

INTERPRETACIÓN DEL JUEGO IMAGINATIVO EN LA PSICOTERAPIA INFANTIL: HACIA UN ENFOQUE HERMENÉUTICO FENOMENOLÓGICO

Bertha Mook

School of Psychology, 120 University Private, University of Ottawa
Ottawa, K1N6N5 Canada. Email: mook@uottawa.ca

Despite renewed interest and technical advances in play therapy with children, its theoretical basis remains weak. A phenomenological hermeneutic approach to play therapy offers a philosophically grounded theoretical understanding of the meaning of children's expressions through imaginative play in a therapeutic context. Drawing upon Gadamer's ontological concept of play and Ricoeur's theory of interpretation, a child's imaginative play is seen as a text that calls for interpretation. The understanding and interpretation of imaginative play in play therapy is illustrated by means of a case vignette of a young physically abused child.

Key words: Phenomenology; hermeneutics; play therapy; narratives; child therapy.

INTRODUCCIÓN

Los pioneros de la psicoterapia infantil se dieron cuenta de que el mundo infantil y su forma particular de relacionar y experimentar pueden mostrarse a través del juego imaginativo. También descubrieron que la comprensión e interpretación del juego imaginativo puede ayudar al niño a superar obstáculos y barreras y transformarle a él y a su percepción de la realidad. En consecuencia, el juego se convirtió en un enfoque mayoritario en el psicoanálisis y en las terapias humanistas con niños. Durante los sesenta y setenta, sin embargo, estos enfoques tradicionales de terapia del juego se vieron ensombrecidos por el auge repentino de la terapia de conducta y la terapia familiar. Afortunadamente, los ochenta marcaron un cambio de dirección con un interés renovado por la terapia del juego y la formación de importantes organizaciones profesionales en este campo. El creciente entusiasmo y el rápido aumento durante la década pasada es alentador y refleja un reconocimiento del significado y poder de transformación del juego en la terapia infantil.

Si se analizan los avances recientes de la terapia de juego e infantil observamos que son de naturaleza predominantemente técnica centrados en nuevas técnicas innovadoras. De hecho, el interés por las técnicas en el campo de la psicoterapia en su totalidad es tan dominante y penetrante que se podría hablar de un nuevo campo en la filosofía de la tecnología. No obstante, el énfasis en la técnica a expensas de la teoría está empobreciendo y poniendo en peligro los desarrollos teóricos futuros en este campo. Esta situación nos hace poner en tela de juicio la naturaleza de la psicoterapia infantil como una ciencia aplicada y sus fundamentos epistemológicos y teóricos relevantes.

En este artículo defenderé la tesis que la psicoterapia con niños puede edificarse eficazmente sobre un enfoque hermenéutico fenomenológico, epistemológicamente fundando en las ciencias humanas. Para mostrar el poder potencial del juego imaginativo en la terapia de juego, se requiere un conocimiento fundacional del juego y de la interpretación. El trabajo de Gadamer (1982) sobre el concepto de juego y el de Ricoeur (1981) sobre el de texto y la teoría de la interpretación son relevantes para el enfoque hermenéutico fenomenológico. Sus contribuciones se dirigen y se aplican al fenómeno del juego imaginativo. Para ello se presenta una descripción e interpretación breve de una escena de juego sacada de un caso clínico real.

UN ENFOQUE HERMENÉUTICO FENOMENOLÓGICO.

Gadamer (1982) criticó el enfoque empírico-analítico de las ciencias humanas por su distanciamiento enajenante en nombre de la objetividad. Destacó que la experiencia de pertenencia siempre precede a cualquier forma de distanciamiento en las esferas estéticas, históricas y lingüísticas. Ricoeur está de acuerdo tanto con Heidegger (1962) como con Gadamer al considerar la experiencia de estar en el mundo o de pertenencia como primordial. Primero debemos sentirnos y encontrarnos en el mundo que hace posible la comprensión y la interpretación. Sin embargo, Ricoeur (1981) apunta a la recuperación del parámetro de distanciamiento. Argumenta que cualquier tipo de pertenencia asume el distanciamiento y que en la historia de la hermenéutica esta idea está presente pero descuidada. Para Ricoeur la dialéctica entre la experiencia de la pertenencia y del distanciamiento es la clave de su hermenéutica, y en particular, de su teoría de la interpretación.

Mientras que Heidegger y Gadamer están interesados en la base ontológica de la hermenéutica, Ricoeur se centra en su estatus científico como fundación de las ciencias humanas y por eso se plantea las cuestiones epistemológicas propuestas por Dilthey (1977). En su opinión la dicotomía de Dilthey entre la explicación y la comprensión, como métodos respectivos de las ciencias naturales vs. las ciencias humanas, ha creado una gran confusión. Ricoeur (1976) rechaza enfáticamente esta dicotomía e intenta resolver la problemática mediante su teoría de la interpretación.

Si se propone un enfoque hermenéutico fenomenológico de la terapia infantil,

se debería tener en cuenta la relación entre la fenomenología y la hermenéutica. En la tradición de Heidegger, Ricoeur (1981) muestra que la fenomenología y la hermenéutica van unidas de la mano. La fenomenología con su cuestión central sobre el significado es la presuposición de la hermenéutica pero, a la vez, necesita la presuposición hermenéutica de la explicación. También es importante que ambas disciplinas subordinen el lenguaje a la experiencia. Siguiendo a Heidegger, Gadamer (1982) señala que la hermenéutica no debe empezar con el lenguaje sino que debe orientarse a lo que se convierte en lenguaje. Por eso empieza su *Verdad y Método* con la experiencia hermenéutica del arte y el significado ontológico del juego.

A pesar de la relación intrincada y la mutua pertenencia de la fenomenología y la hermenéutica, estos enfoques son metodológicamente distintos. Heidegger ya señaló que al movernos de la comprensión del fenómeno específico a la comprensión de las formas tan complejas de ser-en-el-mundo del *Dasein*, necesitamos pasar de la fenomenología a la hermenéutica. En su estudio sobre el simbolismo y el mito Ricoeur (1974) afirmó de forma similar que se necesita un cambio metodológico de la fenomenología a la hermenéutica ya que estos fenómenos no se pueden aprehender directamente en la totalidad de la experiencia. El lenguaje simbólico se expresa de una manera indirecta y figurativa y por eso requiere la interpretación hermenéutica.

Las contribuciones hermenéuticas de Gadamer y Ricoeur son especialmente importantes en el campo de la psicoterapia. En este caso el objeto de la comprensión e interpretación hermenéutica va más allá de los textos escritos e incluye la comunicación verbal y no verbal. Los notables escritos de Gadamer sobre los efectos de la historia en la comprensión del dialogo verbal, el juego y el arte, y la teoría de la interpretación de Ricoeur son de gran relevancia para nuestra cuestión. La psicoterapia infantil es un ejercicio de diálogo, un modo de pregunta-respuesta personal y a veces radical, a través de la comunicación verbal y no verbal. Es una búsqueda de la comprensión e interpretación de los significados de las expresiones del juego imaginativo del niño en el contexto de apoyo de una relación terapéutica.

El enfoque hermenéutico fenomenológico de la psicoterapia infantil se encuentra en sus inicios. Se han hecho pocos avances desde que se utilizó el enfoque fenomenológico mediante el juego y el arte llevado a cabo en Holanda (Langeveld, 1955; Lubbers, 1971). A finales de los 80, Moustakas (1988) propuso una orientación fenomenológica y Lubbers (1988) una hermenéutica. Mis propios estudios y experiencias en psicoterapia infantil me han llevado a la convicción de que un enfoque combinado de la fenomenología y la hermenéutica no sólo es posible sino muy adecuado para comprender e interpretar los significados de las expresiones verbales y no verbales de los niños a través del juego imaginativo y otros medios creativos (Mook, 1989, 1991, 1994, 1998). Este tipo de trabajo terapéutico con niños requiere una comprensión fundamental del fenómeno del juego y de la interpretación.

EL FENÓMENO DEL JUEGO

El juego en el niño es un fenómeno fascinante pero difícil de describir que a menudo escapa a las investigaciones empírico-analíticas. Las teorías psicológicas tienden a subordinar el juego a una función del jugador y por eso permanecen como explicaciones demasiado subjetivas y parciales. El juego es un fenómeno universal humano que excede los límites de una ciencia específica dentro de las ciencias humanas. Varios autores han destacado que el juego es primario y fundacional de tal forma que es la base de todas las expresiones del arte y la cultura (Huizinga, 1951; Winnicott, 1974; Gadamer, 1982). Los estudios fenomenológicos del juego reconocen su complejidad y definen su característica esencial como un movimiento recíproco entre el niño y los objetos de su juego, a saber, mientras juega también es jugado. Las descripciones fenomenológicas señalan que cuando entra en el mundo del juego, el niño es seducido por el atractivo sensopático de sus objetos de juego y por sus propias imágenes del juego (Vermeer, 1955; Mook, 1998). El niño se ve absorbido e inmerso en un mundo con su propio tiempo y espacio, con sus tensiones internas, sorpresas y emociones y sus temas y configuraciones que se van desarrollando. El juego implica un sentido de libertad y riesgo y permite un alivio temporal de la carga de la realidad (Scheuerl, 1975).

Con su concepto ontológico del juego, Gadamer (1982) ha hecho una contribución importante y ampliamente reconocida que tiene grandes implicaciones para la terapia del juego (Mook, 1994) Según Gadamer el juego ofrece al niño una experiencia primaria de pertenencia y constituye una función de exhibición y presentación que precede al lenguaje y que a la vez lo requiere. Sin perder de vista al jugador, enfatiza que el verdadero sujeto del juego no es la subjetividad del jugador sino el juego en sí mismo. Mientras que los fenomenólogos han enfatizado la relación recíproca entre el jugador y el objeto del juego, Gadamer da un paso más y afirma la primacía del juego sobre del jugador. El juego mismo atrae al jugador en su embrujo y lo mantiene dentro. A pesar de la dependencia que tiene de ser jugado, el juego constituye una totalidad llena de significado que está por encima de la subjetividad del jugador y del mundo real en el que vive. Como estructura revela su propio significado y su propia verdad. Gadamer señala que el único propósito del juego es representarse a sí mismo. Escribe “Cuando se representa el juego, emerge el ser. En él se produce y se revela lo que de otra forma permanecería constantemente escondido y reservado” (p.101). El jugador a su vez se representa a sí mismo y llega a un elevado nivel de autorepresentación a través del juego mediante la apropiación de su significado. Así pues, el juego tiene un poder transformador en cuanto cambia a la persona que lo experimenta.

El concepto de Gadamer del juego como un fenómeno primario y autónomo con su propia estructura y representación nos permite verlo como un texto. En el juego imaginativo infantil, podemos hablar del juego como un texto en el sentido que las acciones e imágenes del juego se desarrollan a través del tiempo y culminan

en una historia del juego con su propia estructura narrativa. Pero ¿qué se entiende por texto y cómo puede el texto de un juego interpretarse desde una perspectiva fenomenológica hermenéutica? Estas cuestiones requieren una breve explicación del concepto de texto de Ricoeur y de su teoría de la interpretación.

CONCEPTO DEL TEXTO Y TEORÍA DE LA INTERPRETACIÓN DE RICOEUR

Ricoeur (1981) considera el prototipo de un texto como una elaboración del discurso en el que este último se transforma en la totalidad estructural de un poema, una novela, o un juego, con su propia configuración característica y, por este motivo, claramente alejado de la palabra hablada. El texto, como elaboración del discurso, incluye la dialéctica del hecho y significado en el sentido que se realiza como un hecho y perdura como un significado. El significado del texto, a la vez, incluye la dialéctica del sentido y referencia, a saber, el “qué” y el “sobre qué”. El sentido se refiere al significado ideal en el que la elaboración se considera como una totalidad encerrada en sí misma, y la referencia a la relación con el mundo que es fundamental para su comprensión. Ricoeur señala que la experiencia del distanciamiento se evidencia en el hecho de que lo que se dice se ve superado por el significado de lo que se dice, y en que el significado del texto ya no coincide con las intenciones subjetivas de su autor. El distanciamiento también se encuentra presente en el hecho que el lector del texto puede dejar de lado su opinión y mirar su significado ideal o desarrollar su referencia no-ostensiva. Para Ricoeur el texto no se refiere a algo que está escondido detrás de él sino a lo que se revela delante de él. En otras palabras, la referencia de un texto abre las puertas de un mundo posible.

La teoría de la interpretación del texto de Ricoeur (1976, 1981) abarca los conceptos de comprensión y explicación. Coincide con Gadamer respecto a que la comprensión se basa en la pre-comprensión y tiene sus raíces en la historia y la tradición. Entender es captar y ser captado por el significado del texto en su totalidad. La explicación, por otro lado, se refiere a la estructura analítica de un texto e incluye un grado de distanciamiento. Ricoeur (1976) escribe: “con la explicación explicamos o desarrollamos las diversas proposiciones y significados, mientras que con la comprensión concebimos o captamos en su totalidad la cadena de significados parciales en un acto de síntesis” (p.72). La interpretación se aplica al proceso dialéctico completo que engloba tanto la comprensión como la explicación como dos fases diferentes del ciclo hermenéutico. La primera fase de la comprensión incluye la dialéctica del acontecimiento y del significado. Esto implica una comprensión ingenua de la totalidad del texto que tiene en cuenta la multiplicidad de significados y los horizontes potenciales que se pueden actualizar de diferentes maneras. La segunda fase, donde los procedimientos explicativos apoyan un modo de comprensión más sofisticado, incluye la dialéctica del sentido y la referencia. Aquí la función referencial de la realidad se suspende para explorar la referencia

potencial del texto. Si es necesario, el sentido del texto como una totalidad cerrada se puede basar en modelos explicativos, como el análisis estructural o el psicoanálisis, con el fin de revelar la semántica que a la vez apunta a un mundo posible.

El proceso de interpretación siempre incluye la dialéctica del distanciamiento y de la apropiación, en el que la primera amplía el horizonte del texto y la segunda el horizonte del lector. Con la apropiación, el lector se hace suyo lo que al principio le era extraño y por eso aumenta su propia auto-comprensión.

LA INTERPRETACIÓN DEL JUEGO IMAGINATIVO.

A la luz de los escritos de Gadamer y Ricoeur, el juego imaginativo infantil se puede considerar una expresión simbólica que constituye un texto y requiere una interpretación. Un texto de juego actualizado a través de un juego imaginativo implica una experiencia primaria de pertenencia así como varias formas de distanciamiento. Incluye la dialéctica del acontecimiento y del significado, ya que el acontecimiento temporal del juego se puede distanciar claramente de sus significados permanentes. El juego como texto también incluye la dialéctica del sentido y la referencia. Revela un sentido ideal en su estructura interna y una referencia a la realidad al proyectar un mundo posible. En otras palabras, el lector puede suspender el juicio y analizar el sentido ideal del texto como una entidad encerrada en sí misma con el fin de señalar su relación referencial con el mundo real. El concepto de distanciamiento de Ricoeur, además, implica que el significado objetivo del juego como texto difiere de las intenciones subjetivas del jugador. Tanto en el concepto del juego de Gadamer como en la teoría de la interpretación de Ricoeur se encuentra un desplazamiento inicial del sujeto, para ser luego reintroducido con un papel más modesto ya que toda la interpretación culmina en la apropiación. Si aplicamos su enfoque hermenéutico al juego imaginativo, la relación con el mundo del texto del juego tiene prioridad sobre la relación con el mundo del jugador. Para entender el juego imaginativo es necesario exponerse a él sólo como un texto y, posteriormente, apropiarse de los significados propuestos que el trabajo de la interpretación desarrolla en el mundo real del jugador.

Cuando Ricoeur (1981) escribe sobre los procesos que tienen lugar en los textos de narrativa de ficción, drama y poesía nos recuerda las palabras de Aristóteles: “la creación de un mito, de una fábula, es el camino de la mimesis, de la imitación creativa” (p.93). También señala que los textos de ficción y poéticos sitúan la referencia del texto a distancia de la realidad cotidiana. Según sus palabras: “La realidad, de esta manera, se metamorfosea mediante lo que denominaría las *‘variaciones imaginativas’* que la literatura extrae de la realidad” (p.112). Se puede afirmar que en el juego imaginativo el niño sigue de forma parecida el camino de la mimesis o las imaginaciones creativas y realiza variaciones imaginativas de su propia realidad percibida. De este modo el mundo del juego irrumpe en el mundo del jugador. A través de la fuerza de la imaginación se abre un mundo posible. El

poder del juego imaginativo yace en su metamorfosis y redescipción de la realidad.

Para poner de manifiesto el poder del juego imaginativo, la referencia de primer orden al mundo de la realidad cotidiana tiene que ponerse entre paréntesis a fin de poder dejar paso a una referencia de segundo orden que apunta a un nuevo mundo que se abre frente al texto del juego. Apropiarse de los significados revelados a través de su juego y de su mundo implica para el niño cambio y transformación. Siguiendo con la idea de Ricoeur se podría afirmar que el mundo del juego lleva a una metamorfosis lúdica del mismo jugador.

LA PRÁCTICA DE LA TERAPIA DEL JUEGO: UNA ILUSTRACIÓN DE UN CASO CLÍNICO

Ilustraremos la comprensión e interpretación del juego imaginativo en terapia infantil mediante una breve descripción de una escena de juego extraída de un caso clínico real. El niño al que nos referimos es un niño de seis años remitido a psicoterapia infantil después de que su padre lo hubiera maltratado durante un prolongado periodo de tiempo y como consecuencia de ello hubiese sido apartado de la familia. Robert al principio parecía muy tenso, inseguro y ansioso (inquieto). Era retraído e incapaz de verbalizar sus sentimientos. En el medio seguro y protegido de la terapia, el juego le abrió una puerta y pronto fue capaz de expresar sus sentimientos a través del juego imaginativo. La siguiente descripción del juego está sacada de una de las sesiones iniciales.

Por primera vez Robert se dirigió a una casita de muñecas completamente amueblada. Inmediatamente sacó la familia de muñecas así como todos los muebles excepto dos camas con colchones de la segunda planta y una mesa redonda del ático. Buscó y escogió siete muñecos espaciales y un pequeño perro de Fisher Price. Dividió las figuras en dos grupos: uno compuesto por cuatro “chicos malos” y el otro por tres “chicos buenos” que se encontraban en la casita dispuestos a luchar. El perrito también se encontraba del lado de los buenos. Enseguida empezaron las luchas físicas entre los individuos de ambos grupos. En la primera parte del juego, la pelea que iniciaban mayormente, aunque no exclusivamente, los malos creció rápidamente de intensidad. Los ataques se repetían por ambas partes hasta que alguien caía muerto. El perro se sentaba a un lado y casi siempre miraba la pelea. Estaba muy asustado, pero protegido por los chicos buenos. Cuando los buenos conseguían matar a uno de los malos, su espíritu volvía de la tumba para seguir luchando. Pero esto no sucedía así con los buenos, con lo cual siempre ganaban los malos. En la segunda parte, todo el grupo volvió a la escena y Robert anunció que la casa se había congelado. Ahora la lucha se llevaba a cabo en la buhardilla, con ambos bandos resbalando alrededor de la mesa redonda utilizada como barrera. La lucha era otra vez muy intensa y las víctimas de ambos lados caían por la escalera helada. El perro esta vez se había apuntado a la pelea y miraba o luchaba alternativamente con el bando de los buenos, intentando que no le cogieran. Al final,

todos terminaron cayendo por la escalera pero el perro permaneció ileso. Durante una tercera ronda, Robert se dirigió a las dos pequeñas camas situadas en la segunda planta. Los malos capturaron a sus víctimas y los ataron uno por uno encima de las camas y de forma deliberada y con lentitud les infligían múltiples heridas. Durante otra variación trabó las camas de modo que formara una jaula de metal dentro la cual la víctima era capturada y torturada. Esto ocurría en silencio, pero con gran detenimiento y de forma letal. El perro no fue torturado, pero en el momento en que los malos volvieron al piso de abajo y lo vieron allí solo le dispararon. Esto entristeció mucho a Robert. Debido al papel substancial que desempeñaba el perro, su supervivencia era de gran importancia. Como terapeuta, reflejé sus sentimientos y sugerí llamar a un doctor para ver si el perro estaba *realmente* muerto. Robert accedió inmediatamente y introdujo un doctor en la escena. Después de un cuidadoso examen, el doctor encontró que el perro todavía “respiraba un poquito” y que sobreviviría si se le prestaban atenciones especiales. El niño estaba exhausto pero visiblemente aliviado.

Al reflexionar sobre esta escena, uno se sorprende por su poder e intensidad dramática. El juego hace eclosionar el mundo subjetivo del jugador y le abre las puertas a un nuevo mundo. A través de las variaciones imaginativas de Robert, éste se sitúa por encima del sentido del self y sobre su mundo real. ¿Qué es lo que este juego nos dice y qué cosas nos revela acerca del jugador? Para revelar los significados del texto del juego, necesitamos poner entre paréntesis su referencia a la realidad. Sólo posteriormente se pueden asimilar al mundo real del niño los significados revelados.

Un enfoque hermenéutico fenomenológico muestra que el texto del juego de Robert presenta, en primer lugar, una dramatización imaginativa de peleas físicas violentas entre los muñecos espaciales, abarcando las fuerzas del mal contra las del bien. Observamos que el juego se desarrolla en una casa familiar, amueblada inicialmente, que pasa a ser desposeída de su contenido y de sus habitantes. Posteriormente se transforma en un campo de batalla donde un grupo de figuras del espacio “malas” y otras “buenas” se destruyen mutuamente. Estas luchas brutales producen muertes en ambos lados con la diferencia crucial que sólo los malos son reemplazados por sus espíritus y por lo tanto son indestructibles. Un perro, que es el único que no es herido, observa la intensa lucha física y los asaltos corporales. Durante una segunda lucha donde todos participan, la casa se convierte en una masa de hielo sólido convirtiéndolo en un lugar prohibido, frío y traicionero. El juego gana en intensidad y llega al momento culminante cuando el enemigo empieza a asaltar corporalmente y a torturar a sus víctimas utilizando métodos deliberados e ingeniosos. El perro consigue escapar de este suplicio, aterrorizado; pero, una vez desprotegido, le disparan de forma imprevista y parece muerto. La intervención terapéutica evoca esperanza para el animal herido, que solo puede vivir mediante cuidados especiales.

Resulta muy destacable en el juego de Robert la transformación de la casa de muñecas en un campo de batalla y la conversión posterior en un bloque de hielo en el que tienen lugar continuas luchas y torturas. Este lugar tan frío y desolado contrasta fuertemente con una casa entendida como un hogar para una familia, un lugar donde encontrar seguridad y afecto. Además, el uso de figuras del espacio luchando dentro de esta casa helada añade al juego una dimensión extraterrestre, lejana de nuestra vida cotidiana. Situado a esta distancia de la realidad el niño se siente seguro para representar escenas de tortura personal deliberada y ataques corporales a las víctimas. El papel del pequeño perro también es destacable. Inicialmente, parece fuera de lugar en medio de estos muñecos espaciales, dispuestos a destruirse unos a otros. A pesar de su estado vulnerable y su pequeño tamaño, actúa como un observador y cauteloso participante, manteniéndose milagrosamente ileso hasta el final de la batalla cuando le disparan repentinamente. Su supervivencia parece ser de crucial importancia y por eso se asegura condicionalmente.

Habiendo reflexionado sobre el significado del texto del juego como tal, nos podemos preguntar ahora qué es lo que el juego nos dice acerca del jugador y de su mundo real. Cuando asimilamos los significados revelados por la escena de este juego al mundo real del niño, tenemos que hacerlo con precaución. Desde un punto de vista hermenéutico, cada texto tiene que ser considerado en su contexto. La escena del juego de Robert es sólo un texto derivado de una sola sesión de terapia de juego. Cualquier interpretación es, por eso, necesariamente aproximativa y necesitaría verificarse a través de los significados derivados de narraciones de juegos anteriores y posteriores durante el transcurso de la terapia. Teniendo en cuenta esta reserva, podremos encontrar en el juego algunas auto-representaciones parciales de Robert. Como creador y narrador de su propia historia del juego, Robert se expresa poderosamente y parece que se representa, hasta cierto punto, en el papel del pequeño y vulnerable perro que se muestra asustado, observador y participando de forma cauta en la lucha. Con este rol, puede tomar cierta distancia de sus propias experiencias aterradoras de maltratos físicos. A través del perrito, puede comunicar el mensaje a sí mismo y al terapeuta de que casi no lo superó pero que sobrevivirá con la protección y afecto necesarios. El niño parece que también se identifica parcialmente con los “chicos buenos” que buscan la venganza a través de la lucha contra los “chicos malos”. Incluso en su representación de los ataques corporales y las torturas parece que aproximarse a sus propias experiencias humillantes y dolorosas. Los significados personales comunicados a través de la casa fría y desértica utilizada como campo de batalla y como cámara de tortura, todavía no están claros en este punto inicial de la terapia de Robert. Sin embargo, como expresión imaginativa, revela unos sentimientos fuertes y complejos que parecen estar relacionados de alguna forma con las experiencias destructivas y de maltratos que sufrió en su propia casa a manos de su padre, y la consecuente ruptura de su familia.

Mediante la práctica de la terapia del juego, el terapeuta adopta el papel de observador-participante que juega con el niño en su creación del juego imaginativo. Las narraciones iniciales del juego pueden ser incoherentes, fragmentadas, incompletas o incluso caóticas o interrumpidas abruptamente. Sin embargo, con la ayuda del terapeuta, insistirá ya que quiere y necesita contar su historia a través del juego o de la expresión verbal directa. Sus textos del juego pueden representar no sólo sus conflictos presentes y pasados, sino también sus posibilidades de nuevas formas de ser y relacionarse. La comprensión del juego requiere una interpretación del mundo del juego en sí mismo en cuanto a las acciones, pensamientos y sentimientos de las figuras del juego, los temas que se desarrollan y la configuración del texto del juego en su totalidad. Dentro de la estructura del diálogo terapéutico, tanto el niño como el terapeuta contribuyen a su interpretación a través de una fusión de sus respectivos horizontes de comprensión. Las interpretaciones temporales en el mundo del juego ayudan al niño a trabajar sus problemas personales y de relación de un modo imaginativo. Los nuevos descubrimientos derivados del juego pueden relacionarse con las circunstancias de la vida real del niño con el fin de fomentar la integración, la transformación y la curación.

CONCLUSIÓN

A pesar de que la terapia del juego se utiliza cada vez más, los recientes avances se han desarrollado por la vertiente más técnica a expensas de una comprensión teórica más profunda. Con este artículo, espero contribuir al desarrollo de un enfoque hermenéutico fenomenológico de la terapia infantil que se basa epistemológicamente en las ciencias humanas. Hemos visto que para la terapia del juego, esto implica una comprensión del juego como fenómeno primario y autónomo con su propia estructura y representación. El juego imaginativo como expresión figurativa y simbólica es un texto que requiere interpretación. Nuestra ilustración del caso mediante una escena de juego demuestra que a través del juego imaginativo, se abre un mundo nuevo delante del niño y el terapeuta –un mundo que necesita interpretación y comprensión mutua. Los significados revelados a través de una reflexión sobre el texto del juego en sí mismo se adaptaron tentativamente al mundo real del niño.

A pesar del interés renovado y los avances técnicos en la terapia infantil, su base teórica permanece débil. Un enfoque fenomenológico hermenéutico de la terapia del juego ofrece una comprensión teórica basada en la filosofía del significado de las expresiones infantiles a través del juego imaginativo en un contexto terapéutico. Recurriendo al concepto ontológico del juego de Gadamer y a la teoría de la interpretación de Ricoeur, se considera el juego imaginativo infantil como un texto que requiere interpretación. La comprensión e interpretación del juego imaginativo en la terapia del juego se ilustra mediante una escena de un caso de un niño maltratado.

Palabras clave: Fenomenología; hermenéutica; terapia por el juego; narraciones; terapia infantil.

Traducción: Ariadna Villegas i Torras

Nota Editorial: Este artículo apareció publicado con el título: "Interpreting Imaginative Play in Child Psychotherapy: Towards a Phenomenological Hermeneutic Approach", en "The Humanistic Psychologist, vol. 27, N 2, 1999, pp. 173-186". Agradecemos el permiso para su traducción y publicación.

Referencias bibliográficas

- DILTHEY, W. (1997). *Descriptive psychology and historical understanding*. The Hague: Nijhoff.
- GADAMER, H.G. (1982). *Truth and Method*. New York: Crossroads.
- HEIDEGGER, M. (1962). *Being and time*. New York: Harper and Row.
- HUIZINGA, J. (1951). *Homo ludens*. Haarlem: Willink & Zoon.
- LANGEVELD, M.J. (1955). Bevrijding door beeldcommunicatie. *Nederlandsche tijdschrift van de Psychologie*, 2, 443-455.
- LUBBERS, R. (1971). *Voortgang en nieuw begin in de opvoeding*. Gent: Van Gorcum.
- LUBBERS, R. (1988). *Psychotherapie door beeld en begripsvorming*. Nijmegen: Dekker & Van de Vegt.
- MOOK, B. (1989). Play and play therapy. *Journal of Learning about Learning*, 1(2), 5-20.
- MOOK, B. (1991). The significance of hermeneutics to child psychotherapy. *Journal of Psychiatry and Neuroscience*, 16(3), 182-187.
- MOOK, B. (1994). Therapeutic play: From interpretation to intervention. In J. Hellendoorn, R. Van der Kooij, & B. Sutton-Smith (Eds.), *Play and intervention*. Albany: State University of New York Press.
- MOOK, B. Imaginative play in child psychotherapy: The relevance of Merleau-Ponty's thought.. *Journal of Phenomenological Psychology*, 29, 231-248.
- MOUSTAKAS, C. (1988). *Phenomenology, science and psychotherapy*. Cape Breton: Family Life Institute.
- RICOEUR, P. (1974). *The conflict of interpretations*. Evanston: Northwestern University Press.
- RICOEUR, P. *Interpretation theory*. Forth Worth: Texas Christian University Press.
- RICOEUR, P. (1981). *Hermeneutics and the human sciences*. New York: Cambridge University Press.
- SCHEURL, H. (1986). Some phenomenological aspects of play. In R. Vn der Kooij & J. Hellendoorn (Eds.), *Play, therapy, play research*. Berwyn: Swetz North America.
- VERMEER, E. (1955). *Spel en spelpaedagogische problemen*. Utrecht: Byleveld.
- WINNICOTT, D.W. (1974). *Playing and reality*. London: Pelican.