

Educación Física

SUEÑO, LUEGO JUEGO: FREUD

EZEQUIEL MARTINEZ RODRIGUEZ

ILUSTRACIONES: ISIDORO VILLA COSTALES

RESUMEN

En una nota a pie de página Freud escribe: “El refrán de que en el juego se conoce el carácter del hombre puede aceptarse, añadiendo: el carácter reprimido”. Y a continuación en texto normal apostilla: “No concibo por qué la sabiduría, que es, por decirlo así, el sedimento de las experiencias cotidianas, ha de ser negada su admisión entre las adquisiciones de la ciencia”.

Ante estas dos aseveraciones, véase claramente la contribución del juego a la ciencia del hombre y al vivir diario del propio hombre.

ABSTRACT

In a footnote Freud writes: “The saying that in the game the man’s character is known can be accepted; adding: the repressed character”. And then in a normal text he adds: “ I don’t understand why wisdom, which is in some way the sediment of daily experiences, is not admitted among the acquisition of science”.

With regard to these two affirmations, let us see clearly the contribution of the game to the science of the man and to the daily life of the man himself.

INTRODUCCION



Si hubiera sido más corta o más larga la nariz de Cleopatra hubiese cambiado la faz del mundo, como sabemos. Y también pensaba Pascal que un grano de tierra, una piedrecita que interceptó el conducto uretral de Cromwel, dándole la muerte, cambió la historia de Inglaterra. Como hubiera podido pensar de una glándula salival, que por accidente se le cruzó a Paulov, distrayéndole seguir sus estudios fisiológicos de los perros, cambiando también la historia canina. Del mismo modo, podríamos pensar nosotros hoy, que sin los trabajos minuciosos de Freud sobre la medula espinal de un pez inferior, la sociedad y su cultura serían distintas. No sería difícil encontrar en todos los acontecimientos o accidentes históricos, determinantes de logros militares, civiles o científicos. La vida, no es sino, azar y necesidad.

Sigmund Freud nació el año 1856, en Freiberg (actual Příbor, República Checa), y murió en 1939 en Londres. Neurólogo y psiquiatra austríaco de origen judío. Inició sus estudios de medicina en la Universidad de Viena en 1873, y en esa ciudad realizó la mayor parte de su investigación sobre los fenómenos psicopatológicos, que le condujo a formular la teoría de su psicoanálisis. Utilizó la hipnosis¹, el tratamiento a base de preguntas y, finalmente, creó la regla de la no omisión o método de asociaciones libres consistentes en dejar hablar al paciente, con absoluta libertad todo lo que le acude a la mente. Revolucionó conceptualmente la psicología y el conocimiento de la naturaleza humana en general.

Alrededor de Freud se reunió un grupo de discípulos que contribuyeron al enriquecimiento y a la difusión del psicoanálisis, aunque algunos de ellos habrían de separarse más tarde para fundar sus propias escuelas (Melanie Klein, Jacques Lacan, C.G.Jung), basadas en aspectos parciales de su teoría.

El cuerpo de su doctrina se distingue fundamentalmente por la extensión de la psicología a lo inconsciente. El descubrimiento del inconsciente, el principio del determinismo psíquico y el estudio evolutivo de la organización de la personalidad (desarrollo psicosexual) borran los límites entre lo normal y lo patológico; la conducta humana se hace comprensible en su doble vertiente personal y social. Freud, sin abandonar su labor de investigación, estructuró una teoría de la personalidad dividiéndola en tres funciones (Ello, Yo y Super-yo) en relación respectivamente con el mundo de los instintos o pasiones; la realidad o del cuerpo, y, la base de la conciencia o moral.

En *La Interpretación de los sueños* (1900), describió los sueños como deseos ocultos y manifestaciones de deseos y energías sexuales reprimidos. Sus estudios sobre la histeria y el sexo infantil le llevaron a proponer, en *Tótem y tabú* (1913), la teoría de lo que denominó complejo de Edipo. Ésta describía la atracción sexual del niño hasta su madre y los celos hacia el padre.

En la última parte de su vida impulsó el psicoanálisis cada vez más hacia cuestiones controvertidas sobre psicología, *Psicología de las masas*; cultura, *El malestar en la cultura*; religión, *Moisés y la religión monoteísta*.

Estos trabajos han sido una importante contribución del psicoanálisis a las ciencias sociales.

ENTENDER LA INFANCIA: FREUD Y EL JUEGO

Es sobradamente sabido que el hombre en su fase infantil posee una voluntad fantástica en relación con unas capacidades mínimas y un conocimiento nulo. “En medio de la imperfección del mundo y de la confusión de la vida”, escribe Johan Huizinga², “el juego realiza una perfección temporal limitada”.

En Freud el juego se vincula con los sentimientos inconscientes y con el símbolo como disfraz o máscara en el que estos ocultan la realización de deseos, que en el adulto encuentran expresión a través de los sueños, se llevan a cabo en el niño a través del juego. Por tanto sería el “principio del placer” quien eludiendo la censura mediante la adopción de formas simbólicas gobierna las actividades lúdicas infantiles.

Reconoce que en el juego hay algo más que proyecciones y resolución simbólica a deseos conflictivos. Tiene también que ver con experiencias reales, especialmente si éstas han sido desagradables y han impresionado vivamente al niño. Al revivirlas en su fantasía, sin la presencia de los acontecimientos reales, llega a dominar la angustia que éstos le produjeron originalmente. De espectador pasivo, sometido a las impresiones que el mundo externo va dejando en él, el niño se transforma en sujeto agente de su propia existencia, disponiendo con el juego de un poderoso instrumento para la modificación de alguna de esas impresiones.

El propio Freud nos cita un ejemplo; es conocido el caso del juego de la bobina, que lanzaba este objeto a lo lejos, después lo hacía reaparecer para “resarcirse” de la marcha de la madre; por el juguete, por el juego, el niño intenta dominar la situación

simbólicamente. “En la bobina de este chaval se enrolla el hilo de Ariadna que une el sueño con el juego” escribe P.Parlebas³.

Desde el punto de vista de Freud, el niño se somete desde el momento de nacer a acciones traumatizantes de todo tipo: trauma de nacimiento (por la angustia⁴ que el niño experimenta en el momento de nacer al pasar por el estrecho conducto materno); trauma de la “infidelidad” del amado padre o madre (complejo de Edipo, complejo de Electra), trauma de la disminución de las caricias (confiscación de los afectos); trauma de la severidad de los castigos,... etc.

Afirma que cada persona es en mayor o menor medida, ya desde la infancia, un neurótico en potencia.

Ve el juego como un medio terapéutico natural contra las posibles neurosis — histeria, obsesión, paranoia — que llenan la infancia.

Todo individuo lleva dentro cierta carga de autoritarismo y el pobre niño, que en la vida diaria debe solo someterse, intenta tomar el mando, aunque sea jugando.

La interpretación freudiana del juego estimuló la propagación del psicoanálisis a los niños en dos direcciones: como método diagnóstico proyectivo y como recurso terapéutico (inadaptabilidad, agresividad, retraimiento, etc).

Al reproducir en el juego los sufrimientos insoportables, el niño los aprende, es decir, los asimila y esas sensaciones dejan de ser insoportables.

Freud y sus seguidores opinaban que los impulsos sexuales, malogrados, reprimidos y desplazados, constituyen la base de la vida psíquica de los niños y de sus juegos⁵.

Hay una idea merecedora de especial atención, y es la de que el juego de los niños se encuentra bajo la influencia del deseo dominante a su edad: ser grande y poder hacer lo mismo que los adultos⁶. “Ser adulto” significa plasmar libremente, sin limitaciones algunas, los impulsos sexuales propios.

La posibilidad de utilización del juego como método diagnóstico proyectivo proviene de que en el juego están representados dos deseos desplazados. El simbolismo que los recubre presenta un carácter inconsciente y debe ser interpretado.

La utilización del juego como recurso terapéutico procede de dos fundamentos. Primero, el juego se puede utilizar como instrumento sustitutivo: los deseos desplazados se esclarecen y hacen pasar por la conciencia como tratamiento psicoanalítico. Segundo, la reconstitución libre de la situación traumática como tendencia fundamental del juego debe poner gradualmente fin al insoportable sufrimiento.

A pesar de todo esto, el interés del psicoanálisis por el juego ha sido fundamentalmente clínico, como expresión de otros procesos internos. No considera por tanto, más que un tipo de juego, el simbólico⁷.

UN ASPECTO IMPORTANTE: EL CUERPO LIBIDINAL

En su obra *Más allá del principio del placer* (1919), Freud desarrolla la teoría de que es necesario distinguir dos clases de instintos, uno el Eros o instinto sexual, el más visible y accesible al conocimiento y que integra los demás impulsos instintivos coartados y sublimados en su fin. Y el instinto de muerte o Thanatos, que designa como instinto de conservación.

A cada una de estas dos clases de instintos se hallaría subordinado un proceso fisiológico especial (creación /destrucción).

Con estas premisas desarrolló su teoría sobre la sexualidad infantil⁸, manifestando que la maduración psicológica se produce durante toda la vida y se manifiesta en las épocas de transformación corporal, con independencia del medio y de la cultura. El cuerpo del niño no es más que un mosaico de zonas erógenas o, según la expresión imaginada de G. Deleuze “un habita de Arlequín”⁹.

Distingue, pues, los siguientes estadios según la zona erógena dominante:

- Estadio oral primitivo. Primeros seis meses de vida (boca)
- Estadio oral tardío. De los seis a los dieciocho meses (boca, mordisco)
- Estadio sádico- anal. De dos a tres años (defecación)
- Estadio fálico. De tres a cinco años (órganos genitales)
- Estadio de latencia. De los seis años a la pubertad (debilitamiento de la fuerza impulsiva)
- Estadio genital. Adultos

Así pues, cada niño al vivir su cuerpo de acuerdo a una zona determinada, oral-anal-genital, sus experiencias personales de satisfacción o frustración de su libido marcarán su propia personalidad porque, empleando el lenguaje de Freud, la energía libidinal, siempre constante, asegura sólo para sus desplazamientos la economía del sistema donde ella circula.

Luego, se derrumba toda concepción vulgar, que es también la de la ciencia de su época, que sostiene que la sexualidad aparece en el momento de la pubertad, que tiene un objeto natural — un adulto de otro sexo— y cuyo fin es la procreación. Al ocuparse de la pulsión (*Trieb*), relegando la noción de instinto (*Instinkt*) al mundo animal. Freud establece una ruptura entre el sexo como función biológica al servicio de la reproducción y la sexualidad específicamente humana que, en tanto tal, no es un dato natural más sino que se construye en una compleja historia de relaciones intersubjetivas. En dos palabras: el cuerpo del que se ocupa el psicoanálisis, el cuerpo erógeno, no coincide con el anatómico estudiado o construido por la biología sino que se estructura a la manera de un mapa dibujado por la representación fallida de los deseos.

LA CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Existe una vieja tradición que desde Aristóteles para acá se ha ido acentuando: la de sistematizar, ordenar el conocimiento; el juego no es una excepción.

Algunas tentativas son las de K.Groos y de Claparède¹⁰ al clasificar los juegos según su contenido y las tendencias que ponen en acción. Adoptando la idea de preejercicio, distinguen los juegos de las funciones generales (sensoriales, motores, intelectuales, etc) y los juegos de las funciones especiales (lucha, caza, imitación, etc). W.Stern, por su parte, distingue cinco grupos de actividades: I) los juegos funcionales (sensomotores); II) los juegos de ficción o de ilusión; III) los juegos receptivos (mirar estampas, escuchar cuentos...); IV) los juegos de construcción; V) los juegos colectivos.

Nosotros vamos a seguir la propuesta de R. Caillois¹¹, basada en cuatro categorías fundamentales, según predomine el papel de la competencia, del azar, del simulacro o del vértigo. Las cuatro categorías pertenecen claramente al terreno de los juegos: se juega al ajedrez; al fútbol o a las canicas (agon); se juega a la ruleta o a la lotería (alea); se juega al pirata como se interpreta a Nerón o a Hamlet (mimicry) y, mediante un movimiento rápido de rotación o caída, se juega a provocar en sí mismo un estado orgánico de confusión y de desconcierto (ilinx). Por último sitúa los juegos entre dos extremos: uno donde reina la diversión, la libre improvisación, mediante la cual se manifiesta cierta “fantasía desbocada” que designa con el nombre de Paidia; y otro extremo opuesto, donde la espontaneidad es absorbida o disciplinada por una tendencia complementaria, es decir, domesticada por imperativos mostrados en reglas de juego, que cada vez exigen más esfuerzos, de paciencia, habilidad o de ingenio y, que designamos Ludus.

	AGON (competición)	ALEA (azar)	MIMICRY (simulacro)	ILINX (vértigo)
PAIDIA ↑ jaleo agitación risa tonta cometas solitarios crucigramas ↓ LUDUS	luchas, guerras, etc. <i>brincos</i> ajedrez	naipes tarot ruleta	«visita del médico» «papá y mamá» de palabras cerillas y visajes	columpiarse balancearse de movimientos de caballo cabriolas, saltos

Adaptación de la clasificación de R. Caillois a los juegos citados por Freud en su obra.

NOTA. En cada columna vertical, los juegos se clasifican de manera muy aproximativa en un orden tal que el elemento *paidia* decrezca constantemente, en tanto que el elemento *ludus* crece de manera también constante.

AGON

Implica inexorablemente la competición que no es sino la igualdad de oportunidades para dos antagonistas que se enfrentan en condiciones ideales. Por tanto, asegura Caillois, “siempre se trata de una rivalidad en torno a una sola cualidad (rapidez, resistencia, vigor, memoria, habilidad, ingenio, etc.)”. Este elemento competitivo al relacionarse con la organización del modo de producción capitalista, que afianza el sistema de propiedad privada, constituye de manera manifiesta la cuestión de ganar o perder, casi inseparable de la cuestión lúdica general que requiere un cuadro de reglas fijadas. El sentimiento –super yo– de ganar produce el sentimiento ilusorio de una satisfacción concreta alimentada por el logro de un premio que cada vez apremia más al jugador.

Los juegos enumerados por Freud (véase cuadro) nos descubren desde el punto de vista del psicoanálisis, con toda seguridad, que los primeros impulsos sociales radican con frecuencia en los juegos de brinco y de lucha en los años infantiles.

El ajedrez, enemigo de la velocidad, fue importado a Europa por los musulmanes y es el único juego no prohibido por el Corán, basándose en que los juegos son una pérdida de tiempo. “El Demonio quiere sólo crear hostilidad entre vosotros mediante el vino y los juegos de azar, y distraeros de recordar a Dios y la oración... por ello, absteneos de ambos” (*azora V, aleyas 90-91*). Freud se entrega a éste juego “cuando todo asunto serio ha quedado excluido”.

ALEA

Basados en una decisión que no depende exclusivamente del jugador, sobre la cual sólo tendrá una mínima influencia y en que se trata, por consiguiente, más en imponerse al destino que en vencer al adversario. El deseo de demostrar la propia superioridad ante las fuerzas de la suerte es el motivo de que muchos jugadores se sientan fascinados por los llamados caprichos de la fortuna y disfrutar al luchar con ellos. (Por algo a la fortuna se le considera una diosa). El genio ha surgido en el mundo en muchas ocasiones a la sombra de aquellos jugadores perdedores¹². Aunque entre los niños el jugar es natural, el “instinto” del juego de azar se adquiere probablemente por imitación de los adultos. En el juego de naipes, el niño no sólo expresa las posibilidades que tiene de oponerse a su dependencia y de adquirir cierta autonomía, sino que también puede simbolizar o expresar una relación positiva: puede ser una de las formas más variadas y constructivas de relacionarse con los adultos. El niño que acepta perder, el que no quiere perder o el que hace trampas, manifiesta en esta situación las reacciones frente al adulto. Además estas relaciones sutiles y complejas crean modos particulares de la organización relacional del Yo, del Super-yo y del ideal del Yo.

Otros ejemplos, de esta naturaleza, en la obra de Freud, son el juego de ruleta y el tarot. (No olvidemos que muchas cartas de tarots ofrecen representaciones de personajes simbólicos o mitológicos: Calíope era la musa griega de la poesía épica). Por cierto, tenían una función terapéutica en el autor del psicoanálisis, o si se prefiere, una suspensión temporal de todo pensamiento.

MIMICRY

Jugar a papás y mamás, a médicos y enfermeras, que suponen actos de constituir el matrimonio o de proteger a los más pequeños entrañan gran importancia para la sintomática de las eventuales neurosis ulteriores, ya que suelen perdurar en la memoria consciente del sujeto. Los niños emplean en este juego el lenguaje durante la mayor parte del tiempo que les permite conocer las estructuras lingüísticas. Otras veces buscan un constante “jugueteo” de palabras y sonidos. Por eso para Freud el poeta hace lo mismo que el niño que juega: crea un mundo fantástico y lo toma muy en serio.

La magia de la representación imitativa basta al niño y al principiante, no por la sobriedad y modestia que muestran, sino por una secuela naturalísima de lo que desea y de la voluntad que de él depende para empezar y acabar el juego. Su fin debe ser provocar las condiciones favorables para la vida directa. En este sentido es lucha y representación: lucha por una vida que se ajusta a los deseos, representación concreta de esa vida.

El juego de las cerillas es prohibido en los niños. Porque tiene determinadas consecuencias inmediatas: se cree que si juegan con fuego, mojaran por la noche la cama, al estar enlazado el sueño a las actividades que el niño desarrolló durante el día anterior.

ILINX

Consisten, aclara Caillois¹³, en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso.

Algunos juegos citados por Freud como el de hacer "volar" a los niños, o el de hacerles cabalgar sobre las rodillas (subir y bajar) satisfacen la necesidad de movimiento rítmico o de repetición en el niño. En cambio, columpiarse y balancearse provocan con frecuencia excitaciones sexuales, ya que la angustia, esa bandera blanca ante el peligro, que produce se transforma en sensaciones de placer.

Los juegos de escaleras (pasamanos). El subir por las escaleras y bajar por su barandilla, es decir, subir sudando y bajar volando produce una excitación sexual. Este juego en "El sueño", afirma Freud, "simboliza casi siempre el coito."

Las cabriolas, saltos y visajes explican la seducción por el placer en el movimiento inherente al juego de cualquier niño, así como el entusiasmo que despierta en los pequeños los números de circo. En resumen, dar preferencia al *agon*, al *alea*, a la *mimicry* o al *ilinx* contribuye a definir la frontera entre la infancia y la vida adulta.

CLASE PRÁCTICA¹⁴

NOMBRE DEL JUEGO: "Ahora yo soy..."

EDAD: 5-6 años

MATERIAL: Aros y pelotas

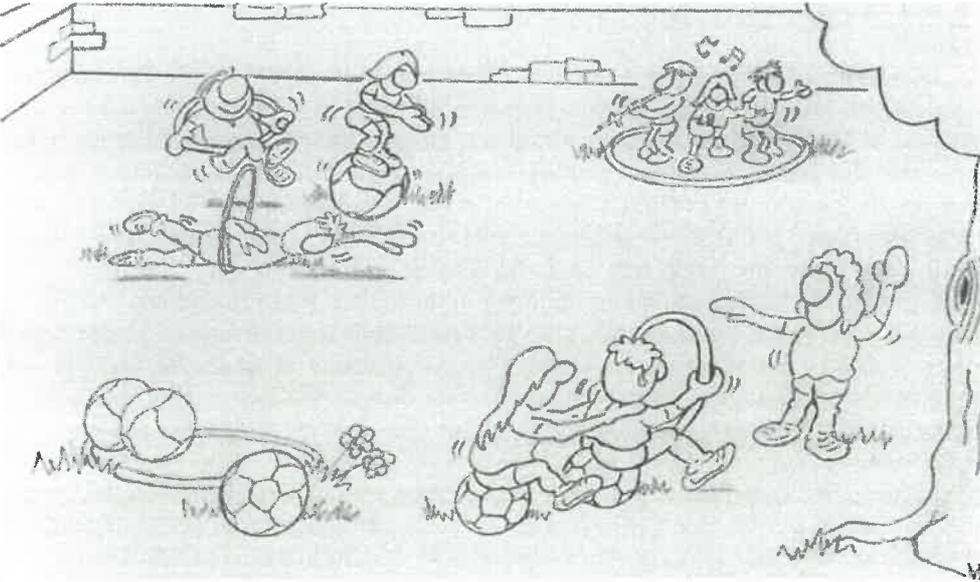
OBJETIVOS:

- Representar el papel de adulto que le domina
- Expresar sus deseos o frustraciones simbólicamente

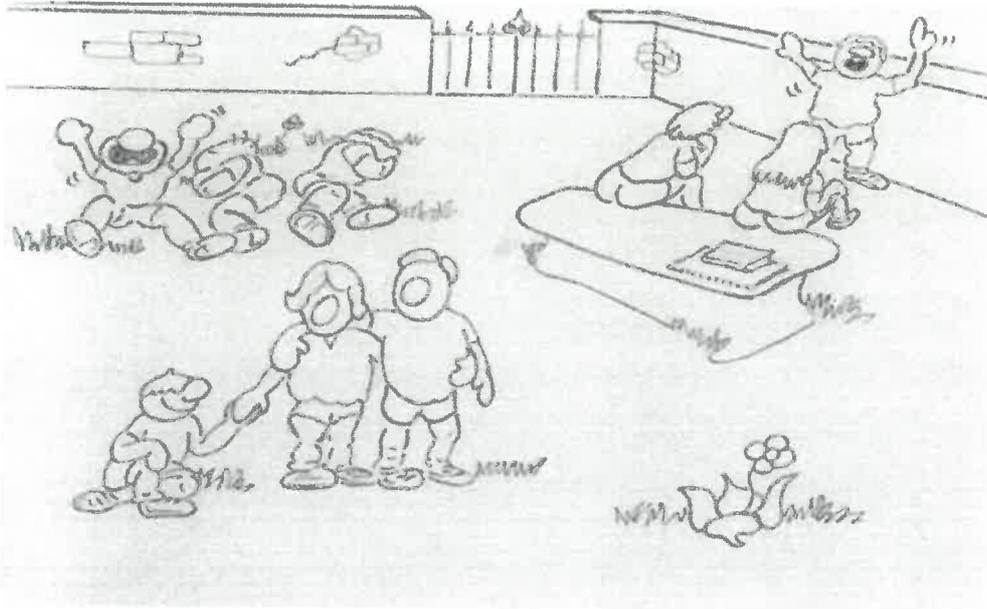
PARTICIPANTES: Ilimitado

TERRENO: Indeterminado (sala, gimnasio, patio...)

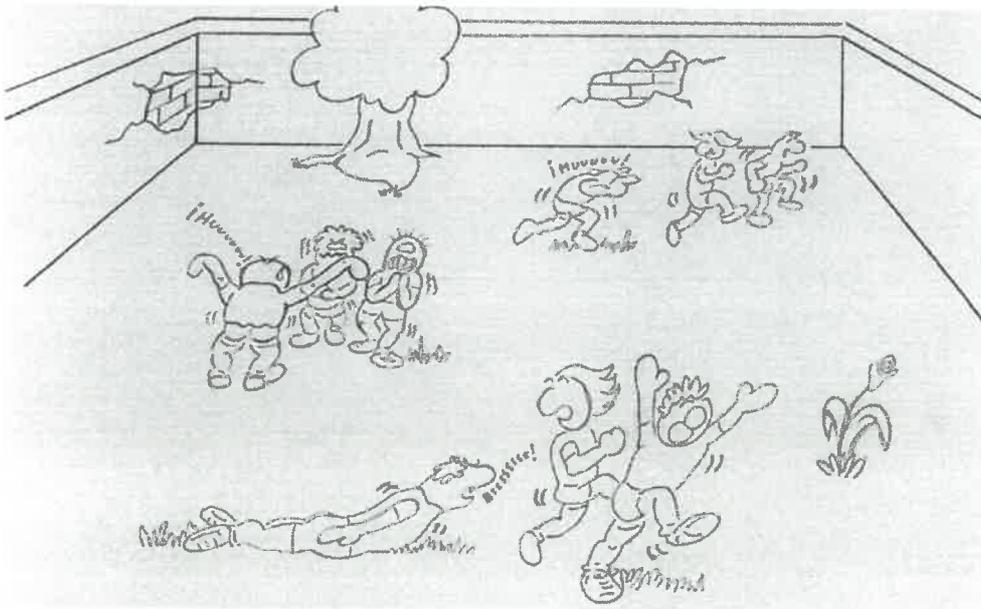
DESARROLLO: En grupos de tres alumnos representamos escenas de la vida cotidiana



VARIANTE 1.-
Representar un día normal (sin objetos)

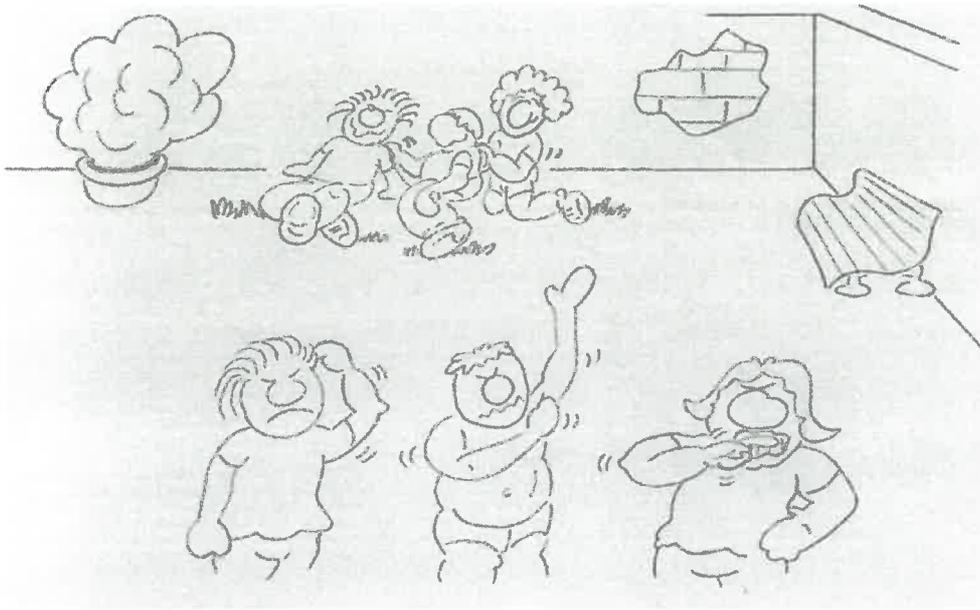


VARIANTE 2.-
Representar algo que les de miedo (sin objetos)



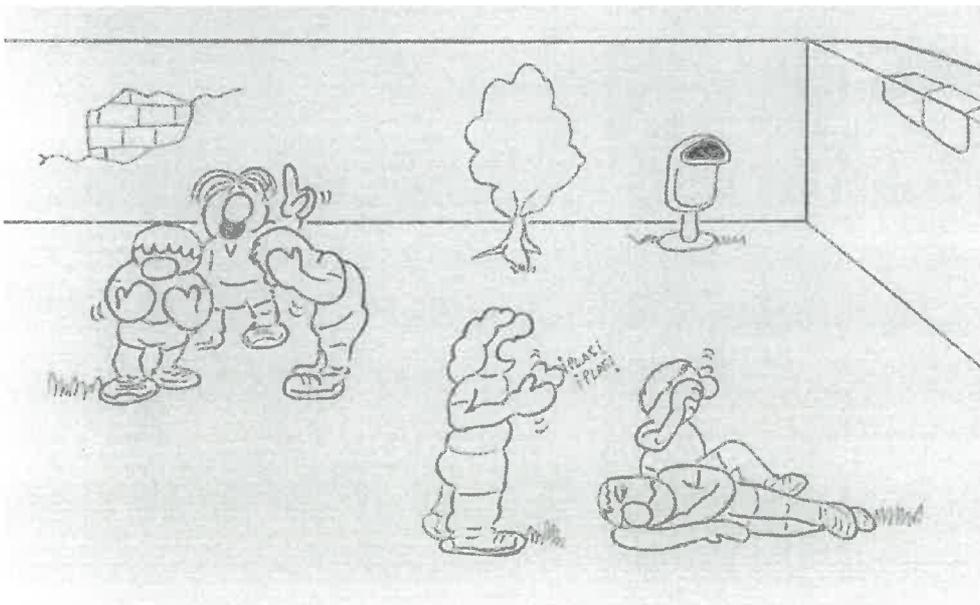
VARIANTE 3.-

Representar una actividad cotidiana que les provoque placer o que la odien (sin objetos)



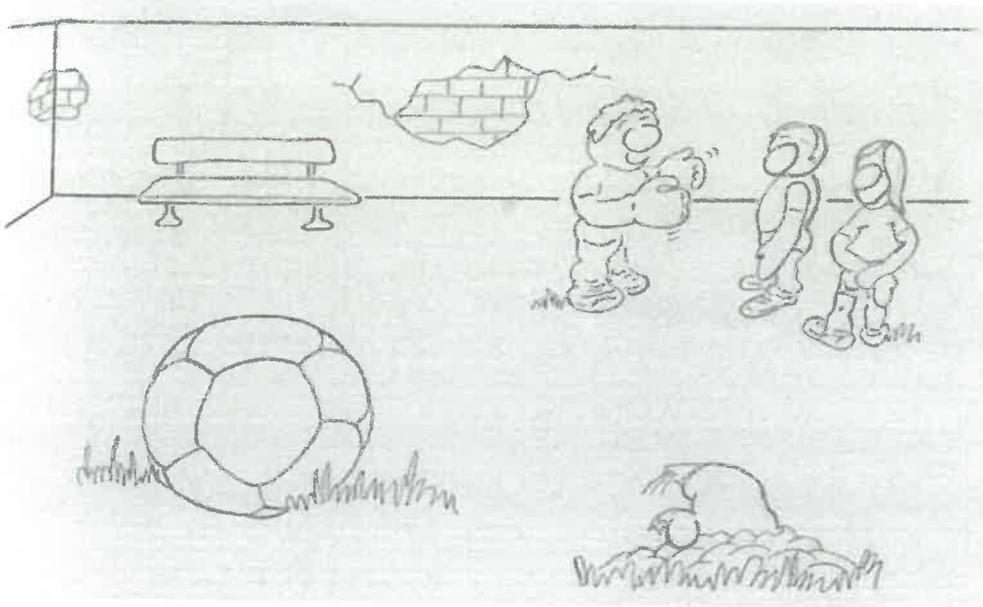
VARIANTE 4.-

Rotativamente cada miembro del grupo mandará a su "hijo" una actividad que ellos deben cumplir. (Ejemplo.:estudiar, recoger,...). (sin objetos)



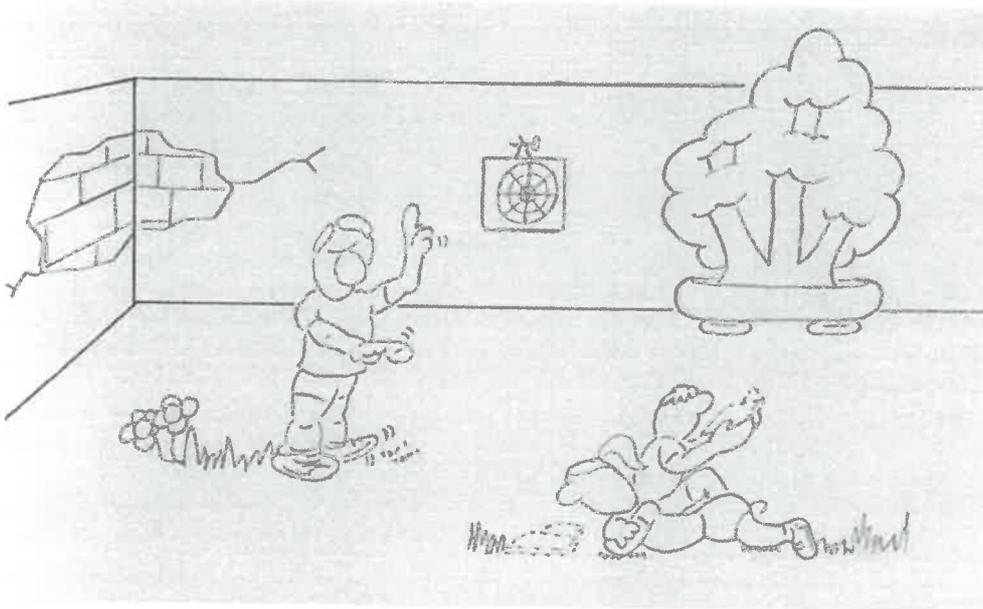
VARIANTE 5.-

Un miembro ordena a sus "hijos" algo real (traer la pelota, el aro,...). (sin objetos)



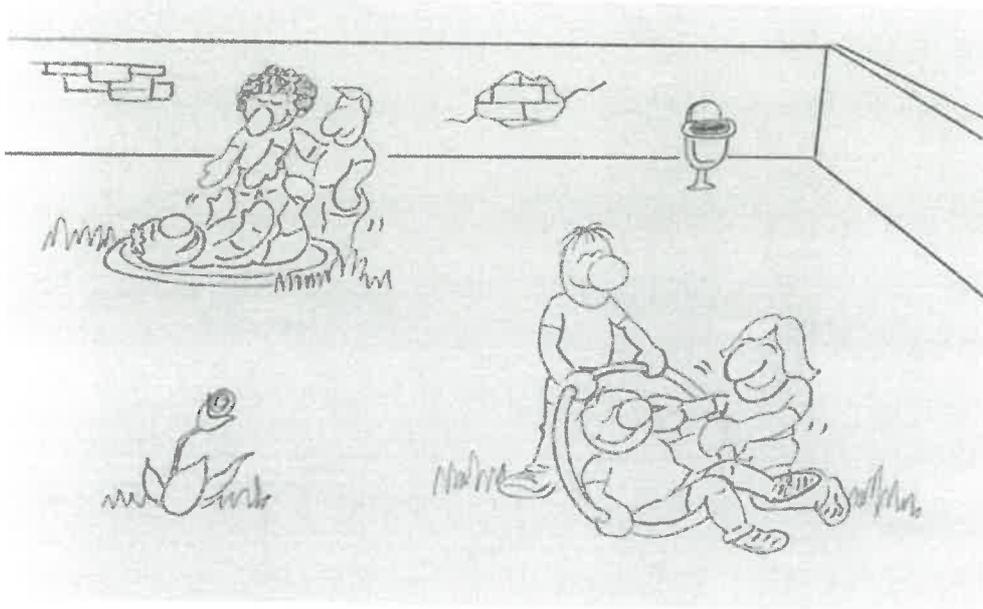
VARIANTE 6.-

Parecido a la variante 4, pero en este caso se representa a un profesor y sus alumnos. (Sin objetos)



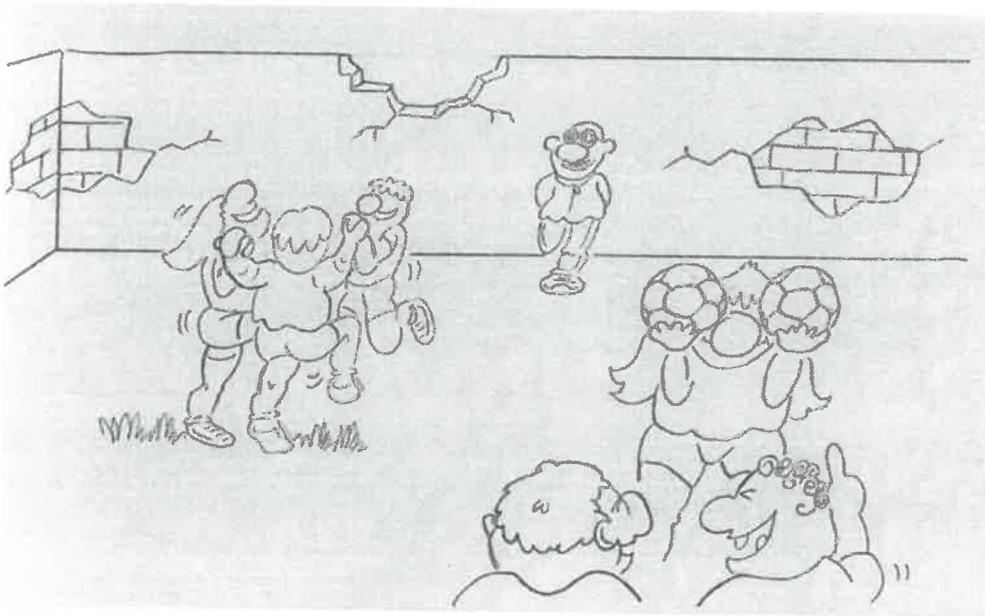
VARIANTE 9.-

Representaremos el deseo de protección y cariño.(Con un aro)

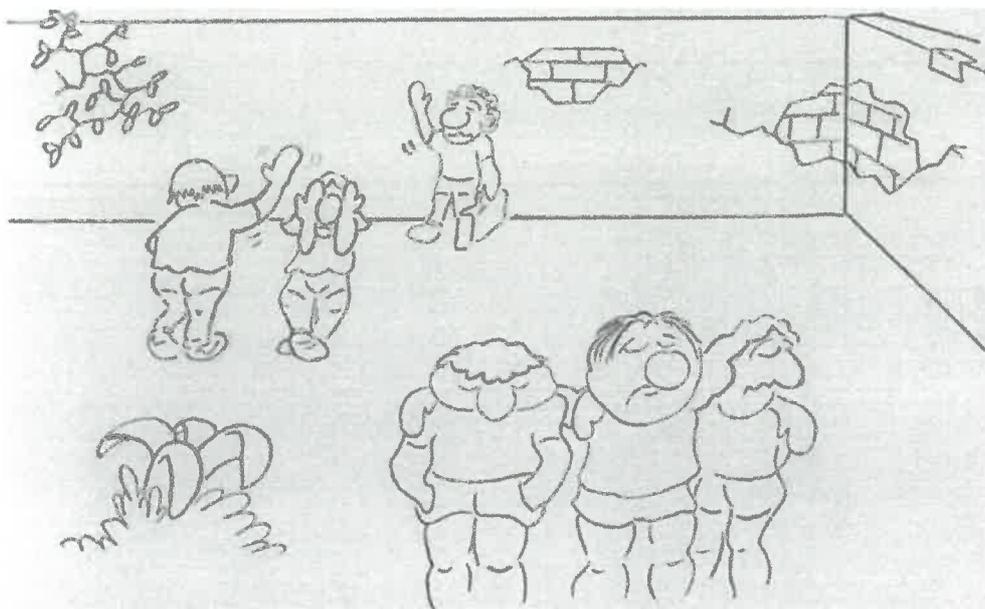


VARIANTE 10.-

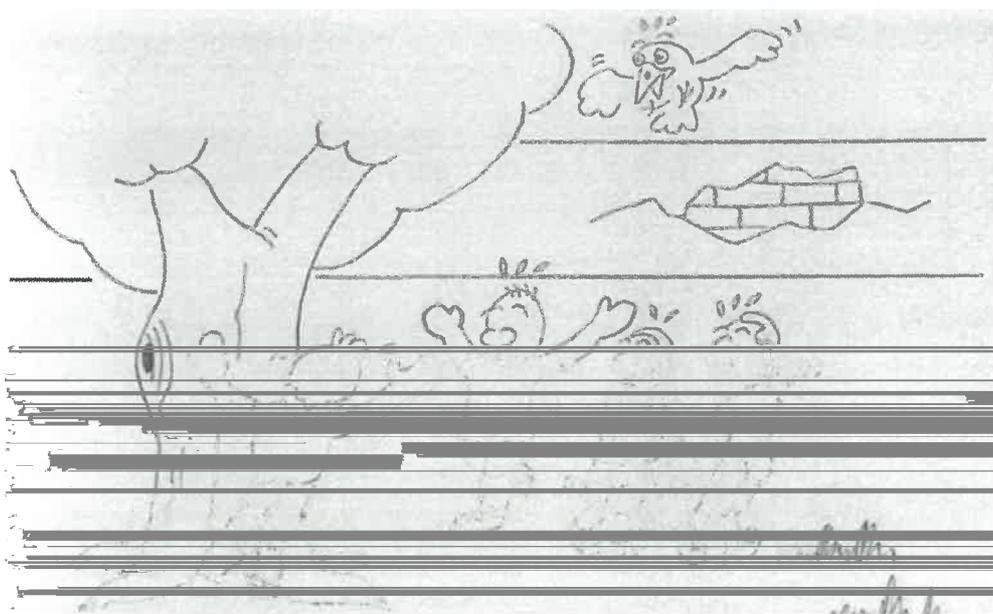
Representaremos la alegría. (Con o sin objetos)



VARIANTE 11.-
Representaremos la tristeza. (Con o sin objetos)



VARIANTE 12.-
Representaremos la sorpresa. (Con o sin objetos)



CONCLUSIONES

Resuelto en parte¹⁵ el enigma de los sueños, Freud ve en el juego un medio efectivo de terapia contra lo reprimido.

Su teoría del juego cumple, según K.Hartmann¹⁶, tres funciones¹⁷:

La primera, sirve para la satisfacción alternativa de los instintos mediante la derivación motora, sublimación y compensación. En este caso, el psicoanálisis presenta el juego como "una exteriorización sexual de primer orden". No afirmando la naturaleza sexual de este proceso, sino solamente la necesidad correspondiente, a la que no se opone ninguna inhibición. Es decir, el juego contribuye a reprimir o redirigir los instintos sexuales peligrosos.

La segunda, la defensa contra la ansiedad. Basándose en el juego de bobina, Freud tomó en consideración tres modos de descargar la ansiedad en el juego: 1.º la realización simbólica del deseo; 2.º el cambio de pasividad en actividad; 3.º la exteriorización agresiva de la angustia. Esto es, el juego ayuda a paliar las manifestaciones desagradables.

En estas tesis de la defensa contra la ansiedad en el juego se basa ordinariamente la ludoterapia o terapia del juego.

La tercera función, es la de su utilidad en la síntesis del yo. Estamos ante el problema de la identificación. Son los juegos de personajes (papás y mamás) donde se realiza una preparación para los papeles sexuales y sociales. O sea, el juego acostumbra al cuerpo y afina el espíritu para seguir jugando, como adultos, en nuestro tiempo libre.

Para terminar, contando con buena voluntad y de acuerdo con la clasificación establecida anteriormente, creemos que en los juegos de los niños descritos por Freud adquieren menos relevancia los juegos de los adultos competencia-suerte (*agon-alea*) respecto a los de los niños simulacro-vértigo (*mimicry-ilinx*), que, como un día escribió Caillois¹⁸ "Adoptan mil formas distribuidas desigualmente..., emigran y se adaptan con una rapidez también desconcertante".

Pues eso.

NOTAS

¹ Sobre las ventajas e inconvenientes de los distintos métodos empleados en el psicoanálisis véase Freud, *Autobiografía*, 1974, T.VII. pp.2780-2784.

² J. Huizinga, 1988, p.22.

³ P.Parlebas: "Jeu sportif, revé et fantasie". *Esprit*, mayo 1975, nº 5.

⁴ Latín: angustus, estrecho. Hay que añadir también que la tranquilidad y placidez acuática del niño en su vida intrauterina se ve repentinamente rota por otra aérea, ocasionando por este cambio brusco del estado líquido al gaseoso la primera reacción de displacer (angustia).

- ⁵ Como dice H. Hug-Helmut: “Casi en ningún juego falta el impulso sexual claramente manifiesto en forma directa o en forma sublimada”. Citado en D.B. Elkonin, *Psicología del juego*. Visor. Madrid. 1980, p.102.
- ⁶ Véase S. Freud , *Más allá del principio del placer*, 1974, T.VII, p. 2513.
- ⁷ Por ejemplo, el niño que juega con un palo como si fuera una espada está representando simbólicamente a una espada (objeto ausente) mediante el palo (objeto dado) y hace una asimilación deformadora de la realidad ya que está asimilando la espada a un bastón, mediante una ficción o fantasía.
- Desde otro punto de vista (el simbolismo onírico) la mejor introducción al psicoanálisis freudiano es la lección 10 de su “Introducción general al psicoanálisis”, en *Obras Completas* T.VI, 1974, pp. 2212-2225.
- ⁸ Espléndidamente desarrollada por Freud, en *Tres ensayos para una teoría sexual*. Obras completas . Biblioteca Nueva . Madrid. 1974, T.IV, pp.1169-1284.
- ⁹ Véase G. Deleuze, *La lógica del sentido*. Ed de Minuit. Paris.1969, p.229.
- ¹⁰ Para clasificaciones de otros autores véase H. Gratiot y R. Zazzo. *Tratado de psicología del niño* Morata. Madrid. 1973, T.III, pp.78-80; J.R.Moles, *El juego en la educación infantil*. Morata. Madrid. 1990, p.26-27; y Alain, *Charlas sobre educación. Pedagogía infantil*. Losada. Oviedo. 2002, pp.293-295.
- ¹¹ R.Caillois, 1994.
- ¹² Descartes, Dostoyevsky, Mallarmé.
- ¹³ Ob., cit p.58.
- ¹⁴ Sobre el procedimiento pedagógico seguido consúltese el artículo de Ezequiel Martínez “Cómo explicar un juego: Una manera más entre las demás”, en *Magíster* nº18 de 2002, pp.31-44.
- ¹⁵ Hay otras interpretaciones del sueño diferentes a las freudianas y que resumimos del libro de Martín Gardner 2001. Este divulgador científico sostiene que los sueños siguen siendo un misterio y «lo más sorprendente es que las especulaciones actuales no son muy diferentes de las de Platón y Aristóteles». En los capítulos X-XI, pp. 133-155 cita el caso del discípulo de Freud C. J. Jung quien en su opinión, los sueños reflejan «arquetipos»: huellas de memoria heredadas de nuestro pasado evolutivo. Los sueños de volar y de caer, por ejemplo, son recuerdos genéticos de antepasados que saltaban por las ramas de los árboles y, de vez en cuando, caían al suelo.
- Aserinsky (1952), con apoyo empírico, descubrió el REM, movimiento rápido de los ojos que acompaña al sueño profundo con ensoñaciones. El psicólogo Riche Evans y el experto en ordenadores Edgar Newman, en 1964, opinaban que el cerebro, igual que un ordenador, se va atiborrando de información inútil. Así como hay que limpiar de vez en cuando el disco duro del ordenador para quitarle toda la basura inservible, nuestro cerebro necesita también fregados periódicos. Los sueños cumplen esa función. En 1999, el científico francés Michel Jouvet afirmaba: «Está claro que el sueño es imprescindible para la salud, pero parece que a las personas se les puede privar».
- ¹⁶ Citado en A. Rüssel 1985, pp.256-258.
- ¹⁷ Como resume con toda claridad J.Ulmann: “Apenas hay teóricos contemporáneos que no presupongan que el juego sea como un respiro. Y es porque —como fácilmente se percibe— ‘explican’ el juego más que esforzándose en determinar la utilidad, la ‘función’ de ese comportamiento extraño”. (J. Ulmann, *De la gymnastique aux sports modernes*. Edt Vrin. Paris. 1982, p. 333-334.)
- ¹⁸ Caillois 1994, p.137.

BIBLIOGRAFÍA

- CAILLOIS, R. (1994). *Los juegos y los hombres*. FCE. México.
- ELKONIN, D.B.(1980).*Psicología del juego*. Visor. Madrid.
- FREUD, S. (1972).*Obras completas*. Editorial Biblioteca Nueva. Madrid.
- T.I.(1972).*Charcot. La Histeria. Proyecto de una psicología para neurólogos*.
- T.II.(1972). *La interpretación de los sueños*.
- T.III.(1972).*Psicopatología de la vida cotidiana. Análisis fragmentario de una histeria (caso Dora). Psicoterapia. El chiste y su relación con el inconsciente*.
- T.IV.(1972). *Tres ensayos para una teoría sexual. El carácter y el erotismo anal. Análisis de la fobia de un niño.. Un caso de neurosis obsesiva. Un caso de paranoia*.
- T.V.(1972). *Psicoanálisis. Un recuerdo infantil de Leonardo de Vinci. Totem y tabú. El Moisés de Miguel Ángel. Historia del movimiento psicoanalítico*.
- T.VI.(1972). *Historia de una neurosis infantil. Introducción al narcisismo. La represión. Lo inconsciente. La guerra y la muerte. Lecciones introductorias al psicoanálisis*.
- T.VII.(1974). *El tabú de la virginidad. Lo siniestro. Psicología de las masas y análisis del "yo" el "yo" y el "ello". Psicoanálisis. Autobiografía*.
- T.VIII.(1974).*Inhibición, síntoma y angustia; análisis profano. El porvenir de una ilusión. El malestar en la cultura. Nueve lecciones de psicoanálisis*.
- T.IX.(1975).*Moisés y la religión monoteísta. Análisis terminable e interminable. Compendio del psicoanálisis. Los orígenes del psicoanálisis*.
- GARDNER, M. (2001). *¿Tenía ombligo Adán y Eva?* Editorial Debate. Madrid.
- GRATITO- ALPHANDÉRY, H y ZAZZO, R.(1973). *Tratado de psicología del niño*. T.III. *Infancia animal. Infancia humana*. Morata. Madrid.
- HUIZINGA, J. (1988). *Homo ludens*, Alianza Editorial. Madrid.
- MARTÍNEZ, E. (2000). *Apuntes de la asignatura Juego Motor curso 2000/01*. EU Magisterio de Oviedo.
- RÜSSEL, A. (1985). *El juego de los niños*. Herder. Barcelona.

