

ETAPAS DE DESARROLLO DEL JUEGO EN LA CONSTRUCCIÓN DE LA IDENTIDAD INFANTIL: UNA CONTRIBUCIÓN TEÓRICA INTERACCIONISTA

Lars-Erik Berg
Universidad de Göteborg, Suecia

Introducción y antecedentes

El objeto de este artículo es establecer una relación teórica coherente entre tres elementos. Son éstos: en primer lugar, el *juego*, especialmente el juego de roles en una concepción amplia; en segundo lugar la *identidad*, y, finalmente, el *desarrollo infantil*. Solamente dedicaré una atención limitada a la demostración empírica de mi concepción y sus formulaciones. Esto se debe en parte a lo limitado del espacio, pero también a la falta de una investigación empírica sistemática que siga el patrón teórico de pensamiento que aquí se presenta.

Mi exposición está inspirada en gran medida por la psicología social de la escuela interaccionista, en especial tal y como ésta fue formulada en el período clásico, alrededor de 1900-1930, por George Herbert Mead (1932). Esta teoría no se centra específicamente en la infancia o el desarrollo, pero contiene, por una parte, algunos ejemplos tomados del mundo infantil, y, en cierta medida, una base teórica para una teorización ampliamente comprensiva del juego y de lo que éste representa para el ser humano. Esto último ha inspirado muchos trabajos empíricos y teóricos, mientras que no parece haber ocurrido lo mismo con lo primero.

En psicología del desarrollo se ha trabajado mucho sobre el desarrollo infantil y la formación de la identidad, y aún más sobre juego y desarrollo, pero parece que faltan trabajos sobre los cambios en el desarrollo de la identidad relacionados con las actividades del niño en la vida social y con el juego. Existe todavía un predominio claro de temas que relacionan el juego con problemas pedagógicos y otras cuestiones, más que con la identidad, y de temas que relacionan el juego con otros aspectos del desarrollo del niño. Sin embargo, el lugar que ocupan concretamente el juego y la formación de la identidad en las etapas o el esquema del desarrollo del niño, no ha sido tratado. Esta es la idea que he venido desarrollando durante mucho tiempo, y que ahora se ha visto reforzada por la reciente lectura de una exhaustiva y autorizada exposición hecha por Kevin Durkin (1995/1997).

Mi propia formación se ha desarrollado en los campos de la psicología social y de la psicología de la identidad, dentro de la tradición pragmática del interaccionismo clásico, más que en psicología infantil y del desarrollo, pero creo que hay buenas razones para que ambas tradiciones converjan. El libro de Durkin es uno de los ejemplos más importantes de que este proceso se está realizando, pero su enfoque es muy general, y no desarrolla de forma sistemática la esencia del interaccionismo. En mi propia tradición hay muy pocos ejemplos: uno es el que deriva del propio Mead; otro es el de John Dewey (quien, sin embargo, no se ocupa de la formación de la identidad); y el tercero es el de J.M. Baldwin, quien desarrolló una psicología social del niño que contiene elementos de la teoría de la identidad. En el campo del interaccionismo, existe una formulación en un trabajo sobre los jóvenes realizado por un "gran hombre" más actual, Norman Denzin (1977). Este delicioso texto no se concentra tampoco en la identidad, sino más bien en el juego y el desarrollo del niño.

Hay algunas otras referencias esenciales que me gustaría incluir antes de presentar mi propio trabajo, puesto que están relacionadas con mis ideas o son pertinentes aquí de alguna otra forma.

Una de éstas referencias es la teoría de Anna Freud. Trata de un aspecto del desarrollo del niño que está íntimamente relacionado con mi propia teorización, puesto que se ocupa de la función del juego en el proceso de maduración emocional del niño y de la forma que éste adquiere en las etapas respectivas. Tiene importancia fundamentalmente porque se centra en lo emocional, más que en aspectos cognitivos o intelectuales.

La teoría de Piaget tiene aquí también su relevancia. Su modelo de etapas sucesivas proporcionó uno de los elementos del modelo conceptual que sostiene mi concepción del juego como "andadura" a través de una serie de etapas de socialización -otro de los elementos parte de Mead. Sin embargo, lo que a Piaget le interesa es el desarrollo cognitivo a través del juego. Fenómenos como la identidad y lo emocional no aparecen firmemente conectados entre sí en sus textos.

Además, existe otra figura importante, aunque inusual, que ha sido muy valiosa para mi inspiración. Me refiero a Huizinga (1938/1956), quien presenta una teoría histórico-cultural del juego en la cual la función de abandono total y de fascinación emocional del juego, tiene una enorme significación. Por sí mismo, el planteamiento es en gran medida psicológico, aunque proceda de un historiador, y parece que ha llamado relativamente poco la atención de los psicólogos¹. Huizinga queda fascinado cuando se enfrenta a la capacidad que tiene el juego de fascinar a sus sujetos. Para Huizinga, el juego es el rey y el ser humano su cultivador y su súbdito. La importancia del juego tiene, para él, una cualidad omnicomprendiva, por lo que dedica poca atención a la distinción de los diferentes aspectos del juego, de modo que su concepción psicológica es demasiado ingenua y frágil como para construir sobre ella.

Por ejemplo, Huizinga dedica más atención a la existencia del juego en los humanos y otras especies, que al fascinante problema de distinguir el juego de los niños del juego, por ejemplo, que practican los chimpancés. Desde la perspectiva del desarrollo de la identidad, esto es problemático. Sin embargo, su tendencia a dar al juego un lugar privilegiado, y el haber percibido su irresistible capacidad emocional, hace que el enfoque de Huizinga sea valioso.

Para anticipar mi propio argumento: existe una relación entre el abandono *emocional* en el juego y la necesidad emocional de crear y desarrollar una identidad personal. O en otras palabras: una parte importante de la fascinación del juego surge de la inconsciente necesidad infantil de construir una identidad, la necesidad de conseguir una imagen de quién es uno.

Otro defecto psico-social de la teorización de Huizinga es la carencia de una distinción entre *juego espontáneo* y *juegos sociales organizados*, que es de una gran importancia para Mead. De hecho, esta distinción es uno de los principales logros del desarrollo en la vida humana en su globalidad. El niño que juega está confinado dentro de los límites de la infancia. La falta de madurez significa que el niño es incapaz de tomar parte en una vida social sistemática y reflexiva en un sentido más amplio. Pero cuando llega a la edad escolar, o un poco antes, el niño empieza a percibir los aspectos más sofisticados del juego. Esto incluye la

¹ Es interesante señalar el comentario de un destacado psicólogo del juego, de que el conocimiento de Huizinga sobre el juego no parece muy prometedor para un científico conductista (Miller, 1977).

capacidad de *distinguir* varios papeles al mismo tiempo, pero también la capacidad concreta de *mantenerse* dentro o ceñirse al papel atribuido al niño.

Anne, de siete años, no cambia (ya) su papel por el de la madre, cuando se le ha asignado el rol de la niña dentro del grupo que juega a la "familia". Para ella, la manera que Betty tiene de jugar a la "madre" es bastante comprensible, incluso a pesar de que ella interpretaría ese rol de otro modo, de manera que se mantiene en el rol de la hija con respecto a esa madre. Debe señalarse aquí que Anne es bastante capaz de comprender, anticipar e interpretar implícitamente el papel de la madre, aunque de una manera ligeramente diferente a la de Betty, pero lo hace implícitamente, mientras que explícitamente se mantiene en el rol de la niña. Estas capacidades se deben al entrenamiento/experiencia y maduración en tomar los roles de otras personas reales y otros "personajes".

Es así como los niños juegan un juego social, el juego más fundamental de todos, el de la "familia". Lo que está ocurriendo es una formación y una cristalización de identidades a partir de estos roles. Pero debe señalarse que lo que distingue el juego espontáneo de los juegos organizados es lo mismo que distingue el *orden social* y la *previsibilidad* razonable de este orden. En el juego espontáneo no hay mucho orden, mientras que en el juego organizado es predominante. Se podría decir que el fenómeno de un *orden social* - distinto, por ejemplo, de un *orden biológico* que se basa en la existencia de los dos sexos o en el tamaño más pequeño del niño respecto al adulto - no es posible si falta la capacidad por parte de todos los participantes de realizar los roles y mantenerse dentro de los mismos. Esto equivale a decir que una sociedad elemental no puede existir sin la capacidad de organizar el juego de roles en juegos sociales.²

Fragmentos de la teoría interaccionista del juego.

Mead trazó un muy conocido esquema de dos etapas del desarrollo de la identidad en el juego. Ha sido usado por generaciones de teóricos, algunas veces sin mencionar su origen. Las etapas son conocidas como la etapa del juego espontáneo (*play*) y la etapa de los juegos organizados (*game*).

Mead concibió explícitamente estas etapas como etapas de desarrollo del Yo, en las que el niño, por así decirlo, usaría inconscientemente diferentes formas de jugar (roles) y del desarrollo del Yo, fundamentos de una identidad personal.³ Así, la identidad es el concepto más importante de la teoría de Mead, siendo el juego espontáneo "sólo" un medio para crear y lograr la identidad. Sobre esto se ha hecho en alguna ocasión una mala interpretación, al

² Esto significa, por ejemplo, que las hormigas o las abejas no viven en sociedades propiamente dichas, aunque con frecuencia se haya afirmado lo contrario. En el extremo, esto significa que estas sociedades no se pueden definir de la misma forma en que se definen las sociedades humanas. Lo importante es que la abeja o la hormiga es claramente incapaz de anticipar o interpretar los roles de los otros "personajes" de sus sociedades, mientras que el éxito del juego en el caso de la sociedad humana radica justamente en que cada miembro puede jugar y anticipar los roles de los otros. La hormiga está confinada dentro de los límites de su conducta individual, mientras que el humano sólo puede jugar el rol de una manera adecuada si toma el rol del otro, y por lo tanto, se entrena en el acto social de anticipar el acto del otro. Los dos tipos de sociedad son, por decirlo así, totalmente opuestos entre sí.

³ Mead raramente usa el concepto de identidad, pero sí, con frecuencia, el concepto del Yo. Esto se debe, según creo, a dos factores: 1) El concepto de identidad no fue adoptado como estudio de interés por la psicología (social) de su tiempo. 2) El concepto del Yo apunta al carácter reflexivo de la capacidad psicológica en cuestión, y es de la mayor importancia para la psicología interaccionista.

confinar la teoría únicamente al desarrollo del juego, de donde resulta el error de subestimar la importancia del juego *para la identidad*. El juego ha sido interpretado, como en la teoría de Piaget, como un medio para el desarrollo cognitivo o solamente como medio de diversión y fascinación, pero no como condición necesaria para el desarrollo de la identidad.⁴

Una notable excepción a esta débil versión es la teoría de D.W. Winnicott, que consideró el juego libre como absolutamente necesario para un desarrollo emocional normal y estable. Su tesis, aunque no menciona explícitamente los problemas de identidad, está muy cerca de la idea de Mead. Podría decirse que esta tesis incluye la noción de la necesidad absoluta de un juego (de rol) social e individual libre para desarrollar una identidad humana. Por lo tanto, puede decirse que estos dos teóricos están de acuerdo en la necesidad absoluta de jugar para lograr un desarrollo mental sano, y ambos están convencidos de que la intervención insensible de los adultos en el juego de los niños tiene consecuencias negativas, así como igualmente están de acuerdo en las consecuencias positivas y creativas de una participación sensible y sensata de los adultos en tal juego.

En resumen, las características de las dos etapas son las siguientes: durante la etapa del juego espontáneo, el niño ha tomado ya, de una forma vaga, conciencia del hecho de que el mundo social consiste principalmente en personajes o "Gestalts", que mantienen relaciones específicas entre sí. Estos personajes pueden llamarse roles, y poseen rasgos cognitivos así como emocionales de una importancia global. Sin embargo, el niño no puede todavía distinguir sistemáticamente entre las diferentes relaciones que estos roles pueden tener entre sí. De ello resulta una incapacidad para tomar parte en juegos sociales incluso triviales o elementales, como el juego de la "familia" o el de "Mamá, Papá y el niño". La culminación de este periodo de juego de rol puede situarse, según la psicología tradicional del desarrollo, entre los tres y los cinco años. Sin embargo, es importante señalar que los comienzos del juego de rol, o la capacidad del niño para percibir algo como "roles", han de buscarse mucho antes, a más tardar poco después del primer año.

Por ejemplo, he observado un interés cognitivo muy agudo sobre las diferencias anatómicas entre los sexos, cuando acostumbraba a bañarme con mi hija, de menos de dieciocho meses. Todo el mundo conoce este interés, pero no siempre se reconoce en la investigación. Quizás no se trate de un conocimiento de "roles", pero está prototípicamente muy cercano a ello, al distinguir apariencias y funciones diferentes entre tipos diferentes, o "Gestalts" fundamentales, de seres humanos.

Esta incapacidad de *coordinar diferentes roles* en un todo coherente puede describir muy bien esta etapa. Bajo otro punto de vista, se puede decir también que el niño no ha desarrollado la capacidad de saber *quién es*. Es decir, el niño no tiene una identidad consistente. Los intentos de jugar a "la familia" con otros provocan la ruptura del juego, porque un niño, por una parte, no puede reconocer que la "madre" que otro niño interpreta es el rol de "una" madre. El niño obedece al deseo repentino de jugar al rol de madre y en consecuencia salta fuera del rol de "niño" a uno de "madre", en el peor de los casos sin

⁴ Es importante señalar que el niño no tiene intención consciente de trabajar con su propia identidad. Más bien, como en Huizinga, el juego es el sujeto y el actor, y el niño es el objeto sobre el cual se actúa. El acto de jugar no debería ser explicado teleológicamente o finalísticamente. Se lleva a cabo sólo porque divierte. Esta es también la postura de Piaget con respecto al temprano juego vocal con sonidos. Mi propia teoría incluye la idea de que la fascinante diversión de jugar se debe en parte a su ambigüedad, su falta de determinación y de racionalidad claramente definida.

anunciar siquiera este cambio de roles. No hay juego social que soporte tal conducta (a menos que sea un juego para niños mayores o para adultos, construido para tales fines). Por lo tanto, el juego puede romperse cuando lo llevan a cabo niños de tres o cuatro años.

Se debe prestar especial atención al hecho de que la percepción del niño no puede hacer distinciones entre lo que es un "rol" y lo que es la propia "identidad" del niño. De hecho, la identidad se construye de forma gradual a lo largo de un dilatado proceso a partir de los elementos de los roles que el niño asume durante los dramas de la vida cotidiana junto a su familia y amigos. La imagen de lo que un "niño" es, por ejemplo, surge de dar forma a los rasgos específicos exhibidos por el niño, pero *en su relación con otros roles* confrontados en el escenario social, tales como adultos, padres, profesores de pre-escolar y otros. Sin estos otros "gestalts", el niño no parecerá "un niño" a sus propios ojos.

Con esta introducción, que debe mucho a la fragmentaria formulación del tema hecha por Mead y que se inspira también en Piaget y en otros, procederé ahora a presentar un modelo más detallado de etapas, pero no entraré en la delicada cuestión de tratar de definir el juego espontáneo o el juego organizado en términos mucho más detallados de lo que ya se ha hecho. Me limitaré a la presentación de las etapas en relación con la identidad. Sin embargo, es muy importante tener en cuenta los hechos generales sobre el juego que se han mencionado arriba, y que pueden resumirse en algunos conceptos:

- El juego es *absorbente*.
- Es *organizador* de una experiencia heterogénea, especialmente el juego de roles que recuerda experiencias de la vida real de todos los días. Es decir, el juego de roles es necesariamente una *repetición* de la "vida real", pero no sólo una repetición.
- Es una *transformación* de la realidad de conformidad con los deseos y caprichos del niño.
- La acción de jugar es también, por necesidad lógica, una *variación* de la realidad; ninguna repetición puede ser una copia exacta del original. Esto trae consigo la importante consecuencia de que el juego hace que el niño se dé cuenta de la posibilidad de actos y actitudes *alternativos* en relación al mismo objeto. En mi opinión, esta función es una de las principales razones de que jugar sea tan divertido. En otras palabras: jugar es tan dramático y tan *divertido* en parte porque nos muestra que el *sentido* de cualquier objeto no está bien definido ni es definitivo. Contiene una cierta *ambigüedad*, *incertidumbre* y capricho, y está sujeto a *cambios* debido a la acción social. Esto hace que jugar, y la vida en general, sea *emocionante*.

La individuación a través de la socialización; etapas del juego e identidad.

En nuestra sociedad imaginamos la vida individual y la social como dos opuestos; no damos por supuestos los rasgos mentales íntimos y profundamente individuales de la vida social, con su multitud de constelaciones de roles. Sólo los encontramos a través de la introspección y la reflexión.

A pesar de este patrón cultural de pensamiento, tanto los aspectos elementales como los más sofisticados de la vida mental individual emergen con la vida social, y se mantienen dependientes respecto a ésta, según los interaccionistas. *Sin socialización no hay individuación.*

Algunas otras perspectivas también reconocen esto, aunque no con el mismo énfasis. Un ejemplo puede ser la escuela post-kleiniana de las relaciones objetuales (Fairbairn, Winnicott, Guntrip), que claramente reconoce el hecho de que los individuos niños se descubren a sí mismos y a sus "yoes" como seres humanos mediante el intercambio social con la madre. Posiblemente, las formulaciones de Winnicott sean las más radicales a este respecto. Por ejemplo, su tesis propone que el bebé no existe como tal, lo que significa que el bebé existe como bebé *humano* sólo en relación a la madre. El Otro es necesario para el crecimiento de una identidad segura.

La fe en la fuerza creativa del Otro es también evidente en el trabajo de Vygotsky. El juego del escondite es un ejemplo bien documentado. Ha sido analizado por muchas otras escuelas, por ejemplo la escuela inglesa del psicoanálisis y en la escuela americana y post-piagetiana de la psicología del desarrollo (Bruner y otros 1987). En ellas se presta atención al hecho de que este juego aumenta la capacidad de los niños de percibirse a sí mismos como participantes activos de una relación social en la que se da y se toma. Es fácil traducir esto en términos de psicología de la individuación (interaccionista o de cualquier otro tipo). El niño se percibe a sí mismo como un individuo autónomo dotado de la capacidad de influir en el Otro por su propia "gestalt".⁵

La Etapa Amorfa; I

La cuestión de la identidad, sin embargo, cristaliza en dos versiones: ¿tiene que ver con el *descubrimiento* de un ego ya existente, o con la *invención / creación* de un ego que no existía con anterioridad?

En la teoría psicoanalítica y en gran parte de la teoría anglo-americana del desarrollo, se piensa en general en relación con el descubrimiento, pero en el interaccionismo, y quizás también en el psicoanálisis lacaniano francés, se relaciona con la invención pura. Lo que ya existe son los pre-requisitos para un ego, un "aparato biológico" de género humano, que puede manejar la enorme cantidad de información que ya supone un intercambio social elemental. Pero no existe la presencia de un ego con un "gestalt" y una experiencia del ego. Por esta razón, quiero denominar a esta primera etapa la etapa *amorfa*, durante la cual el niño comienza a crear y formar una identidad al asumir las formas más simples de juego de rol.⁶

⁵ El juego del escondite ha sido expuesto a una abundante investigación en psicología del desarrollo. La escuela de las relaciones objetuales pone de relieve a través de su percepción que el juego del escondite proporciona el primer aspecto evidente de consolidación de la personalidad. Desde mi propia perspectiva esto es importante, pero el tema de la ambigüedad lo es también. Obsérvese al niño, cuando la cara del padre aparece en un sitio inesperado, y se verá una explosión de resolución, llena de una alegría elemental. Para mí, esto es una prueba de mi tesis sobre el efecto motivador de la ambigüedad. (Para trabajos sobre el juego del escondite, ver Bruner y otros (1976), Garvey (1990) o Millar (1970)).

⁶ Esta fase tiene algunas semejanzas con lo que se denomina etapa simbiótica, y cuya duración varía según los diferentes autores. Se supone que el niño no experimenta ninguna frontera clara entre el Yo y la madre, sino que vive en una simbiosis (que en algunas ocasiones comparte la madre). La descripción que da Mahler de esta etapa implica la presunción de una forma (sana) de autismo, una idea que Daniel Stern critica. Desde mi punto de vista, es absurdo considerar esta etapa como autista. Lo que hay realmente es una incapacidad, y en algunas ocasiones, una falta de interés en tomar parte en un intercambio social sistemático y planificado. Esto, desde luego, puede parecer autismo. Pero junto a ello hay un ansia ferviente de crecer en una interacción social que es, en sus primeras fases, inconsciente, pero que a su debido tiempo formará parte de una conciencia personal progresivamente mayor. Únicamente existe una tendencia, basada en la biología, dirigida a la obtención de una respuesta y a la socialidad (Stern 1985, Asplund 1987). Llamar a ésto autismo me parece muy problemático. No implica un abandono de la vida

En esta forma de existencia el esfuerzo inconsciente del niño se dirige a dar un paso -en cualquier forma o "gestalt"- hacia el mundo social humano, como participante con la capacidad de influir en la corriente de acontecimientos. Ello trae consigo, en un momento muy temprano de la vida, lo que hemos llamado "conducta transgresora de fronteras", e intentos de "adoptar roles" de distintos tipos. Esto se hace inmediatamente visible en la forma del juego de roles como tal, pero existe la misma lógica, y gobierna esta conducta desde muy pronto, incluso antes del primer año de vida.

Un ejemplo: a la edad aproximada de 11 meses, mi hijo investiga lo que pasa cuando se aproxima a un enchufe. No se pierde nada de mis reacciones, aprende mucho durante un corto periodo de tiempo, y el juego termina bastante pronto cuando sacude la cabeza para sí, murmurando un "¡No, no!". Lo que ha ocurrido es que ha adoptado mi rol en la situación, y en la escena final él, como sujeto, lo aplica a su propia conducta como objeto. Se trata de la forma fundamental de lo que Mead denomina juego de rol. Mi hijo es dos personas a la vez; es él mismo y quiere examinar el enchufe, pero al mismo tiempo es su propio padre, que le prohíbe que lo haga. El padre - incorporado en el niño - consigue la victoria. El Otro ha sido internalizado, como decimos nosotros, y tiene por lo tanto la capacidad de construir la base de lo que llamamos "control interior" o consciencia.

En esta escena, el niño ya está cerca de dar el revolucionario paso desde la fase amorfa a la etapa creadora de formas del *juego de rol* propiamente dicho. En la anterior etapa ha aprendido un conocimiento social fundamental sobre el mundo humano, al mismo tiempo que se ha divertido. Ha aprendido a experimentar, aunque de una manera desarticulada e inconsciente, que él mismo es un *participante en la sociedad humana*, en la que existen reglas sociales que proporcionan orden a la vida, junto con otras fuerzas, por ejemplo las necesidades biológicas y experiencias emocionales fundamentales de unión y separación.

En muchas de las teorías psicológicas, por ejemplo en la de Mahler, se hace una mezcla, pocas veces cuestionada, entre el hecho de que el niño se separe de la madre y el hecho de la individuación y la creación del yo. Sin embargo, no es que la creación del yo sea posterior a la separación sino que tiene lugar en un proceso separado, presuponiendo un proceso de separación anterior. Estos dos procesos no deben confundirse, sino que han de mantenerse separados por razones analíticas y teóricas. Esto se puede lograr mediante una interpretación interaccionista, teniendo en cuenta sobre todo que no existe en ningún caso un yo cristalizado antes del inicio del juego social de roles.

Hay otra forma de ilustrar lo antedicho. Podemos hacer una distinción entre lo que yo llamo la etapa amorfa, que tiene lugar en una edad muy temprana, y la etapa *polimorfa*, que tiene lugar normalmente al final de los primeros seis meses de vida, cuando ya ha empezado la imitación sistemática.⁷ Por ejemplo, en la obra clásica de Piaget nos encontramos con que la repetición vocal y la imitación son habituales a esta edad y ello indica, evidentemente, que el

social, sino sólo una incapacidad de tomar parte en la misma de una manera sistemática, debido a la carencia de percepción del yo como parte de una situación social.

⁷Para desarrollar esta distinción, me he inspirado en una conversación que mantuve con el pedagogo danés T. Hangaard Rasmussen, que me pidió que adoptara la etapa polimorfa como alternativa a la etapa amorfa.

niño puede experimentar así como dar forma y ordenar importantes aspectos del mundo. Uno de los aspectos importantes de la imitación, por ejemplo, es que el niño empieza a crear un orden desde un punto de vista subjetivo al tiempo que cumple con las "normas" que se le indican desde el exterior (la otra persona). Esto indica también que el niño es capaz de "incorporar" distintas formas del mundo exterior a su propio comportamiento, lo que le permitirá desarrollar muy pronto distintas "identidades".

Nos podemos encontrar, por ejemplo, con casos de niños muy jóvenes que juegan con identidades como "el niño que llora", el "niño que ríe", y otras. Esto ocurre en la comunicación directa elemental con "seres queridos", quienes ayudan al nacimiento y consolidación de esta creación de "formas humanas" básicas o "Gestalts". El juego del escondite es claramente de este tipo, puesto que con él se investigan las propiedades básicas de la existencia y de la no existencia, así como de la variación "geográfica" de la existencia. Sin embargo, estos primeros procesos de identificación empiezan antes que el juego del escondite. Probablemente ya estén ahí en la temprana lactancia, cuando la mímica y los ojos son elementos de comunicación y estímulos importantes.

Por lo tanto, la lógica implícita de la etapa amorfa sería que no existe todavía una capacidad para diferenciar las formas, los "gestalts" o las identidades. Esta capacidad empieza a ejercitarse mediante la mímica y la imitación/repetición durante la etapa polimorfa, sin que, no obstante, el niño sea consciente de la posibilidad de adoptar distintas "identidades" del Yo (o aspectos del mismo). Éste no existe aún en forma cristalizada, pero se encuentra latente y puede formarse mediante el trabajo del niño con distintos estímulos humanos del mundo exterior.

La Etapa del Juego Espontáneo; II

Cuando la cristalización empieza a madurar, se abre un nuevo campo y una nueva etapa claramente diferenciada del desarrollo de la identidad. Lo que ocurre es que se descubre que no basta con ser un jugador o participante *indiferenciado*, sino que es posible e incluso adecuado ser un *tipo especial* de participante. Uno puede identificarse a sí mismo como un niño o una niña, un niño o un adulto. Y desde ahí el abanico de identidades posibles se expande con una rapidez asombrosa. De hecho, tiene lugar una verdadera explosión del juego de identidades, que se corresponde bastante con el desarrollo lingüístico y que empieza cuando el niño toma conciencia de la "idea" que se encuentra detrás de las palabras, del mecanismo para entrar en otro mundo interior psíquico del ser humano. Esta etapa culmina aproximadamente entre los cuatro y los seis años de edad, cuando el niño destina una cantidad considerable de energía emocional a identificarse como caballero, princesa, soldado o pirata, bruja o hada. La febril actividad que tiene lugar durante esta etapa no representa tanto un impulso hacia el crecimiento cognitivo, como creen Piaget, Bruner y otros, sino más bien un vivo deseo de cristalizar una identidad en un mundo social de infinitos roles y posibles identidades. Se trata del deseo de crecer emocional y cognitivamente, tanteando las posibilidades y la confianza.

Si, según Piaget, se puede decir que el niño es un milagro del desarrollo cognitivo, y según Freud que el niño se motiva para actuar fundamentalmente por el instinto, y según la escuela de las relaciones objetuales que la esencia del ser humano es el deseo de tener al Otro no como un objeto sino como un objeto de amor, entonces se puede decir, de conformidad con Mead y el interaccionismo, que la esencia del niño es el vivo deseo de crear y cristalizar el

significado, la identidad, y un Yo reflexivo. Existen, durante la etapa del juego espontáneo, importantes pruebas de tal deseo.

La asunción de roles desarrolla una capacidad dramática y una empatía muy fuertes, y no es casual que sean justamente los tipos de rol bien definidos que antes mencionamos los que los niños asumen mejor durante este periodo. Son muy dramáticos, y - en todo su carácter estereotipado - son claros y evidentes y moldean y crean las emociones sociales básicas humanas. Dan forma a importantes experiencias humanas de fuerza - debilidad, lo bueno - lo malo, lo bonito - lo feo. Soy de la opinión de que el niño tendrá dificultades para desarrollarse moralmente si no puede dar rienda suelta a sus dilemas humanos fundamentales en el mundo del juego de roles.⁸

La misma lógica, orientada a formar una identidad por medio de la diversión, se encuentra en otros tipos de juegos que normalmente no se caracterizan por ser juegos de rol propiamente dichos. Un ejemplo simple: mi hija y yo jugamos a "pisarnos las sombras". A este juego no se le denomina juego de rol, pero desde el punto de vista de la interacción contiene la misma lógica que el típico juego de roles. En este juego, se "hace daño" al otro cuando se pisa su sombra. Se debe evitar que le pisen a uno la sombra y al mismo tiempo intentar pisar la sombra del otro. Este juego tan simple en realidad requiere un nivel de desarrollo cognitivo y emocional sofisticado. Cada uno de los participantes tiene que ser capaz de anticipar la pauta de los movimientos del otro, y de esta forma asume el papel del otro. Además, cada uno debe desarrollar un comportamiento evasivo de forma que es necesario anticipar tanto el comportamiento de uno mismo como el del otro. También se requiere que uno "sienta el dolor" cuando el otro pisa su sombra. Mi hija grita, como si realmente le hubiera hecho mucho daño cuando piso su sombra, y yo mismo dramatizo de la misma forma. Mead diría que en realidad los dos hemos sentido algo de dolor al fingirlo. Los gestos y las actitudes provocan la emoción o el sentimiento que expresan. Si uno grita como si tuviera miedo, le entra miedo. Si uno llora, se pone triste. Si uno baila con una persona, se puede enamorar de ella. Si uno asume un rol, puede convertirse en la persona que interpreta. El juego de los niños está lleno de esta maravillosa expresividad auto-generada. Además de proporcionar un entrenamiento para la empatía, este ejemplo también ilustra la ambigüedad. La asunción de roles ingeniosa es instructiva. Con nuestro juego, mi hija ha aprendido, y yo he vuelto a aprender que el carácter inequívoco del mundo no es indestructible, sino que puede volverse ambiguo o contar con una multiplicidad de significados. Descubrir que el mundo es a veces un poco impredecible nos proporciona una forma de disfrutar de la vida.

La Etapa del Juego Organizado; III

Desde un punto de vista teórico, el ejemplo nos proporciona algo más de información. Nos muestra cuál es la frontera entre el juego espontáneo y el juego social organizado con normas preestablecidas. Según varios autores, los niños alcanzan la madurez para jugar cuando entran en la escuela primaria sueca, cuando tienen unos siete años de edad. Pero el aprendizaje que lleva a esta maduración empieza mucho antes.

Mi hija tiene entre dos y tres años, pero ya muestra una habilidad creciente para asumir un rol al tiempo que se adapta al rol del otro. De acuerdo con los criterios de Mead, habría

⁸También creo que las propias características de la disposición emocional humana básica explican en parte la popularidad de aquellos juegos de rol, inspirados en Tolkien, que, desde hace años, se han introducido en el mundo de los niños mayores, los que tienen trece o catorce años.

alcanzado la *madurez para el juego organizado*: ser capaz de asumir un rol (identidad) e imaginar al mismo tiempo los roles de los demás jugadores, adaptándose a ellos. Esto quiere decir que uno es, o actúa como si fuera, dos o más personas al mismo tiempo. También se puede expresar de la siguiente forma: el individuo asume *explícitamente* un rol, mientras que los roles de los demás participantes están claros para él o ella de forma *implícita*. Así, los roles de los demás forman parte de la experiencia del individuo, el cual también pone en práctica estos roles. Cuando todos los participantes logran esto, se obtiene una adaptación y "comprensión" *mutuas* de las identidades correspondientes, y así la identidad del individuo existe en relación con la multitud de identidades del escenario social. Se puede decir que la identidad de un individuo *cristaliza* en el momento en que cumple con el rol que se le ha asignado. Este es un momento importante en el desarrollo del individuo, que tiene unas consecuencias de gran alcance en todos los aspectos de la organización psíquica y social.

El niño pequeño juega los roles de forma caprichosa, por lo que a menudo los redefine bruscamente. Un niño que piensa que su compañero desempeña mal el papel de papá, asumirá él mismo tal rol, a pesar de que en este juego familiar tendría que ser el niño. Este niño no está lo suficientemente maduro para el juego, y en un deporte, como por ejemplo el fútbol, no podría participar sin alterar gravemente el juego. Pasaría del rol de defensa al de delantero o guardameta, por lo que nadie podría prever su posición en el campo. Mead tiene su propia opinión con respecto a esta característica de la organización psíquica infantil, a la que considera uno de los encantos de la infancia como también una de sus insuficiencias (no se puede contar con los niños). Las personas que conocen a los niños son conscientes de esta característica, pero habitualmente no la relacionan con el desarrollo fundamental de su identidad; el niño es caprichoso sobre todo porque no cuenta con una identidad cristalizada, más que por carecer de una madurez cognitiva general. Podríamos decir que la organización del mundo exterior tiene lugar antes que la organización del mundo interior. Una personalidad *integrada* se basa en una organización armoniosa del mundo social de las identidades y los roles durante esta etapa.

Desde esta perspectiva, el niño necesita que se le ayude mucho para que participe en el juego de roles con alegría y para que acepte el carácter caprichoso de la actividad. Si esto no se consigue, es posible que el niño no experimente el cambio y el trabajo en la identidad humana de una forma tan alegre. El resultado de ello, puede ser dudas e incapacidad para jugar y, en último término, una personalidad no integrada y las deficiencias morales que de ella puedan resultar.⁹

Por último, plantearé el concepto de la individuación. El uso que yo hago de tal concepto difiere del que hacen, por ejemplo, Mahler y la escuela de las relaciones objetuales, en el que las fases de la individuación indican un periodo claramente diferenciado en algún momento

⁹ Hoy en día, muchos autores tratan del problema de los niños con impedimentos o déficits en el juego (Knutsdotter Olofsson 1991). Un ejemplo trágico de la importancia de la ambigüedad creativa del juego en la que tanto he insistido es el de los niños con graves problemas que no pueden adaptarse socialmente de una forma normal y han de vivir en hospicios. A menudo estos niños tienen un comportamiento repetitivo. Ésto, trasladado a mi marco conceptual, significa que estos niños no son conscientes de la ambigüedad y la arbitrariedad de la existencia, ni de la posibilidad de ir en distintas direcciones, una capacidad que se expresa en el mundo del juego. Con este pie de página no pretendo iniciar una discusión sobre la génesis de estas graves patologías, sino traer a colación la idea de que la existencia del ser humano normalmente contiene elementos de ambigüedad, y que el juego es el modo de comportamiento que muestra mejor las fuerzas implícitas en la ambigüedad y la arbitrariedad. Por otro lado, los lectores pueden interpretar mis palabras como un queja por las exigencias que plantea una sociedad demasiado racionalizada a la hora de asumir la naturaleza inequívoca de la existencia.

entre el año y los tres años de edad. Desde mi punto de vista, el proceso de la individuación está lejos de verse completado durante la etapa del juego espontáneo, que dura hasta la edad escolar. El niño no es *una* persona, sino varias personas distintas, y no puede decidir emocionalmente cuál ser y a cuál atenerse, mientras dure la etapa del juego de roles. Es más probable que sea el juego de roles el que decida y no el niño. Las posiciones de sujeto y objeto se invierten. ¿O es que, a lo mejor, para el ser humano es tan natural dejarse controlar por la actividad como controlarla? ¿Es posible que sean los conceptos e ideas de la cultura occidental los que nos hacen pensar automáticamente en el individuo como un sujeto y en la actividad como un objeto? El juego de roles en el niño y la alegría que supone así lo indican, al igual que la fascinación de los adultos cuando se dejan llevar por el juego de los niños o cuando se enamoran o espontáneamente experimentan el arte. La filosofía pragmática social lo plantearía de esta forma: el ser humano es tanto un resultado de la actividad humana como ésta es un producto del ser humano.

Desde este punto de vista, la individuación constituye un proceso de varias etapas que no se completa, ni siquiera de forma preliminar, antes de la edad adulta. Además, el adulto, cuando no se le prohíbe o impide de alguna forma adoptar la identidad de otro, olvidándose de la suya propia durante un tiempo, muestra una sensibilidad social auténtica y sana. No obstante, en la tercera etapa de la individuación a través de la socialización, la etapa del juego organizado, el niño ha *alcanzado la capacidad* de atenerse a *un único* rol en la esfera social y a tomar parte de forma constructiva en el juego desde ese único rol, lo cual constituye al mismo tiempo la base de su individualidad.

He señalado la etapa del juego organizado como el periodo de la vida en el que uno aprende, como sujeto social responsable, el arte de controlar su propia posición o rol en una interacción social. Muy pronto, el niño alcanza los primeros fragmentos de conocimiento al respecto, pero se trata de un proceso complicado, y lleva su tiempo dominar este arte. Normalmente, tal capacidad no está presente ni siquiera en su forma más elemental antes de la edad escolar, e incluso muchos adultos no consiguen dominarla en toda su vida.

Así pues, he definido la etapa amorfa como la necesidad de introducirse *completamente y de cualquier forma* en el mundo de la comunicación humana. Después he definido la etapa del juego espontáneo como el cultivo de la capacidad y la alegría de participar como *determinados tipos* de personas, distintas a otras personas, pero con un *cambio caprichoso* entre estas distintas personas y personajes. Ahora debo definir la etapa de competencia en el juego como la capacidad para asumir y mantener una *identidad especial* o *rol*. En otras palabras, trataré sobre la capacidad de identificarse con un rol cada vez, y sobre cómo se consideran determinados roles más adecuados que otros. Por ejemplo, un chico puede sentir que ser miembro del sexo masculino es más adecuado, y por lo tanto limitarse sobre todo a los roles masculinos.

La Etapa de la Generalización y la Madurez; IV

Los seres humanos no cristalizan simplemente en una identidad o en otra, sino en una constelación única y muy especial de distintas identidades y roles. Mead no consideró esta idea de forma explícita como una etapa de la maduración psico-social, pero sí que sigue implícitamente esta línea. Utiliza su propio concepto del *Otro Generalizado*, que normalmente se refiere a la "sociedad".

Pero tengamos en cuenta que ésto no sólo significa la sociedad tal y como la percibe el sujeto humano, o la estructura objetiva que ahí se encuentra, independientemente de lo que la gente haga con ella. Indica esta estructura objetiva, *pero en la forma* en la que la gente la percibe subjetivamente y actúa sobre ella. El concepto se refiere al *encuentro* entre el subjetivo humano y las estructuras sociales objetivas, y en la forma de la actuación de otras personas. Por ejemplo, cuando escribo una crítica política en un periódico, o cuando voto, lo hago de acuerdo con mi propia opinión, sin basarme en hechos objetivos, pese a que constituyen la base de mi acción, y pese a que mis actos constituirán la estructura que condiciona mi futuro y el de los demás. Esto quiere decir que mi acción subjetiva *me objetivará a mí y a mi subjetividad*, y creará una nueva estructura para mucha gente, cuando se lleva a cabo en forma de juego social concebido para esa gente. Este es el significado de jugar un juego con el Otro Generalizado.

Por estas razones podemos pensar que el concepto debería interpretarse como un periodo de una etapa de consumación del desarrollo psíquico de la identidad. De esta forma podemos decir que el individuo, cuando se encuentra en el proceso de maduración, combina todo los juegos en los que ha participado, y a partir de ellos esculpe un conjunto social coherente. Este conjunto lo podemos llamar El Otro Generalizado, y el término se refiere al proceso de generalizaciones o similitudes psíquicas que realiza el individuo de una persona a otra, asumiendo el mismo rol o uno relacionado. El concepto se refiere a todos los roles y actitudes con los que el individuo ha estado en contacto, y que se integran entre sí. Sigue siendo un juego, pero un juego indeterminadamente complejo, que *incorpora todos los juegos* en los que participa el individuo, desde los más activos, con la familia, hasta los más pasivos o distantes, como ver la televisión o contratar un seguro. Este complejo proceso consume la individuación en su sentido más acusado. Únicamente aquí el sujeto humano se convierte en un individuo único, porque sólo aquí nadie más adopta la misma posición. Se puede decir que llegar a esta etapa denota que se ha llevado a cabo un proceso para lograr una *personalidad* clara y discernible.¹⁰

Esto está en buena sintonía con determinadas nociones convencionales del día a día que niegan la personalidad de los niños muy pequeños, pero no con la visión cada vez más difundida de la psicología del desarrollo que considera que el bebé es un individuo muy competente y único.¹¹ Los niños pequeños son individuos, y se diferencian los unos de los otros de muchas maneras. Cuentan con tendencias innatas distintas, y rápidamente adquieren muchas más diferencias. Pero esto no quiere decir que tengan personalidades distintas. Los rasgos de la personalidad nacen de la interacción social en la que tienen un papel decisivo la observación de las reacciones del Otro y las reflexiones del sujeto.

La idea de la fuerza creativa de estos procesos de reflexión nos hace volver al tema de este artículo. Sin el juego de roles y la participación en los juegos no habría un desarrollo de la personalidad. Y esto es así porque constituyen el núcleo del proceso de reflexión y del

¹⁰Es casi irónico que Piaget proponga una definición de la personalidad que, en este sentido, es claramente socio-psicológica. Dice que la personalidad denota la capacidad de seleccionar un punto de vista de entre un grupo de puntos de vista distintos, y atenerse a él a pesar de las influencias de la interacción social, integrando al mismo tiempo el conocimiento nuevo derivado de los co-jugadores.

¹¹ Me refiero a los últimos estudios sobre bebés, como por ejemplo el trabajo realizado por Stern. El propio Stern se muestra más cauteloso en sus formulaciones que muchos de sus discípulos. Por ejemplo, Erikson habla de una percepción del Yo, más que del Yo propiamente dicho. Tampoco otorga a los recién nacidos una percepción del Yo o una personalidad básica.

desarrollo. Sin ellos el niño no cuenta con la posibilidad de "fotografiar" estos "datos en bruto" que constituyen la base de la creación de la personalidad.

Hannah Arendt, en su erudita y maravillosa obra maestra sobre la *Vita Activa* destaca la idea de que es el mundo, oral y escrito, el que distingue al ser humano del animal, y que por lo tanto el habla tiene una consideración especial.¹² Podemos traducir este concepto a la psicología de la que tratamos aquí, trasladando las ideas de Arendt a la identidad y la psicología del juego. El lenguaje y el habla en realidad describen roles y constelaciones de roles. El niño cuenta con un recurso brillante para, digamos, preparar prematuramente su camino hacia el mundo del lenguaje. Este recurso es el juego de roles. Pero también podemos afinar esta tesis diciendo que los juegos de rol, tanto los solitarios como los sociales, son actos lingüísticos que se han adornado con unas vestiduras más visibles y estimulantes que las letras.

Conclusiones

Existen varias semejanzas entre este esquema de etapas y otras teorías. De inmediato se puede identificar la influencia del psicoanálisis y sobre todo de las teorías de Piaget. Las etapas operacionales de la teoría de Piaget se corresponden bastante bien con la capacidad de discernir roles y constelaciones de roles, que es tan importante para el desarrollo de la identidad y para la interacción. Existe también una correspondencia entre las operaciones concretas y la etapa del juego organizado por un lado, y entre las operaciones formales de Piaget y la etapa del Otro Generalizado de Mead. La lógica básica de estos procesos es, naturalmente, la capacidad dialéctica creciente de abstracción y generalización.

Los puntos fundamentales de esta teoría son:

- No hay posibilidad alguna de distinguir de forma definida las etapas; una etapa se inicia mucho antes de que acabe la etapa anterior.
- Además, las etapas nunca se cierran totalmente; nunca dejamos de asumir roles de forma casual y caprichosa una vez que alcanzamos la suficiente madurez para la etapa del juego espontáneo propiamente dicha.
- Es una fuente de felicidad, ya que los adultos disfrutan de la ambigüedad y del carácter caprichoso del juego al menos tanto como los propios niños
- Algunas veces los adultos "retroceden" a la etapa amorfa, pero en el marco de esta teoría tales acontecimientos no son necesariamente signos de una mala salud psíquica, sino que podría ser más bien lo contrario, por ejemplo un intento de identificar e integrar las partes ocultas de una identidad personal que la vida adulta ha destruido u ocultado, pero que emocionalmente son esenciales para el individuo.
- Estaríamos desarrollando una concepción falsa si pensáramos que las etapas son fases en las que el individuo entra y sale, mientras madura para dar el siguiente paso. En vez de ello, integramos todas las experiencias y seguimos utilizándolas en nuestra vida posterior.

13

¹² De ello se deduce que el bebé que no puede acceder al mundo del habla también tiene dificultades para convertirse en un verdadero humano y desarrollar una personalidad, por ejemplo, como los "niños salvajes" o el niño salvaje de Aveyron. Pero se podría pensar también en los niños discapacitados social y lingüísticamente de la sociedad occidental moderna.

¹³ Pienso que esta concepción también es inherente a las ideas de Piaget, aunque a veces se interpreta que en su obra el niño de alguna forma abandona una etapa, cualitativa o definitivamente, cuando pasa a la siguiente. Esta es una interpretación errónea.

El proceso de maduración supone la creación del significado, que comienza en la etapa amorfa y se desarrolla con rapidez en la etapa del juego espontáneo a la edad aproximada de un año cuando el juego se torna más social, con la necesidad consecuente de encontrarse con el significado subjetivo del Otro. El significado se vuelve ambiguo y esto, en mi opinión, es de gran importancia para nuestra capacidad de sentirnos motivados por la acción. La consiguiente construcción de sistemas de significados y los cambios en los mismos también implican una ambigüedad y una flexibilidad del significado, que acentúa la motivación. Creo que contamos aquí con un buen complemento de la visión freudiana del ser humano al que guía su "instinto" y del ser humano "intelectual" de Piaget. En esta visión en la que el significado crea al ser social tal como lo expresa Mead, no somos humanos sin esta capacidad. La teoría pretende abarcar todas las facetas de la vida humana, pero se refiere sobre todo a la construcción de la identidad, que puede definirse como la necesidad de construir un sistema de significados del Yo. Si no media el juego en todas las etapas descritas, la identidad humana nunca se creará de forma coherente e integrada. Si consideramos seriamente esta perspectiva, podemos alcanzar una comprensión más profunda de la importancia que tiene el juego en el desarrollo del niño.