# D S S E R

el juego repetitivo "de intercambio" en el niño con psicosis autística y simbiótica: ¿estereotipia o principio de relación? (1)

#### GIUSEPPE BENINCASA

Psiquiatra. Neuropediatra. Miembro asociado de la Sociedad Psicoanalítica Italiana.

n los niños que presentan una patología autística simbiótica a veces se pueden presentar situaciones de "juego" particulares en las cuales la repetición no entra en la clásica dimensión de la estereotipia solipsística, pero sí en una especie de estereotipia relacional. Se trata de esos juegos en pareja con interminables intercambios de pelota, dirigidos e intencionados (del tipo fútbol o voleibol), o el repetitivo envío de cochecitos al adulto quien enseguida debe reenviarlos de vuelta. ¿Cómo se sitúan estos momentos en la evolución de la patología autística simbiótica? ¿Cuánto hay de relaciona! en estas situaciones duales? ¿Estas actividades entran en las clásicas este-

reotipias motoras producidas por este tipo de niños, siendo al final irrelevante la presencia del otro? ¿Esta fase puede pertenecer también al desarrollo normal? Empezamos la reflexión acerca de estas preguntas pensando en el significado del juego repetitivo en las diferentes fases de la evolución del juego, desde la primitiva actividad de descarga hasta el verdadero juego, con alto valor simbólico.

# El juego repetitivo en el niño: aspectos patológicos y evolutivos para la construcción del cuerpo y del símbolo

En el transcurso de su crecimiento, el niño sustituye objetivos concretos que él se había puesto, por otros que le darán también satisfacción pero que son de naturaleza simbólica, sustitución a la cual se une también una transformación interna del funcionamiento del mismo aparato psíquico (Freud). El juego representa para el niño el instrumento principal a través del cual viene realizado este proceso (Winnicott). En el recorrido en el que eso que llamamos juego va transformándose desde simple descarga motora en actividad simbólica destacan tres fases (Piaget): el juego imitativo en espejo, el juego imitativo diferido y el juego simbólico propiamente dicho. En cada una de ellas aparece el elemento de la repetición: ¿Cuándo la repetición tiene un valor evolutivo y cuándo se puede considerar como estereotipia o como obligación a repetir?

### El juego imitativo

La primera etapa fundamental para el niño es el descubrimiento de sí mismo como ser separado e individual. Separarse e individuarse significa sobre

# D O S I E R

todo entender lo que es diferente y lo que no lo es, es decir, tomar la diversidad evidenciándola gracias a la presencia contemporánea de la igualdad.

El niño que evoluciona normalmente está buscando descubrirse a sí mismo y sus peculiares capacidades y, por lo tanto, a través de la diferencia alimenta el investirse de sí mismo, la libido narcisista; se pone constantemente en relación imitativa con alguien, la madre investida de libido objetal, alguien con quien igualarse. Copiar a la madre, imitarla, ser como ella, significa no perderla: en el juego de la imitación en espejo hay la seguridad de no sufrir la ausencia del objeto deseado. Es el mecanismo que Gaddini describe como "imitar para ser (el objeto)" lo que es típico de la relación simbiótica. La separación está por otra parte estrictamente ligada a la diferenciación. Los signos de la presencia de un principio de diferenciación serán entonces los primeros gestos de "desobediencia imitativa", cuando jugando y sonriendo el niño tomará caminos diferentes y se divertirá comportándose de manera diferente a la de la madre. El manifiesta la verdadera y propia explosión de alegría, cuando en un momento dado, mirando a la madre que hasta aquel momento había imitado, se aleja de repente de la imitación que había utilizado hasta entonces. Y si la respuesta materna es correspondida con alegría, signo de reconocimiento por parte de la madre no sólo de las capacidades motrices, gestuales y verbales del niño, sino también de la capacidad de desviar y con ello divertirse, entonces el niño podrá evolucionar bien: el placer estará presente como unión equilibrada de libido narcisista y de libido objetal, y en la relación él consolidará la unión y al mismo tiempo ratificará el derecho del niño a existir y a sentir placer en la diversidad.

Un aspecto típico del juego imitativo es la repetición. Sabemos en efecto que al niño le encanta no solo imitar, sino también repetir una y otra vez la imitación. Él repite el gesto (o la palabra) solamente por el placer de controlarlo (Sander): repite un

gesto recién adquirido que ha producido un efecto placentero, repite una postura recién adquirida a veces hasta cansarse; tal repetición cesa en cuanto el niño controla la función. Tanto para la postura de pie, como para las actividades motrices y también para el lenguaje: la palabra y el gesto novedosos, aprendidos por imitación de la madre, o descubiertos casualmente, son reproducidos una y otra vez, hasta el completo control, en la búsqueda de un placer que podríamos llamar, según Hendrick (1942), el placer del dominio y según Klein el placer de funcionamiento.

En este sentido la repetición tiene una función evolutiva: la finalidad es la adquisición mediante el control de una nueva capacidad que será después integrada en las otras capacidades ya adquiridas deviniendo una nueva fuerza integradora. Es el formarse de la estructura.

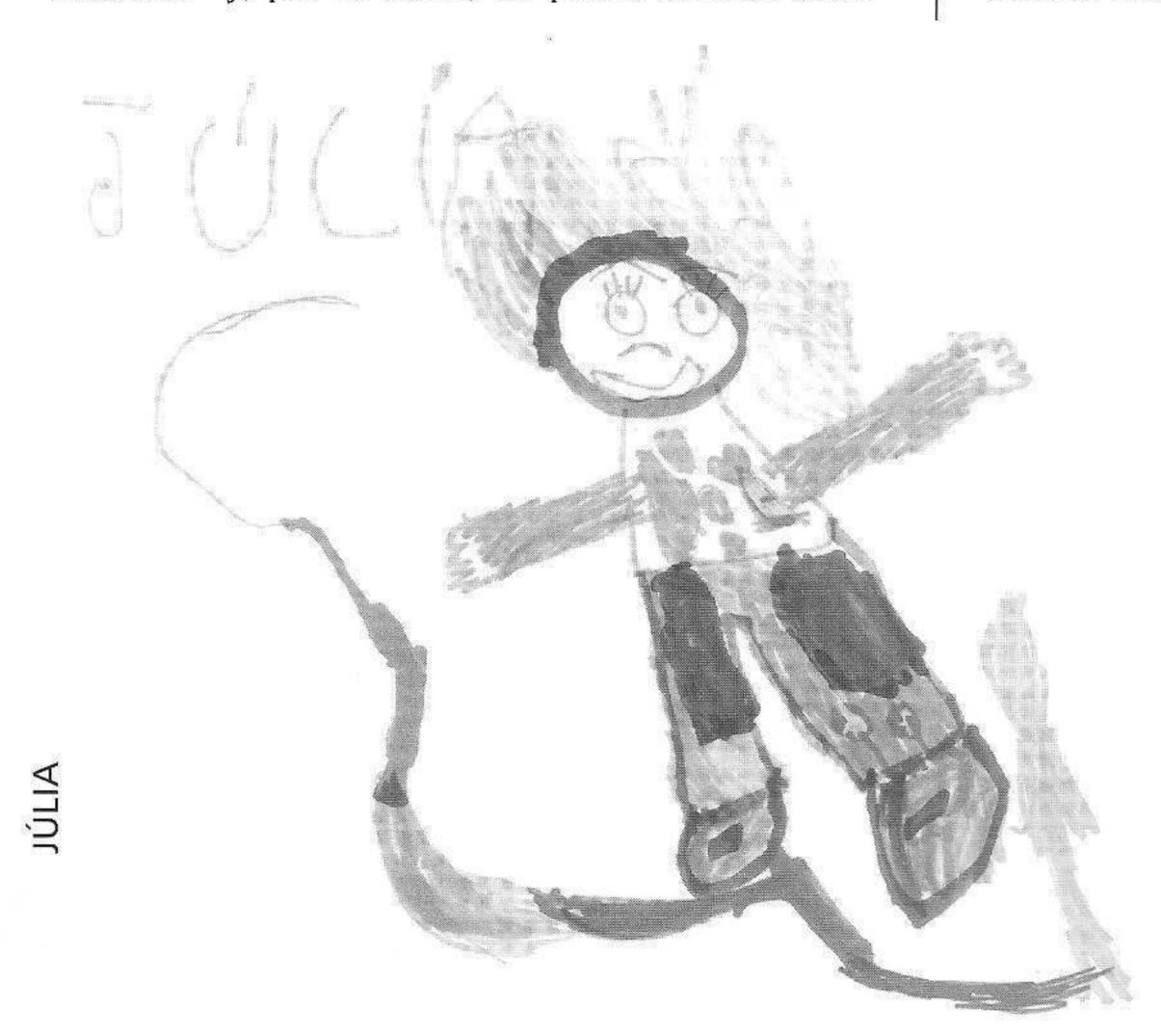
Pero hay otras repeticiones que no son fuente de desarrollo, aquellas típicas de los niños afectados de psicosis autística o simbiótica que sienten la necesidad de recorrer siempre los mismos caminos, repetir idénticos gestos, imitar ecolálicamente las mismas palabras prisioneras de las más rígidas estereotipias.

#### La imitación diferida

Si el juego imitativo constituye una modalidad para estar en relación con el objeto, sólo una experiencia satisfactoria de imitación permitirá al niño progresar pasando de la imitación inmediata a la imitación diferida y al juego simbólico. Mientras la imitación inmediata conlleva una escasa capacidad de separarse del objeto y por lo tanto de tolerar su falta, la imitación diferida es la señal de que el niño tiene una representación interna del objeto que le permite, a través de la mimética, reproducir a su antojo el objeto ausente haciéndolo estar presente

D O S I E R

virtualmente. La experiencia de la imitación en espejo habrá sido satisfactoria si ha dado al niño el doble placer de controlar el objeto y de controlarse a sí mismo a través del dominio de la función y le habrá así permitido investir tanto al objeto como a sí mismo. El problema de los niños psicóticos que tienden a la repetición estereotipada de la experiencia es quizás precisamente el problema del no poder "controlar" y, por lo tanto, no poder investir libidi-



nalmente lo que no está controlado. Paradójicamente, un comportamiento externo de control indicaría la falta de un control interno real y, por consiguiente, de la posibilidad de investir. La búsqueda
de la sensación de seguridad que caracteriza estos
niños podría constituir el intento extremo de controlar algo para poder "investir algo", la búsqueda
extrema de "algo para investir" a toda costa: el
juego estereotipado presenta por ello un carácter de
necesidad que no tiene nada de juego y que hace
pensar más bien en una obligación a repetir.

#### El juego simbólico

El tercer nivel de juego después de la imitación en espejo y la imitación diferida es el juego simbólico que requiere al niño tener presentes simultáneamente las representaciones de dos objetos (por ejemplo, la silla y el caballo) y tomar diferencias y semejanzas de estas representaciones. En el juego, el niño utiliza lo que los hace parecidos (de la silla y

el caballo una forma que permite subir encima y sentarse "a caballo") siendo al mismo tiempo consciente de su diferencia.

En el juego de roles, que constituye el juego simbólico avanzado, él tiene que estar en condiciones de cumplir esas operaciones mentales también sobre sí mismo creyéndose un personaje diferente al que es en realidad, pero caracterizado por la absolutización de aspectos y deseos parecidos a aquellos que siente presentes en sí mismo: el héroe malo, el héroe bueno, el grande, el destructor, el reparador, el dragón, el bombero, el hada, la bruja. En el juego simbólico también aparece al principio el elemento de la repetición: durante un cierto período prefiere ese papel y lo usa continuamente. Pensemos en el juego del

dragón y el caballero en el cual el niño quiere ser el caballero que mata al dragón malo. Repetirá este juego y este papel hasta que haya puesto "bajo control" algo: su capacidad de ser grande desafiando y superando las dificultades, o bien su propia agresividad que siente como destructiva. Así es como mediante el movimiento, el niño pone algo bajo control. Pero mientras en el movimiento o en la adquisición de habilidades una vez controlada la función no hay más razones para repetir (a menos que por otras causas como enfermedades o trau-

# D O S I E R

mas la función se haya perdido y deba ser readquirida), aquí la repetición se manifestará con cierta periodicidad, dado que la pulsión nunca es puesta bajo control de una vez por todas. La pulsión reaparecerá periódicamente requiriendo mecanismos de control siempre más afinados o mentalmente elaborados. Un cierto juego se repetirá, desaparecerá y después reaparecerá bajo formas más desarrolladas y cada vez más altamente simbólicas. El proceso del juego presenta, pues, un desarrollo gradual desde lo sensoriomotor a lo verbal y desde lo concreto a lo abstracto. Desde investir a la madre o partes del cuerpo de ella (el pelo, los botones del vestido), el niño pasa a investir la calidad del cuerpo materno (el olor o la suavidad transferidos al peluche) y después a investir un objeto que pertenece a la madre (una cajita, una pinza), para pasar a investir a través de la imitación de las actividades que la madre lleva a cabo (lavar la ropa, limpieza y maternaje). Y desde el hecho de tener bien cogida la mano de la madre, el niño puede pasar a abrazar un muñeco-mamá, a telefonear a la madre jugando, a dibujar la madre, a hablar de la madre, a escribir la palabra "madre".

La característica del símbolo es la temporalidad y la parcialidad de la sustitución de un objeto por otro. Lo que distingue el verdadero juego de la obligación a repetir es exactamente la capacidad de entrar y salir según su voluntad de la situación "simulada". También en el juego de roles el elemento fundamental parece ser la posibilidad de entrar y salir, ya sea pasando de un rol a otro, o bien pasando de la ficción a la realidad. Es como si el niño se sintiese capaz tanto de representar en su teatro las partes de todos los personajes como entrar y salir a su antojo del escenario.

Un niño que sepa vivir hasta el fondo un rol sin angustiarse y que sepa al mismo tiempo pasar con facilidad de un rol a otro manteniendo también en cada momento la capacidad de aprovechar los elementos de la realidad presentes en la situación ha

conseguido un importante nivel de madurez: es un niño que sabe reconocerse a sí mismo y al mundo exterior, que esta experimentando las diferentes partes de sí mismo, que las está controlando e integrando. Es un niño que será cada vez más capaz de captar el punto de vista de los demás, de descentrarse, de jugar una parte y después otra y otra más, en el teatro de sí mismo. La posibilidad de prefigurar el futuro y de anticiparlo en el juego es una importante ayuda en la evolución del niño y en la solución de algunas problemáticas como, por ejemplo, la edípica. Sobre todo el niño tiene que descubrir que la ambigüedad y el conflicto que ha encontrado dentro de sí mismo no son una característica del "ser niño pequeño, impotente, dependiente", son características compartidas por todos, también por los adultos, y que en este sentido no hay diferencia, sino igualdad substancial entre él y los padres; podrá entonces entender que ser diferente a ellos no significa ser más bueno o más malo que ellos, sino estar en una posición diferente en el plano temporal; por lo tanto, ni mejor ni peor, sino más adelante o más atrás en el tiempo. Esto es sólo posible si el niño, además de haber aceptado su posición, tiene la posibilidad de ser segurizado sobre el futuro, si puede sentir que su camino no está cerrado, sino abierto. Sólo en este caso él tendrá la "libertad" de volver (no la necesidad) sobre las cosas y repetirlas en un sentido no obligado.

Si el adulto no acepta al niño como abierto al deseo de crecer y el deseo es denegado, la pulsión tenderá a salir de forma coaccionada y repetitiva hacía la realización del deseo. Si uno de los padres tiende involuntariamente a enviar este mensaje: "Tú eres pequeño y no vales nada", esto encierra al niño en la obligación a repetir el papel de grande o de potente (tal vez enormemente destructivo, grandiosamente peligroso) y a apropiarse obstinadamente del papel que le ha sido denegado. Es una especie de juego (no un verdadero juego, dado el carácter de obligación) para hacerse grande "solo".