que someterse demasiado más del 60% del tiempo. En otras palabras, tienen que jugar limpio. O dicho de otro modo, tienen que turnarse y el sumiso tiene que ser capaz de dominar el 40% del tiempo. El sumiso tiene que tener la oportunidad de no ser sumiso más del 40% del tiempo. El dominante tiene que aceptar que no puede dominar más del 60% del tiempo. Si se sobrepasan esos límites, el juego se rompe. Como ya he dicho, el niño dice: "No estás siendo justo".

Veamos algunos de los ejemplos más comunes de juego. Empecemos con el juego en otros animales. Tomemos el ejemplo de los perros. Un perro baja las patas delanteras, levanta el trasero, rebota y echa a correr. Eso se llama invitación. Es una invitación a jugar. Significa: ¿quieres jugar? Si el otro perro, el que está siendo invitado, acepta la invitación, entonces persigue al perro que está corriendo. Uno salta encima del otro y luchan en el suelo. Está claro que lo están disfrutando de verdad. Mueven la cola, se ladran con gusto. El que está abajo se pone arriba. El que está en la parte superior va por debajo de nuevo. Y entonces paran esta lucha y luego corren de nuevo. Excepto que esta vez el que estaba siendo perseguido ahora se convierte en el perseguidor. Se intercambian los papeles. En otras palabras, se turnan. Esto es lo que vemos no sólo en los perros, lo vemos en los gatos, lo vemos en las ardillas, lo vemos en todos los mamíferos. Se llama "juego brusco". También lo vemos en los seres humanos. Juego brusco. Este es el tipo más básico de juego que vemos en todas las especies de mamíferos.

En los seres humanos, también

vemos formas más complejas de juego. Permítanme darles algunos ejemplos. Uno es el conocido juego de policías y ladrones. Hay un policía y un ladrón. Otro se llama Mamá y bebé. Otro es profesor y alumno. Otra es doctor y paciente. En todos ellos hay una jerarquía. El policía es dominante, el ladrón es sumiso. El profesor es dominante, el alumno es sumiso. El médico es dominante, el paciente es sumiso. La mamá es dominante, el bebé es sumiso. ¿Ven esta jerarquía de la que estaba hablando?. Si yo digo, vale, quiero jugar al profesor-alumno, tú eres el alumno. Entonces le doy deberes al alumno y le grito si lo hace mal, estoy jugando a ser el profesor, eso es divertido para los dos, hasta cierto punto, siempre y cuando el niño que es el alumno tenga la oportunidad de ser el profesor o de decir "vamos a jugar a otro juego, al juego que *ellos* elijan".

Esto es lo que observamos en los estudios empíricos del juego. Tiene que haber esta toma de turnos y tiene que ser relativamente justa. Aunque siempre hay una asimetría, hay uno que domina y otro que es sumiso, me temo que eso es lo que ocurre, pero no puede ser demasiado desigual. Si yo quiero ser el policía todo el tiempo y quiero que mi hermano pequeño sea el ladrón todo el tiempo, lo encierro todo el tiempo y tiro las llaves, entonces no es divertido para él y entonces deja de jugar. Eso significa que yo, también, el dominante, pierdo la diversión. En otras palabras, para mantener el juego, para que el juego continúe, tengo que tener en cuenta los sentimientos de mi hermano pequeño. Tengo que tener en cuenta si también es divertido para él. De este modo, estamos obligados a aprender la empatía. Creemos que el juego impulsa el desarrollo de la empatía. Lo repito, a menos que tengas

en cuenta los sentimientos de tu compañero de juego, puede dejar de jugar contigo y entonces se acaba el juego. Y entonces se acaba la diversión. Para mantener la diversión, tienes que tener en cuenta los sentimientos de tu compañero de juego, lo que quiere hacer. Hay que turnarse. Es la regla del 60:40.

Al aprender a jugar (en otras palabras, en aprender a satisfacer la necesidad de jugar), no sólo aprendemos empatía, sino también otras capacidades sociales muy valoradas. Aprendemos lo que se llama reciprocidad. Reciprocidad, mutualidad y negociación. Hay que negociar cómo va a ir el juego. Si uno domina demasiado, es un matón y nadie quiere jugar con él. Este es el principio de lo que hemos aprendido sobre la función biológica del juego: establece jerarquías. Hay un ganador y un perdedor en los juegos. Hay un perro superior y un perro inferior y así sucesivamente. No puede ser que uno gane siempre y el otro pierda siempre, entonces no es divertido. Así que hay una jerarquía. Esa jerarquía tiene que ser razonablemente justa. Tiene que haber algo en el juego para ambas partes. En otras palabras, es una jerarquía en la que hay algo para todos. Creemos que esta es una de las principales funciones del juego, es que conduce al establecimiento de jerarquías, que son viables, en otras palabras, que son estables. Ahora, para generalizar a partir de eso, todos los mamíferos somos animales sociales. En otras palabras, vivimos en grupos. No es sólo entre dos compañeros, es también dentro de todo el grupo. Se establece una jerarquía. Esa jerarquía, si va a ser viable, no tiene que ser demasiado desigual. Tiene que haber reglas 60:40 a lo largo de todo el juego, para que haya algo

para todos.

En una especie social en la que vivimos en grupos, lo que es bueno para el grupo es viable para todos, es bueno para todos los miembros del grupo. Si el grupo es inestable, entonces es malo para los miembros de ese grupo. Creemos que el juego es muy importante en el establecimiento de jerarquías sociales, jerarquías dentro de los grupos de mamíferos que son viables. Crea un grupo estable en el que todos cooperan. Esa es la otra palabra que debería haber usado antes cuando hablé de mutualidad, reciprocidad y negociación. *Cooperación* es otra buena palabra para eso.

Es obvio biológicamente por qué uno quiere estar lo más alto posible en la jerarquía, porque cuanto más alto estás en la jerarquía, mayor acceso tienes a los recursos del territorio que ocupa ese grupo. El juego, aunque sea tan divertido, es un asunto muy frívolo. Sin embargo, cumple funciones muy serias.

Ahora, si recuerdas cuando eras un niño en el patio de recreo, cuando fuiste por primera vez a la escuela, este asunto del que acabo de hablar, el establecimiento de una jerarquía, recordarás que era un asunto muy serio. Estar en lo alto o en lo bajo de la jerarquía marcaba una gran diferencia en cómo te sentías. Te sientes orgulloso y confiado si estás en lo alto de la jerarquía y te avergüenzas de ti mismo y te sientes mal contigo mismo si estás en lo bajo de la jerarquía. Intentamos constantemente mejorar nuestro estatus en esa jerarquía por razones emocionales. Pero ya he dicho cuáles son los mecanismos biológicos detrás de esas razones emocionales. Es biológicamente importante tener estatus en el grupo. En la formación de jerarquías, no

se trata solo de formar una jerarquía viable dentro del grupo, es formar un grupo viable y no todo el mundo consigue estar en el grupo.

Si quieren jugar contigo, estás en el grupo. Si no quieren jugar contigo, estás fuera del grupo. Si piensas en la infancia, de nuevo, sin sentimentalismos, si piensas honestamente, eso es lo que nos pasaba de niños. O éramos seleccionados en el grupo o éramos excluidos del grupo. Las emociones, los sentimientos asociados a eso, realmente nos importan. ¿Estoy dentro o estoy fuera? ¿Alguien quiere jugar conmigo? ¿Quieren incluirme en el equipo o no? Todas estas cosas son muy importantes para los niños. Por decir algo obvio, a pesar de ser tan divertido, el juego es un asunto muy serio. Es un asunto muy serio para los niños. Es una jungla en la que tienen que establecer la jerarquía, establecer el orden jerárquico y establecer los grupos internos y externos; nosotros y ellos. Todas estas cosas son muy importantes para los sentimientos del niño.

Esa es una de las principales cosas que hemos aprendido sobre el juego, que tiene que ver con el establecimiento de jerarquías de dominación en los grupos sociales. Se trata de encontrar tu lugar en el grupo. A través del juego, tienes que aprender a jugar para tener éxito en esta empresa de intentar tener un estatus lo más alto posible para ser incluido y ser admirado y respetado, etcétera. En eso consiste el juego. Hay otra cosa que hemos aprendido sobre el juego observándolo empíricamente. Observamos que los niños y otros animales juegan a distintos tipos de actividad. Jugar a pelearse, por ejemplo, es muy común. Debo subrayar que se trata de peleas de juego. No se trata de peleas reales en todos esos juegos de los que he hablado antes,

como policías y ladrones. Implica agresión e implica miedo. Los juegos de mamá y bebé implican esos impulsos de apego de los que hablaba antes. Implica pánico, dolor y cuidado, especialmente cuidado. El juego del médico y el paciente, si recuerdan por qué nos gustaba jugar a ese juego cuando éramos niños, es porque puedes examinar el cuerpo. Tienes acceso a examinar el cuerpo de tus pacientes. Es sexual, pero no es realmente sexo. Es un juego. ¿Es un juego si estás jugando a policías y ladrones con tu hermano y realmente lo encierras y tiras la llave? Eso no es un juego, eso no es jugar. Eso se llama encerrar a tu hermano. Es algo serio. La otra regla que aprendimos estudiando empíricamente el juego es que tiene que ser fingido, no tiene que ser real. Tiene que ser como si fuera temeroso, como si fuera agresivo, como si fuera sexual, etc., pero no debe llegar a serlo *realmente*. Hay un *límite* que no debe cruzarse. Si lo piensas, la regla 60:40 también describe un límite. No debes cruzar el límite 60:40. Si dominas más del 60%, has cruzado un límite y entonces el compañero de juego sumiso no jugará más. Del mismo modo, si asustas a tu hermano o eres violento con él, has cruzado un límite. El límite entre el juego y uno de los otros impulsos emocionales es la razón por la que pensamos que esto sucede. En otras palabras, ese límite que no debe ser cruzado, que es pretender hacer estas otras cosas biológicas, es porque eso lo hace seguro. Porque no es real, es seguro. Puede aprender a través del juego cómo regular estas diferentes necesidades emocionales en la seguridad de que no es real. Así que no hay consecuencias reales. Por ejemplo, si juegas a pelearte, si realmente golpeas a la persona con la que juegas, entonces no es un juego, es violencia

real, es agresión real. Es el impulso llamado RABIA y entonces se acaba el juego. Es a través de la seguridad del juego, porque no es real, que podemos aprender de esta manera fingida cómo tratar, cómo regular, cuáles son los límites, qué es viable, qué es permisible. Así es como aprendemos a satisfacer nuestras diversas necesidades emocionales, los otros impulsos emocionales en la seguridad del juego. Supongo que otra forma de decirlo es que no sólo aprendemos a regular nuestras propias necesidades emocionales. Y lo que es más importante, en el juego estamos aprendiendo a regular nuestras propias necesidades emocionales *en relación con las necesidades emocionales de los demás*. De nuevo, volvemos a la reciprocidad, la cooperación mutua y la negociación.

Si en un grupo todo el mundo intenta dominar, todo el mundo quiere ser el perro superior, entonces es una pelea. Es una lucha seria, todo el tiempo, luchando constantemente por la posición. En estos grupos relativamente estables creados por estas dos reglas, la regla del 60:40 y la regla del “como si”, encontramos nuestro lugar dentro del grupo de una manera que funciona de forma estable. Espero que a estas alturas empiecen a ver que el negocio del juego, el hecho de que haya un impulso para jugar, no es del todo incomprensible. Podemos darle un sentido biológico. El juego cumple funciones biológicas muy importantes. Que aprendamos a jugar significa que aprendemos a encontrar nuestro lugar en el grupo. Dicho de otro modo, aprendemos a encontrar nuestro lugar en la sociedad porque somos animales sociales. Eso es el juego, una pulsión social. Es la pulsión de encontrar tu lugar en el grupo más amplio. Vemos que todo está regido por normas.

Si no obedeces las reglas, estas dos reglas que acabo de decirles, pero también en general, si piensas en el juego, si no obedeces las reglas, si haces trampas, en otras palabras, si rompes las reglas, entonces los otros niños no querrán jugar contigo. No tiene gracia jugar a un juego si no seguimos las reglas o si la persona con la que juegas no las sigue. Como recordarán de su propio caso cuando eran niños, y seguro que lo observan si ven jugar a los niños, es difícil para ellos seguir las reglas. Quieren hacer trampas, quieren ganar. El proceso de aprender a jugar es socializarse. Es aprender las reglas de la sociedad. Es civilizarse. Todas estas cosas son muy importantes para el desarrollo emocional. No sólo juegan los niños pequeños. A medida que crecen, los juegos se vuelven algo más organizados.

Se vuelven, francamente, más competitivos. Consideren los juegos deportivos que practican los niños mayores. Ahí, está más claro que hay competición. Se trata de quién va a ganar y quién va a perder. Todo está regulado por normas. Es muy importante seguir las reglas. Quiero mencionar también que el primer juego tiene lugar entre la madre y el bebé. La simulación, esto que ocurre entre las madres y los bebés, es simulación, se turnan. Es divertido. En la familia, tienes que encontrar tu lugar en la familia. La familia es el primer grupo social del que formas parte. Tienes que establecer tu posición en ese grupo. Hay una jerarquía en la familia. Los padres están arriba y los hijos abajo. También hay un orden jerárquico entre los hijos. Hay una jerarquía entre los hermanos y sus celos y rivalidades, hay competencia acerca de quién es el favorito y quién no, etcétera. Los niños intentan ser más listos que los demás, forman alianzas

entre ellos, etc. Todo esto forma parte de la pulsión de JUEGO. Navegar con éxito por ese proceso es aprender a encontrar tu lugar en un grupo de forma que no seas necesariamente el jefe, pero tampoco te intimiden, ni estés en el fondo del montón. Intentas establecer tu posición, tu estatus, tu rango dentro del grupo lo más alto posible. También tienes que aceptar que no puedes ganarlo todo. No puedes ser siempre el mejor. Tienes que aceptar que hay otros que están por encima de ti. Esto es aprender a jugar con éxito y luego se traslada a la escuela y a la sociedad en general.

Yo digo que el juego continúa cuando nos hacemos mayores. Incluso después del colegio, seguimos jugando. A muchos nos gustan los deportes y nos gusta verlos. Todo esto es juego, pero también lo es toda la vida cultural: el teatro es juego, la ópera es juego, la música es juego, la danza es juego. Como ven, también sigue teniendo un papel importante en nuestra vida adulta. Si piensas en los aspectos competitivos, eso también continúa en nuestra vida adulta. ¿Qué estatus tengo? ¿Tengo un estatus alto? Normalmente se reduce al dinero. Si tienes mucho dinero, tienes un estatus alto. Si tienes poco dinero, tienes un estatus bajo. No se trata sólo de dinero, sino también de los títulos que tienes. Si eres profesor o médico, eso es mejor que ser una señora o un señor. Si te admiran en tu campo, la gente piensa que has hecho una gran contribución. Te sientes bien contigo mismo. Si nadie se fija en ti, si a nadie le interesa lo que haces, estás en las afueras, en la periferia y tienes un rango bajo. Tu rango en la sociedad es terriblemente importante para ti emocionalmente. ¿Qué estatus tienes? ¿La gente te respeta? ¿Te admiran? ¿Te consideran un líder o no?

Espero que lo que les estoy diciendo empiece a ilustrar que existe una emoción llamada JUEGO. Es una necesidad emocional poder jugar bien. Obtienes todo tipo de recompensas. Si no aprendes a jugar bien, no obtienes esas recompensas. Tienes todo el sufrimiento de ser excluido del grupo, sentirte de bajo estatus, no sentirte orgulloso de ti mismo, sentir que todo el mundo te desprecia y sentir celos, envidia y rivalidad, y así sucesivamente. Todas estas emociones, espero que puedan ver claramente que están implicadas en esta necesidad de jugar – esta necesidad emocional oculta que desempeña un papel tan importante en nuestra vida emocional y social.

También está el asunto de la simbolización. Al aprender a jugar, se aprende a hacer cosas que no son concretas, que no son reales; y también a través del aprendizaje de las reglas, tanto en lo que respecta al “como si” – la pretensión, la cualidad imaginaria del juego – como al seguimiento de las reglas, se inculca la capacidad de pensar de forma abstracta. La capacidad de simbolizar, no sólo de empatizar, sino también de simbolizar, viene con el aprendizaje del juego. Hay muchas otras cosas que podría decir al respecto, pero creo que de lo que he dicho hasta ahora debería desprenderse que toda la esfera cultural, que incluye todas las leyes y normas abstractas – sobre si infringes la ley, vas a la cárcel, son comportamientos antisociales. Estas cosas son llamadas reglas, leyes, límites, emanan del establecimiento de estas jerarquías a través del juego de lo que es y no es aceptable para el grupo y sus consecuencias.

Ahora paso a las implicaciones clínicas de todo esto. Espero que ya haya quedado claro, por lo que he dicho, que un

niño que no aprende a jugar, sufre. Sufren de las formas específicas que acabo de describir. Esa necesidad no se satisface, y esto tiene consecuencias emocionales. Quiero centrarme en un ejemplo particularmente icónico de los procesos que he estado describiendo, y ese ejemplo icónico es el complejo de Edipo. El complejo de Edipo es una situación de JUEGO. Como he dicho, en la familia, hay una jerarquía. Están aquellos que están arriba, los que están abajo, y hay competencia y rivalidad. A los niños no les gusta ser dominados. Intentan convertirse en dominantes, y luego aprenden que no pueden. Esta es una parte central del complejo de Edipo de aceptar que hay una autoridad sobre ti, aceptar que hay reglas y prohibiciones que obedecerás.

Pero esto es difícil, la aceptación. Estas rivalidades y celos, la envidia, sentimientos molestos de los que hablaba; aprendemos a manejar todo eso aprendiendo a jugar. También en la situación edípica, te dije que tenemos todas estas pulsiones diferentes. Hay una pulsión sexual, hay una pulsión de rabia, hay una pulsión de miedo, hay una pulsión de apego, etcétera. Tenemos que aprender a satisfacer todas estas pulsiones en el primer grupo en el que nos encontremos. En otras palabras, tenemos que aprender a satisfacer estas necesidades emocionales en relación con las necesidades emocionales de los otros miembros del grupo familiar, que es la situación edípica. Tienes sentimientos de lujuria, de rabia, de rivalidad, de celos, de miedo, etc. Aprender a lidiar con todas estas cosas es mucho más fácil si puedes hacerlo en el reino imaginario y simbólico del juego. La familia que se acomoda, que facilita el juego, que tolera estas bromas, esta especie de “eres la niña de papá”. “Sí, soy la niña de

papá”. Soy la favorita de papi y amo a papi y me voy a casar con papi”. Eso no es real. Es juego, es imaginario. Si el padre lo tolera y la madre lo tolera, entonces has aprendido a través del juego cómo lidiar con este tipo de sentimientos. Y es seguro porque es un juego. Si se convierte en real, entonces es mucho más difícil navegar por el complejo de Edipo. Si hay violencia real, miedo real o, Dios no lo quiera, sexo real en la familia, entonces es una catástrofe. Estos son los tipos de cosas que dificultan la navegación o la negociación de la situación edípica. Espero que puedan ver cómo a través del juego se hace más fácil y a través del no juego se hace más difícil. En Neuropsicoanálisis hemos reconceptualizado la situación edípica en términos de juego. Pensamos que es muy útil pensar en la situación edípica como una situación de juego.

Aquí es donde se aprende, en la seguridad del juego, a regular todos estos impulsos diferentes, cuáles son los límites, cuáles son las reglas. Aprendes a aceptar las reglas, a jugar según las reglas y, por tanto, a encontrar tu lugar en la sociedad. Todo lo que Freud nos enseñó sobre cómo el complejo de Edipo y su resolución llevan al niño a convertirse en un ser cultural, espero que puedan ver cómo encaja en todo lo que he dicho sobre el juego.

Lo último que quiero decir es que la situación psicoanalítica, la situación clínica psicoanalítica es también una situación de juego. Es una situación en la que hay una jerarquía. El analista es dominante, el paciente es sumiso, pero no puede ser que el analista se limite a decirle al paciente lo que tiene que hacer. Tiene que haber reciprocidad. Tiene que haber un trabajo cooperativo, mutuo, donde los dos crean el

“juego” del análisis. Hay que trabajar juntos y dentro de las normas. Las normas no sólo se refieren a qué hora viene el paciente, a qué hora se va, qué días de la semana viene, qué días de la semana no viene, etcétera. También las reglas en relación con el hablar versus actuar, etcétera. Aprender a tolerar estas restricciones es tolerar las normas, tolerar los límites. Si no puedes hacer eso, en otras palabras, si no sabes cómo jugar es muy difícil utilizar un tratamiento psicoanalítico.

También están los límites en cuanto a lo que es real y lo que no lo es. Se puede hablar en análisis del odio al analista, del amor al analista, etcétera. Pero no puedes golpear al analista, no puedes tener sexo con el analista. Estos son, de nuevo, fallos del juego. Digo esto para hacer notar que los pacientes que tienen dificultad para jugar, que no saben cómo o que no han aprendido a jugar; tienen dificultades para utilizar el psicoanálisis. También son demasiado concretos. No pueden utilizar los aspectos simbólicos, imaginarios de la vida mental. Por la misma razón, estoy diciendo que es a través del proceso de aprender a ser paciente analítico y cómo utilizar el psicoanálisis, de esta manera también se puede tener la oportunidad de aprender a jugar. Así que, paradójicamente, es aprendiendo a jugar a través del análisis como se llega a ser capaz de utilizar el análisis. Estas son algunas de las principales cosas que quería decirles. Las fallas en el poder jugar tiene asimismo obvias consecuencias psicopatológicas – la más obvia siendo, por ejemplo, la psicopatía. Los psicópatas tienen un fallo de empatía y un fallo en seguir las reglas. Hay un juicio moral por el grupo, por la sociedad de tales comportamientos. Tales comportamientos son si te pillan, vas a la cárcel. Esta es la

cosa que el campo social... que el juego interactúa con las reglas, los límites, lo que se tolera y lo que no se tolera.

El ejemplo más extremo de una falla en el juego se manifiesta como psicopatía, pero también en muchos pacientes que son perversos. El problema fundamental ahí es también frecuentemente con el juego ... el gran enfoque en la dominación y la sumisión, en el sadismo y el masoquismo, en las perversiones, tiene que ver con la preocupación por la dominación, tiene vínculos obvios con lo que he dicho sobre el juego. Pero también la falta de reciprocidad y la falta de mutualidad en las relaciones perversas. En la verdadera perversión, hay una utilización del objeto. Hay una *objetivación*. Este objeto es para mí satisfactorio. No tiene nada que ver con lo que le gusta al objeto. En la medida en que hay mutualidad y reciprocidad, en esa medida la palabra perversión ya no se aplica realmente a lo que ocurre en la vida sexual. Estos son ejemplos extremos de no poder jugar, pero hay ejemplos mucho más sutiles. A medida que aprendemos a reconocer esta necesidad emocional y sus enormes implicaciones clínicas – si el paciente ha aprendido con éxito o sin éxito a satisfacer esta necesidad –, reconocemos en muchos de nuestros pacientes cosas que de otro modo no habríamos visto: preocupación por el rango, preocupación por el estatus, incapacidad para llevarse bien con otras personas, incapacidad para seguir las reglas, incapacidad para aceptar que hay personas por encima de uno, preocupación excesiva por este tipo de cosas, rivalidades, celos, sentimientos competitivos. También pacientes que presentan una falta de abstracción, falta de pensamiento simbólico y falta de empatía.

Falta de empatía en general. Es muy difícil transmitir todo esto en términos generales y abstractos. Muchas gracias por su atención.

Se omite la presentación del caso Delfina discutido en el webinar por razones de confidencialidad.

Pasemos ahora a los últimos 25 minutos de preguntas y respuestas.

Sección de Preguntas y Respuestas

I: Hola, Mark.. La primera pregunta es: ‘¿cómo manejar la transferencia desde el punto de vista técnico con un paciente que a los 70 años declara su incapacidad para jugar?’.

M: Ya veo. Bien. En otras palabras, la pregunta es, ¿cómo se maneja la transferencia con una paciente como ésta? Una paciente como Delfina. Voy a dar a esta pregunta una respuesta bastante larga. Perdónenme porque es una pregunta vasta e importante. Con pacientes como esta, yo y otros que trabajamos de manera neuropsicoanalítica, lo que hemos aprendido es lo siguiente. En primer lugar, nos resulta útil dejar en claro al paciente que vemos que esto es sobre lo que está sufriendo, que éstos son los sentimientos con los que está luchando, darles nombres, darles palabras, llamar la atención sobre estos sentimientos. Como en este caso, lo que estaba diciendo cuando revisé las notas con ustedes sobre lo frustrante que es y cómo nos enoja tanto cuando las personas no hacen lo que queremos que hagan y mostrar que esto es lo que está pasando con Delfina.

Es decir, con Claudia, el sentimiento de vergüenza que le hace sentir que es una fracasada, enfatizando este tipo de sentimientos, porque nadie nos dice ‘vengo a pedir ayuda porque no sé jugar’. Vienen

a pedirnos ayuda porque están deprimidos. Vengo a pedir ayuda porque tengo ansiedad. Vengo a pedir ayuda porque estoy enfadado. Son nombres comunes que la gente da a esos sentimientos porque todos sabemos que esas necesidades emocionales existen, pero no todos sabemos que el juego existe como necesidad emocional. Sólo concretamente, directamente haciendo que el paciente sea consciente de que éstos son los sentimientos que te están diciendo, que están sufriendo con estos sentimientos, en parte también porque estos pacientes son concretos y en parte también porque estos pacientes son egocéntricos. Esto nos lleva al segundo punto, que es dejar claro al paciente que me está diciendo esto utilizando las palabras de los sentimientos que me está describiendo, poniéndolo en palabras y dejando claro que éste es el problema.

Esta es la razón por la que vienes a mí, que estamos trabajando juntos para tratar de entenderlo. Lo que quiero decir aquí, mi segundo punto, es que con estos pacientes no puedes asumir que van a trabajar juntos. Usted pregunta cómo manejar la transferencia. Una gran parte de la transferencia con estos pacientes es que no están ahí pidiéndote ayuda y queriendo resolver algo juntos. Debes solucionarlo. Si no lo ves como ellos lo ven, tendrán que corregirte y decirte que no, que no lo estás viendo bien, etcétera. Así que se convierte en una lucha. Hago explícito que acuden a mí porque están sufriendo esos sentimientos y quieren que les ayude con ellos. Vamos a trabajar juntos para entender cómo surgen esos sentimientos. ¿Qué es lo que hace Delfina para sufrir de esta manera?

Así es como puedo ayudarla, si podemos entender juntos qué es lo que la

lleva a... qué es lo que está haciendo que la lleva a estos resultados. Eso aumenta las posibilidades de que ustedes puedan realmente trabajar juntos, lo cual es un prerrequisito absoluto para el tratamiento analítico, que los dos tengan que trabajar juntos para tratar de crear un entendimiento, para hacerlo lo más claro posible. Un paciente que no puede cooperar, que no es recíproco, que no es mutuo, que no puede turnarse, que no puede ver las cosas desde el punto de vista de los demás... Es muy difícil para un paciente así utilizar el tratamiento analítico. Así es como manejo la transferencia con estos pacientes. Dejo claro que están sufriendo estos sentimientos, que eso es lo que vamos a trabajar juntos. Se trata de ellos y es para ellos porque son tan egocéntricos y porque son tan concretos... Y luego, explicar que esto es lo que tenemos que hacer.

Estamos trabajando juntos para entenderlo, para crear las condiciones que normalmente podríamos dar por sentado. Pero con estos pacientes no puedes. Una vez establecido esto, puedes poner ejemplos y decir: vale, ya veo, aquí acabaste sintiendo esa frustración. Echemos un vistazo a lo que te llevó a ello. Aquí acabaste sintiendo mucha vergüenza, veamos qué te llevó a ello. La paciente es muy concreta, como pueden ver, porque no puedes darlo por sentado. La paciente no siente que le estás enseñando o que la estás mandando. Hay más posibilidades de que entienda por qué le estás diciendo todo esto – por qué estás trabajando juntos para intentar entender, esto con el fin de ayudarla. Al hacer eso, ves que ellos no lo ven tan concreto, o al menos hay una posibilidad de que lo vean menos concreto cuando señalas lo que está pasando

allí.

Porque recuerden que todo el asunto de la imaginación y la simbolización, es muy difícil para estos pacientes. Lo toman todo como demasiado real, demasiado concreto. La idea de que la transferencia existe, estos pacientes no tienen esa idea de que hay transferencia. Es como si usted fuera mi madre. Es *como si* ella fuera mi hermana con síndrome de down y así sucesivamente. No pueden pensar así. Tienes que maximizar las posibilidades usando ese tipo de técnicas muy simples. Muchas gracias.

I: Gracias, Mark. He visto que mucha gente ha escrito más preguntas. ‘Agradezco al Dr. Solms por su interesante conferencia y su propuesta de poder ver el material clínico desde la perspectiva del juego como una habilidad para vincularse emocionalmente al comprender la necesidad de reciprocidad en las relaciones. Encaja bien con los pacientes narcisistas’, dice, ‘me gustaría que pudieras transmitir cómo el analista puede jugar en las sesiones para que el paciente pueda jugar de otra manera’.

M: Bueno, creo que la segunda parte de lo que se dijo allí, ya lo he cubierto. Es una paradoja realmente interesante, que casi hay que enseñar a estos pacientes cómo utilizar el análisis para que luego puedan utilizar el análisis. No es que no empiece siendo lúdico o divertido con ellos porque no se lo toman como algo lúdico o divertido. Se lo toman de forma muy diferente respecto a de dónde viene. Así que soy mucho más concreto que lúdico. En otras palabras, establezco concretamente los términos del compromiso y por qué les interesa que trabajemos juntos de esta manera, lo que nos lleva, si tenemos éxito, a un tipo más lúdico de compromiso... lúdico en el sentido más amplio de la palabra.

Quiero retomar, porque ya hablé de ese aspecto, quiero retomar otro aspecto de lo que se planteó en esta pregunta, que es: dijiste, reconozco esto en pacientes narcisistas. El concepto de narcisismo es un concepto muy valioso. En realidad, no sé cómo pudimos entender algo sobre la vida mental antes de que se introdujera el concepto de narcisismo. Es muy importante. Pero también es un concepto muy amplio. Una de las formas en que el neuropsicoanálisis hace avanzar al psicoanálisis es que nos ayuda a ser capaces de ver estos conceptos de una manera más precisa. He aquí un buen ejemplo. Creo que el narcisismo que se produce cuando no se satisface la pulsión de juego es muy diferente del narcisismo que se produce cuando no se satisfacen las pulsiones de apego. Sentir "soy importante para mi madre, mi madre me quiere, me presta atención, se preocupa por mí" es una emoción muy diferente a sentir "soy un triunfador, un competidor, tengo éxito, estoy orgulloso. La gente me admira." Eso tiene que ver con el narcisismo de dónde encajas en el grupo, en el grupo social, en la sociedad, no en la relación de apego.

Es diferente del narcisismo de dónde encajas en la diada de apego. No es la única forma... concepto... que dividimos en partes más precisas. Pero es un buen ejemplo de ello. Mencionaré otro mientras estoy en ello. El concepto de ansiedad. Diferenciamos muy claramente entre miedo, que es ansiedad por estar en peligro y querer escapar; y pánico, que es ansiedad por separación y pérdida, y querer reencontrar el objeto. Esto viene también de la neurociencia afectiva, de reconocer que hay una pulsión de MIEDO y hay una pulsión de PÁNICO y que no son la misma cosa. Narcisismo, ansiedad y muchos otros conceptos, estamos tratando de ser más

precisos recurriendo a conocimientos de campos vecinos. Muchas gracias.

I: Gracias de nuevo. Y gracias a ti por tu pregunta. Pasando a la pregunta siguiente que dice: "en relación al ayudar a tal cliente a crear nuevas predicciones para satisfacer la pulsión de juego, ¿cómo ve usted que esto informe la intervención ya que ella comienza con un rechazo del otro?"

M: Sí. Quiero reiterar, tristemente, que es realmente difícil trabajar analíticamente con estos pacientes. Este es solo un hecho y no hay ninguna fórmula mágica que lo solucione. Sin embargo, hay cosas que pueden ayudar. Ya he descrito algunas de las condiciones previas, los preparativos, la forma en que comienzo el tratamiento. No lo repetiré nuevamente. Lo que también hago con estos pacientes es que si tengo la suerte de haber llegado lo suficientemente lejos como para que el paciente comprenda que estos son los sentimientos por los que está sufriendo, es porque tienen que ver con algo que está haciendo y que no está funcionando. El analista muestra, aquí hay un ejemplo, como dije antes, si tienes la suerte de poder hacer que el paciente realmente vea, "sí, este es un ejemplo de ese sentimiento con el que estoy luchando. Es por eso que he venido a ti".

Esto es lo que intentamos comprender juntos. Queremos saber ¿qué puede hacer la paciente que no resultará en esa sensación?. Aquí hay un ejemplo, y aquí hay un ejemplo y así sucesivamente. Entonces lo que hago con estos pacientes – y recuerden, por favor, estoy hablando de los pacientes que no pueden jugar, no estoy hablando de los pacientes en general –; lo que hago con estos pacientes es, de nuevo, decirles concretamente: "Ahora que hemos

visto lo que ha pasado, ¿cómo podrías haberlo afrontado de otra manera?" Les hago pensar concretamente en otra..., es decir, en otra predicción, ¿qué otra cosa podría haber hecho? Si lo haces suficientes veces, el paciente empieza a consolidar la posibilidad de afrontar estas situaciones de otra manera. Sé que a los psicoanalistas no les gusta lo concreto. Desafortunadamente, tenemos que unirnos a estos pacientes donde están. No es que esté encantado de tener que trabajar tan concretamente con mis pacientes, pero a menos que trabajes con ellos concretamente, nunca irás más allá de lo concreto.

Hay que comprometerse con ellos. Con estos pacientes, y he aprendido por experiencia que realmente marca la diferencia. No somos sólo nosotros. Ahora que entendemos lo que pasó allí, voy un paso más allá y digo, "de acuerdo, usted lo hizo de nuevo y dio lugar a esto. ¿Puedes ver que es el mismo patrón?" "Sí. Lo hice de nuevo. Lo veo." "¿En qué medida lo ha hecho diferente?" Eso es lo que añado concretamente. Gracias.

I: Gracias Mark. "Es muy interesante integrar esta perspectiva en el análisis del sufrimiento de nuestros pacientes. En cuanto a la teoría, me gustaría preguntarte si han integrado la perspectiva cultural que en 1938 Huizinga escribió sobre la importancia de la dimensión del juego en lo cultural y social. Veo que la aportación del neuropsicoanálisis es devolverlo a la pulsión."

M: Sí. Permítame decir en primer lugar que he presentado esto necesariamente lo he presentado como una actualización de la teoría de la pulsión y eso es lo que es. La teoría pulsional freudiana, siento decirlo, está realmente muy desfasada. Recuerden, Freud realmente dijo que la biología del

futuro nos enseñará cosas nuevas en relación con la teoría de la pulsión. Esto es lo que él esperaba que hiciéramos. La actualizaríamos a la luz de los nuevos descubrimientos biológicos. Quiero que por favor noten también que la actualización de la teoría freudiana de las pulsiones de esta manera también la integra más con la teoría de las relaciones objetales porque estas pulsiones recientemente descubiertas, a diferencia de la pulsión de muerte y la pulsión de vida de Freud, que no tenían objeto de la manera en que Freud las conceptualizó, estas nuevas pulsiones están intrínsecamente relacionadas con el objeto. No se puede hablar de una pulsión de MIEDO sin hablar de un objeto peligroso, o de una pulsión de PÁNICO/TRISTEZA (o de apego) sin hablar de un objeto cuidador, o de una pulsión de RABIA sin hablar de un objeto frustrante.

Son pulsiones intrínsecamente objetales. Creo que aunque esta es una actualización de la teoría de las pulsiones, también es una integración de la teoría de las pulsiones con la teoría de las relaciones objetales. Ahora, lo siento, esta es mi propia memoria. ¿Puedes leerme la pregunta otra vez? Porque había algo más que quería decir...

I: Sí, claro. Volviendo a la pregunta, se preguntó si han integrado la perspectiva cultural...

M: Eso es. Muy bien, gracias. Muchas gracias. Ahora la perspectiva cultural es muy importante porque todo este asunto de las reglas y los límites y lo que es aceptable y no aceptable, varía mucho de una cultura a otra. Aprender a jugar es también cómo nos impregnamos (o una parte importante de cómo nos empapamos) del entorno cultural, de las tradiciones culturales del grupo

social concreto en el que nos encontramos. Freud dijo que el complejo de Edipo es la socialización y la inculturación del niño, y así es exactamente como lo vemos. Con este énfasis en el juego, las diferentes formas de jugar en las distintas culturas conllevan una enorme cantidad de información sobre lo que es aceptable y lo que no, cuáles son las normas y los valores, etc., de esa cultura en particular. También cómo funcionan las jerarquías.

Por mencionar aquí el aspecto más controvertido, Freud hablaba mucho de la envidia del pene, que él consideraba algo intrínseco a la psique femenina derivado de la anatomía genital femenina. Creo que a la luz de lo que hemos estado diciendo hoy sobre el juego, podemos reconceptualizar que se trata cuando se habla de jerarquía. Se trata de quién está arriba, quién es más valorado y quién está abajo, quién es menos valorado. No se trata de algo anatómico... el tener un pene por sí mismo no es biológicamente superior. Es la cultura que dice que valoramos la masculinidad sobre la feminidad. Valoramos quién tiene uno grande y quién tiene uno pequeño en relación a los penes. Creo que también nos ayuda a entender aspectos de nuestras propias sociedades. Está el sexismo y el racismo y el grupo de dentro y el grupo de fuera y quién es mejor y quién es peor, y cómo se organiza la jerarquía. Todas estas cosas tienen enormes implicaciones para la cultura.

Sólo añadiré un último punto: he estado dirigiendo grupos clínicos de seminarios con colegas de todo el mundo, trabajando de esta manera desde hace ya unos cuantos años, casi diez. He aprendido que en ciertas sociedades hay muchos más pacientes que tienen problemas para jugar que en

otras. No voy a mencionar nombres porque obviamente podría herir susceptibilidades. Ha sido muy interesante ver que en las sociedades donde hay más desigualdad y más jerarquía, donde hay religiones y sistemas políticos más autoritarios, se ven muchos más pacientes, en esas sociedades, que tienen grandes dificultades para jugar, porque el entorno cultural en el que crecen hace que sea mucho más difícil aprender a jugar que en una sociedad más democrática y más igualitaria, más igualitaria y más empática. Gracias por la pregunta.

I: Gracias, Mark, por tu respuesta y Alexandra, por tu pregunta. Me voy rápidamente a Leica. Siento si estoy pronunciando mal vuestros nombres. La pregunta dice: “¿crees que el hecho de que la paciente hiciera carrera en arquitectura, que es una forma de arte, puede mostrar su potencial y su capacidad ilimitada para jugar? Si tuvo éxito, debió ser capaz de mantener al menos alguna relación profesional.”

M: Es muy interesante. Déjeme decir algo general antes de decir algo específico sobre este paciente. Es muy interesante. La gente que generalmente está en las artes, obviamente esto significa que saben jugar. Las personas cuyas vidas giran en torno a la música y al teatro, al cine y la literatura y así sucesivamente, estas son personas que viven en el mundo de la imaginación. Todo este asunto de relacionarse con un público, ya sea un público lector o un público literal en un teatro o lo que sea, si no entiendes otras mentes y no tienes empatía y no puedes ponerte en la posición de otra persona y tratar de crear algo juntos, que es realmente lo que en cada forma de arte, estás creando algo juntos. Tal y como Winnicott nos enseñó sobre espacio transicional y todo

eso. Hay gente en las artes que está ahí por razones menos relacionadas en términos de juego, como la gente que necesita ser la estrella que tiene que tener a todo el mundo prestándole atención a ellos y sólo a ellos y así sucesivamente.

No todas las personas que trabajan en el arte lo hacen porque les gusta jugar, porque lo hacen muy bien, porque son muy buenos. Habiendo dicho todo eso, ahora volviendo a Delfina, me temo que el caso de Delfina está disfrazado, y por lo tanto sólo puedo decir que en realidad no está en las artes en absoluto. No puedo decir más que eso. Gracias.

I: Gracias, Mark. Otra pregunta: "Estoy sintiendo un vínculo entre el problema con el juego y la experiencia contratransferencial del paciente como bastante narcisista. ¿Podría ser una pista para este problema con el juego? ¿Podría ser una manera para el analista de sentir más empatía por un paciente narcisista?"

M: Sí. Partiendo de lo que dije antes, no repetiré lo que dije sobre las dificultades particulares en la transferencia y contratransferencia con estos pacientes. Sí, cuando te encuentras enganchado en una lucha de poder con el paciente, y cuando la cuestión de jerarquía se convierte en: yo soy el experto, yo soy el analista, ¿qué quieres decir con que estás cuestionando mis credenciales? Cuando tienes ese tipo de sentimientos, es una buena idea parar y preguntarte “Espera, ¿esto tiene que ver con JUEGO?”. Así que, como con todo lo demás que hemos aprendido sobre la contratransferencia, también en esto hay tipos particulares de contratransferencias que se evocan. Siempre es una lucha de poder con estos pacientes. No cooperan, no trabajan contigo, etcétera. Como con todo

lo demás en la contratransferencia, cuando entiendes, en primer lugar, lo sientes y luego, en lugar de representarlo, lo analizas en ti mismo y entiendes lo que esto me dice sobre mi paciente.

Entonces, sí, es por eso que tener este concepto a nuestra disposición, en otras palabras, entender que esto es parte de la vida emocional humana, (nos) hace capaces de pensar analíticamente sobre lo que está pasando en lugar de dejarnos arrastrar por ello en las formas particulares que surgen con el juego.

I: Bueno, ya que estamos llegando al final del seminario, ¿le parece bien que hagamos otra pregunta?

M: Sí, claro.

I: Un participante pregunta: “para jugar es necesario haber desarrollado la capacidad de simbolizar, que es un problema importante. Entiendo que lo que estás diciendo es que aprenda a jugar, a nombrar los sentimientos que siente en la transferencia, y que de esta manera se hagan conscientes. Desarrollar la capacidad de simbolizar es una tarea que implica para Winnicott una regresión importante al período de la doble dependencia.”

M: Más una observación que una pregunta,

pero es una muy buena observación. Como estamos justo al final, permítame decir que, por supuesto, los seres humanos somos únicos en nuestra capacidad de simbolizar. De todas maneras, quiero llamar la atención sobre el hecho de que el juego en otros animales es también, aunque de una manera muy básica, es el comienzo de la simbolización. Es decir, jugar a pelearse, por ejemplo. Es un juego. No es real. Así que *simboliza* la lucha. El comienzo de la simbolización, creo, en la naturaleza, comienza con el juego, precisamente porque no es real. Hay todas estas elaboraciones superiores de ello en nosotros los seres humanos, que, como digo, van a niveles únicos. Ese juego brusco no es la única forma que tenemos de jugar. Son todos esos juegos de los que hablaba, y luego no sólo los juegos, sino también a través de toda la esfera cultural, la enorme importancia de la simbolización en las instituciones culturales en general.

Creo que reconocer el impulso de jugar nos ayuda a entender de un modo ligeramente diferente las cosas, desde la biología hasta el logro cultural más elevado. Muchas gracias por este interesante debate. Lo he disfrutado. He disfrutado mucho con estas preguntas. Muchas gracias.

Se Sugiere la Siguiete Bibliografía para Ampliar

- | | |
|---|---|
| <p>Solms, M. (2017). What is “the unconscious,” and where is it located in the brain? A neuropsychanalytic perspective. <i>Annals of the New York Academy of Sciences</i>, 1406(1), 90-97.</p> <p>Solms, M. (2018). The neurobiological underpinnings of psychoanalytic theory and therapy. <i>Frontiers in Behavioral Neuroscience</i>, 294.</p> <p>Solms, M. (2018). <i>The Feeling Brain: Selected</i></p> | <p><i>Papers on Neuropsychanalysis</i>. (n.p.): Taylor & Francis.</p> <p>Solms, M. (2021). <i>The hidden spring: A journey to the source of consciousness</i>. Profile books.</p> <p>Solms, M. (2021). A revision of Freud’s theory of the biological origin of the Oedipus complex. <i>The Psychoanalytic Quarterly</i>, 90(4), 555-581.</p> |
|---|---|