

## RESEÑA

Pilar Tardio Abizanda



*EN JUEGO. Teoría y técnica del juego en la práctica clínica actual*

Rosa Royo Esqués, Lucy Jachevasky, Teresa Pont Amerós (ed.)

Colección Salud Mental

Fundació Vidal i Barraquer, Herder, 2022

*En juego. Teoría y técnica del juego en la práctica actual* es un libro que nace del interés de las compiladoras en compartir su pasión por la tarea de aprender, conocer y ayudar a los

niños y adolescentes que acuden a las consultas Infanto-Juveniles. Y lo que hubiese podido ser un escrito desde sus propias perspectivas teóricas y profesionales, se *transforma* en un pequeño compendio sobre *el juego* que conviene tener en nuestras bibliotecas como libro de consulta.

Si bien jugar es propio del mundo infantil, la lectura de *En juego* nos sumerge en el mundo del juego como comunicación y nos hace sentir cooperadores necesarios para el desarrollo de esta función indispensable, tanto en nosotros mismos como en nuestros pequeños pacientes de los que tanto vamos a aprender.

El texto en su conjunto se vertebra conceptualizando el *juego*, y toma énfasis porque éste fue introducido en el mundo del psicoanálisis como instrumento de diagnóstico y como tratamiento psicoterapéutico. Luego se ramifica y extiende al ir creciendo con las diferentes perspectivas teóricas abordadas por los diferentes autores que participan en esta publicación. El trabajo está estructurado en siete partes.

En la parte I, Rosa Royo hace una amplia introducción teórico-clínica sobre el juego como necesidad esencial del desarrollo. Así pues, nos habla de cómo el juego sirve para descubrir y descubrirse, y de cómo contribuye a fomentar capacidades y procesar la experiencia vivida. Lo presenta también como una vía de externalización de conflictos, ansiedades y defensas, y como actividad lúdica indispensable en las diferentes etapas evolutivas y a lo largo de la vida.

Las partes II y III comprenden cinco y seis capítulos respectivamente. Estos capítulos están destinados a ampliar la perspectiva a través de la visión del juego que tienen diferentes autores según lo enfoquen desde una u otra línea teórica: freudiana -María Elena Sammartino-, kleiniana -Elena Fieschi Viscardi-, lacaniana -Gabriela Galarraga-, winnicottiana -Joseph Knobel Freud-, y relacional -Pablo Nieva-. Son unos escritos de fácil y amena lectura con gran riqueza de viñetas clínicas que nos aproximan a una praxis que tiende a ser convergente. En la tercera parte, estos autores analizan una hora de juego y nos muestran distintas comprensiones e interpretaciones de un mismo material clínico.

Nos parece un gran acierto que las compiladoras hayan dado un espacio a las orientaciones sistémica-constructivista, a cargo de Meritxell Pacheco Pérez, y la de

arteterapia -Rosa Barquero-, que constituyen la parte IV. Abordar el grupo familiar en su conjunto responde a otros conceptos y estrategias, tanto diagnósticas como de enfoque terapéutico, y da luz a una comprensión dinámica de las relaciones de grupo y del lugar que ocupa el paciente “asignado”. Esto permite modificar las alianzas entre los miembros y aprender nuevas maneras de resolver los problemas. En arteterapia lo central es la creatividad, y para ello los niños van a poder disponer de una amplia gama de materiales muy diversos con los que familiarizarse y expresarse.

En el apartado de Juego y técnica, parte V, Rosa Royo, Lucy Jachevasky y Teresa Pont Amenós se ocupan de la sesión de juego, de la hora de juego diagnóstica y del juego en la psicoterapia. Y en la parte VI Teresa Pont Amenós despliega el juego en función de las edades, aportando una visión evolutiva de los diferentes momentos de la etapa infantil y de adolescencia.

Estas dos partes incluyen dos capítulos que no podían faltar, uno dedicado a los dispositivos multimedia donde Daniel Antebi se explaya con entusiasmo frente a la cultura digital y todo lo que ofrece que tanto fascina a niños y adolescentes. ¿Cómo no tener en cuenta pues, esta realidad, para aproximarnos a nuestros menores? En el apartado *Gamers ¿vicio o pasión irrenunciable?*, cuyo título habla por sí solo, nos hace pensar en los prejuicios que nos limitan con respecto a los cambios que se imponen con el uso de internet, y en el problema del abuso.

El otro capítulo es de Julio Moreno y empieza preguntándose sobre el papel del juego en la Historia de la Humanidad, y lo relaciona con el nacimiento del lenguaje y las ceremonias sagradas. Desarrolla también, y da una visión crítica, de lo que denomina *juego asociativo* y *juego conectivo*, representando cada uno diferentes mentalidades o maneras distintas de entender la vida. Como si en la era informática “ya no se requiriese preservar el pasado como antes” “y parezca más atinado que los niños (...) ensayen los formatos digitales y se acostumbren a transitar por lo no previsto adelantándose en el vertiginoso mundo por venir” (pág. 307). Este es un apartado denso y rico en referencias filosóficas y sociológicas.

En la parte VII, Rosa Royo dedica nueve capítulos a diferentes cuadros clínicos y a la psicopatología subyacente que vamos a poder *leer* en el juego y en la manera de jugar o no jugar de los jóvenes pacientes. Tal y como ella dice, “La complejidad de la mente humana se resiste a ser simplificada. En este escrito las clasificaciones están al servicio de la didáctica, ya que lo que se aprecia en el juego de los niños en la consulta es más amplio que las descripciones psicopatológicas” (pág. 327). Los últimos cuatro capítulos de esta última parte están a cargo de Dolors Cid y Lucy Jachevasky y los dedican a los niños con autismo. Las autoras revisan primero este trastorno para poder entender mejor “¿Por qué no juegan los niños con autismo?” (pág. 379).

Para finalizar repetiría lo comentado al principio: que la obra se ofrece al lector como libro de consulta, en función de los diferentes intereses teórico-clínicos del momento. Pero también puede leerse *de una vez* dada la accesibilidad de la mayor parte de su contenido.

Pilar Tardio Abizanda  
Psicoanalista SEP-IPA  
Psiquiatra de Adultos e Infanto-Juvenil  
pilartardio@hotmail.com