

LOS JUEGOS EN LA DETECCIÓN DEL ABUSO SEXUAL INFANTIL.

María Cecilia López



LOS JUEGOS EN LA DETECCIÓN DEL ABUSO SEXUAL INFANTIL

LOS JUEGOS EN LA DETECCIÓN DEL ABUSO SEXUAL INFANTIL

María Cecilia López



Editorial
MAIPUE

Los juegos en la detección del abuso sexual infantil

María Cecilia López

1ª edición, octubre de 2014

© 2014 Editorial Maipue

Tel/Fax: + 54 (011) 4458-0259

Zufriategui 1153 – Ituzaingó (1714)

Pcia. Buenos Aires – República Argentina

Contacto: promocion@maipue.com.ar / ventas@maipue.com.ar

www.maipue.com.ar

ISBN: 978-987-3615-19-1

Ilustración de tapa: Anita Dominoni

Diseño de tapa: Espacios de Imaginación

Diagramación: Paihuen

Corrección: Silvina Crosetti

López, María Cecilia

Los juegos en la detección del abuso sexual infantil. - 1a ed. - Ituzaingó : Maipue, 2014.

296 p. ; 22x15 cm.

ISBN 978-987-3615-19-1

1. Psicología. 2. Abuso Sexual Infantil. I. Título

CDD 155.4

Fecha de catalogación: 16/10/2014

Queda hecho el depósito que establece la Ley 11.723.

Libro de edición argentina.

No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por otro cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización u otros métodos, sin el consentimiento previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las leyes 11.723 y 25.446.



Índice

Prólogo	9
Introducción	17
PRIMERA PARTE: LA FUNCIÓN DEL JUEGO.....	21
Capítulo I: Definición del juego.....	23
Definición de juego	23
El juego a través de la historia	24
El juego para los distintos autores.....	24
Capítulo II: El juego en el desarrollo de la personalidad	31
El juego a través de las etapas evolutivas del desarrollo humano.....	31
El juego en el desarrollo de la personalidad	37
La función del juego: aspectos que mejora el juego	39
Capítulo III: Clasificación de los juegos	43
Clasificación de Rüssel.....	43
Clasificación de Piaget	44
Otras clasificaciones	47
SEGUNDA PARTE: EL JUEGO EN LA DETECCIÓN DEL	
ABUSO SEXUAL INFANTIL.....	49
Capítulo IV: El abuso sexual infantil	51
Qué es el abuso sexual infantil.....	51
El niño/a abusado/a sexualmente	52
Capítulo V: La psicoterapia con niños/as víctimas.....	61
El juego proyectivo como herramienta en el diagnóstico del abuso sexual	61
El juego proyectivo en la psicoterapia de niños/as abusados/as.....	64
El rol del psicólogo/a con los niños/as víctimas y/o potenciales víctimas.....	66
Capítulo VI: El simbolismo de los juguetes en los niños/as abusados/as.....	75
Muñecos.....	75
Disfraces.....	100
Otros objetos.....	102
Capítulo VII: El simbolismo de los juegos.....	105
Las trampas:	105
Juegos de ejercicio y su significado simbólico.....	107
Juegos de roles y su significado simbólico	108
Juegos de ensamblaje y su significado simbólico	112

Juegos reglados y su significado simbólico	113
Juegos electrónicos del teléfono celular, del <i>iPad</i> y de la <i>tablet</i> :	119

Capítulo VIII: La caja de juegos..... 123

Canasto de muñecos/as.....	126
Canasto de títeres	127
Canasto de muñecos/as de peluche	127
Caja de animales domésticos.....	128
Caja de animales de granja	128
Caja de animales salvajes.....	129
Caja de juguetes masculinos.....	129
Cajas de juguetes femeninos	129
Caja del juego del doctor/a	130
Caja del juego de la cocinita	131
Caja del juego de la maestra.....	132
Caja del juego de la peluquería.....	132
Caja de disfraces	132
Caja de ladrillitos y maderitas	133
Caja con artículos escolares	133

Capítulo IX: Indicadores de abuso sexual en los juegos..... 137

Los juegos más comunes en los niños/as abusados/as.....	137
La psicología del niño/a abusado/a y su impacto en el juego	140
El juego de los niños/as abusados/as en las distintas etapas evolutivas del desarrollo humano	170
La dinámica del juego en los/as niños/as abusados/as.....	172

TERCERA PARTE: CASOS CLÍNICOS 195

I. CASO PEPA	199
II. CASO GERMÁN	211
III. CASO PEPE	221
IV. CASO MORENA	227
V. CASO LINDA	243
VI. CASO PEDRO	251
VII. CASO LUCHO	257
VIII. CASO CRISTIAN	265
IX. CASO JOSUÉ.....	273
X. CASO JACOBO	279

CONCLUSIONES 285

Los juguetes en el consultorio: reflejo del trauma	289
--	-----

Bibliografía	293
--------------------	-----

A Lulú y Ángel, dos pequeños niños con almas infinitas de amor incondicional que siempre están atentos a mis distracciones para actualizarme los programas en mi iPad (¡e instalarme nuevos jueguitos!).

A todos mis pacientitos, mis eternos maestros.

“Las personas mayores nunca son capaces
de comprender las cosas por sí mismas,
y es muy aburrido para los niños
tener que darles una y otra vez explicaciones”.

El Principito

Antoine de Saint-Exupéry

PRÓLOGO

Verdades indemostrables, historias increíbles, recuerdos fantasmagóricos, lo improbable, tabúes familiares y sociales, lo reprimido y bloqueado por todo el mundo, secretos impensados, el horror del holocausto personal y el grito ahogado del trauma se infiltran en el juego del niño/a abusado/a. Los secretos circulan entre sus inocentes muñecos articulándose en una ficción reflejo de realidades que desafían cualquier fantasía y se entremezclan por entre la sexualidad y la muerte, por entre lo grotesco. Los niños/as no son simples niños/as y sus juegos no son simples juegos cuando los observamos de cerca, cuando no los subestimamos. Es que si nos bajáramos de nuestra propia ficción caeríamos en la cuenta que aquellos muñecos de los cuales solemos burlarnos somos nosotros mismos proyectados en el escenario que los más pequeños/as suelen montar en el rincón más insignificante de nuestras casas. Muchos de los juegos se estructuran como verdaderas obras de teatro: tienen un guión que cuenta una historia con una introducción, un desarrollo y un final. Los niños/as nos invitan siempre a sentarnos en la primera fila; aunque, vaya uno a saber por qué, tantas veces los evadimos con urgencias, con excusas. Hay que tener coraje para ser espectador del juego de un niño/a. Pero no sólo las madres y los padres deben armarse de valor, también los psicólogos dedicados a ayudarlos en sus conflictos. Saber decodificar un juego no es una ciencia del otro mundo, tan solo se necesita de un poco de agudeza perceptiva; pero, decodificar el juego de un niño/a abusado/a produce miedo. Al menos yo no puedo entenderlo de otra manera. No es normal que entrados ya en el siglo XXI no exista casi ningún psicólogo/a especialista en niños/as que haya abordado claramente y sin “pulgas” en la pluma el tema del juego en el niño/a abusado/a sexualmente en ninguno de sus libros más que con alguna que otra viñeta clínica recortada de todo contexto, perdida y entremezclada por entre teorías explicadas con un lenguaje tan sofisticado que hasta el lector más avezado en el tema se ve necesitado de un diccionario. No es normal que en tantos congresos, seminarios, cursos y conferencias de los psicólogos especializados en psicoanálisis infantil haya una predilección y un empeño desmedido por encontrar explicaciones basadas en teorías edípicas ancestrales a cada uno de los juegos que reflejan el pedido de ayuda desesperado de un niño/a

abusado/a. Quiérase o no, lamentablemente estamos insertos en un contexto histórico regido por una pandemia de abusos sexuales en la infancia. Estadísticas realizadas por Unicef basadas en encuestas realizadas en Latinoamérica hablan de cifras inimaginables: al menos 2 millones de niños/as son abusados/as sexualmente cada año; o sea, 228 por hora, 4 por minuto o, lo que es lo mismo, 1 cada 15 segundos. Sin embargo, aún existen psicólogos, pediatras, psicopedagogos y otros profesionales especialistas en niños/as, que tras años del ejercicio de su profesión tienen la suerte de jactarse de jamás haberse topado con un pacientito abusado. No hay peor ciego que el que no quiere ver. A veces resulta mucho más tranquilizador pensar que existe una exageración por parte de quienes sí damos crédito a las palabras de los niños/as y escuchamos las historias que nos cuentan en sus juegos sin discriminarlas, desestimarlas ni distorsionarlas para que encajen en nuestra idea de lo que el mundo debería ser. El abuso suele quedar invisibilizado ante las expectativas que tenemos acerca del mundo y de la vida, y eso los niños/as víctimas lo perciben. No es casualidad que tantas veces ellos callen lo que padecen o digan su secreto de forma “disfrazada”, de forma simbólica. Los niños/as abusados/as temen hablar no sólo porque han sido amenazados por sus agresores/as o porque tienen poca comunicación en sus hogares sino también porque viven insertos en un contexto socio-cultural hipersexualizado en donde está mal visto ser débil, no ser feliz a toda hora, ser un perdedor/a. Confundidos/as y desorientados/as, suelen sentirse más a gusto en el mundo de los muñecos/as y juguetes, un mundo en donde pueden poner sus propias reglas, impartir justicia, encarcelar a los malos y premiar a los buenos, vengarse, cumplir sus deseos, recuperar la dignidad perdida. En el juego, ellos, que han sido convertidos en objetos de placer de otro, vuelven a constituirse en humanos. El problema está cuando los adultos olvidan que jugar es algo serio, que es más que puro entretenimiento. El espacio lúdico se consagra como sagrado cada vez que un niño/a abusado/a lo defiende a rajatabla imponiéndose con un berrinche cuando su madre lo invade con exigencias banales y superficiales en comparación con sus reales necesidades. ¡Cómo hacerle entender a un niño/a abusado/a que es más importante colaborar en la limpieza de la casa cuando se halla sumergido en un juego a través del cual está curando las heridas de su trauma! El abuso sexual es considerado por muchos autores como un balazo al aparato psíquico y quienes cuidamos de los niños/as debemos entender que una víctima no solo tiene heridas físicas y emocionales sino que también tiene agujeros en la trama de significantes que constituye

la urdiembre en la que se teje el pensamiento simbólico. En estos casos, el juego más que nunca funcionaría como una especie de hilo conductor con el que se zurcirían aquellos agujeros conceptuales, consecuencia de la invasión energética con que el trauma irrumpió en el psiquismo sin posibilidad de haber sido tramitada. Entender lo que le pasó, eso es lo que un niño/a exige a su juego, eso es lo que un niño/a suplica que le expliquen sus juguetes, sus muñecos. El juego cura los recuerdos dolorosos. El juego pone luz a los enigmas de la vida. El juego anuncia lo que vendrá. Jugando es cómo los niños/as carentes aún de un pensamiento abstracto pueden pensar de forma concreta, porque cada juguete podría llegar a interpretarse como una palabra y cada juego como una oración. Resulta muy interesante observar las secuencias de juegos que un niño/a realiza a lo largo de una tarde, allí se puede vislumbrar qué temas preocupan a su alma y cuáles son las hipótesis explicativas a las que ha arribado. El niño/a vive en un mundo de adultos, gigantes a los que admira y ama pero también a los que teme, odia y no llega a entender en su totalidad. En el mundo de sus juegos, en cambio, él pasa a ser el gigante en comparación con los juguetes a los que puede dominar a su antojo, y es así cómo en estos casos el juego termina siendo un acto saludable mediante el cual el niño/a devastado/a por el trauma vivido recobra su autoestima. Gracias a las posibilidades que le da su fantasía el niño/a víctima resucita y recupera la capacidad de reírse del lobo, del payaso, de la bruja, del cerdo y de cualquier otro representante simbólico de su abusador/a porque llega a comprender que siempre fue superior a ellos. El niño/a víctima en sus juegos ya no tiene que someterse a años de tortuosas audiencias en los Tribunales para mendigar justicia porque logra transformarse en un hombre o en una mujer inteligente, astuto/a y musculoso/a que atrapa a su abusador/a y lo/la manda a la cárcel en menos de lo que canta un gallo. Gracias a su juego, es cómo el niño/a víctima logra recuperar la omnipotencia perdida y pasa de sentirse una basura a sentirse una reina, un rey. Nadie que no se ame a sí mismo puede ser capaz de defenderse y el niño/a abusado/a debe llegar a sentirse alguien especial, único, emocionalmente mucho más fuerte que cualquiera que pretenda hacerle daño para salir adelante y no pensar en suicidarse. El juego abre posibilidades infinitas, esperanzas, y eso es justo lo que se necesita; sobre todo, cuando se está en un campo de concentración, durmiendo bajo el mismo techo que el propio abusador/a. Evidentemente, la lógica del adulto no es la misma que la del niño/a: mientras que los adultos transitan por entre el aquí y el allá, sumidos en infinitas expectativas, los niños/as se mueven por

sobre la actualidad, en el aquí y el ahora, atravesados por lo inmediato, lo urgente, lo que no puede esperar. Las historias épicas, los mitos y todas las leyendas se condensan en el juego del niño/a quien suele hundirse en terrenos pantanosos, debates de los más grandes filósofos; es por eso que nunca es suficiente el tiempo para jugar. Las pequeñas víctimas siempre están intentando entender la vida, saber algo más acerca de sí mismas y de su entorno, acerca de los enigmas más grandes de la humanidad: el amor y la maldad, la vida y la muerte, la sexualidad, el placer, la crueldad, la injusticia... Desde que se levantan hasta que se acuestan los niños/as intentan no rendirse ante las injusticias y cuando no encuentran ningún tipo de respuesta descansan durante horas sumergidos en los videojuegos, demoliendo enemigos, saltando obstáculos y construyendo nuevas realidades en donde las granjas, los animalitos y los espacios verdes virtuales se transforman en una realidad a conquistar. Resulta curioso el instinto de sanidad mental que tienen los niños/as abusados/as en las épocas que corren, en donde parecería que siempre se los pretende adoctrinar para que no cuestionen nada de aquello que nos resultaría incómodo creer. Hace un tiempo atrás, sosteniendo a la señora Mú (una vaca de peluche), una de mis pacientitas abusadas de 5 años, me dijo: "María Cecilia, estoy muy triste, el otro día un amigo del colegio me explicó cómo se hace la carne: unos señores les clavan cuchillos a los animales y los cortan en pedacitos. A mí me dan mucha lástima los animales que sufren. Yo no puedo creer que así se haga la carne que comemos todos los días". Lo maravilloso de este comentario –que bien podría ser una metáfora de cómo nuestra sociedad capitalista se devora a los más débiles– es que aquella niña, a pesar de haber sido víctima desde que era una beba de su progenitor, no haya perdido la capacidad de empatía con el sufrimiento ajeno, ni siquiera con los animales. Así son los niños/as; sobre todo los más pequeños, los que aún no saben leer ni escribir, los que aún no saben de leyes, los que no han logrado desarrollar el pensamiento abstracto que permite a los adultos justificar lo injustificable y anteponer distancias infinitas entre la mente y el corazón. Mientras los grandes vamos de acá para allá ciegos de ambiciones, dormidos e insensibles, ejércitos de niños/as todos los días se dedican a reparar con sus juegos nuestras distracciones. "Mi mamá estaba dormida mientras yo jugaba a secretos prohibidos con mi papá... Mi psicóloga de entonces me explicó que era normal que yo tuviera miedo de que me violaran; según ella, eso tan sólo se debía a que yo había visto una película pornográfica... Mi maestra me puso un muy bien diez felicitado cuando en segundo grado

dibujé una casa incendiándose...". Parecería que con tal de no involucrarnos en ciertas y determinadas cuestiones preferimos justificar lo injustificable y después tenemos adultos sumidos en cientos de síntomas (problemas sexuales, adicciones, ataques de pánico, trastornos de alimentación, depresiones...) que corren desesperados por ayuda hasta que, finalmente, después de mucho andar, encuentran a un psicólogo valiente que sabe escuchar el trauma sexual silenciado tras las murallas del inconsciente. ¡Ya basta de pensar que tantísimos pacientes adultos confunden sus fantasías edípicas con recuerdos de un trauma por incesto! ¡Ya basta de interpretar el juego patológico como el producto del divorcio de los padres! La mayoría de los niños/as víctimas de traumas sexuales no son capaces de hablar simplemente porque no cuentan con un vocabulario para describir aquello que han sufrido; por suerte existen los muñecos para ayudarlos a develar su secreto. Así, aquellos quienes apenas deberían saber de la diferencia sexual nos muestran ayudándose de Barbies y Kens el Kamasutra más completo que jamás hayamos visto para contarnos que la paspadura que tienen en la cola está lejos de ser el producto de posibles parásitos, tal como sugirió en reiteradas oportunidades el pediatra. Si se sabe que una quinta parte de la población mundial ha sido abusada, mal que nos pese, en la actualidad existen más de 1000 millones de víctimas desesperadas pidiendo auxilio a gritos cada vez que se drogan y alcoholizan, cada vez que fracasan en vincularse con un otro, cada vez que intentan calmar sus recuerdos en la promiscuidad o en la pornografía, cada vez que asesinan o se asesinan masificándose, resignando su identidad en pos de ser aceptados por quienes en realidad los desprecian. *Juguemos en el bosque mientras el lobo no está...* el juego favorito de tantas generaciones suele replicarse de una u otra manera en los consultorios psicológicos de hoy en día. ¿Simple casualidad? Es verdad que los niños/as tienen una sexualidad; sin embargo, se trata de una sexualidad infantil, ingenua. Ningún niño/a podría fantasear libidinosamente con que un adulto le introduzca el pene en su pequeño cuerpecito porque todo niño/a sabe instintivamente que eso le dolería; pero, en cambio, un adulto sí podría ser capaz de trasgredir sus fantasías en la realidad de un niño/a tomándolo como juguete sexual. El goce del perverso no está tan centrado en la genitalidad como en el abuso de poder; este goza sexualmente cuando se siente poderoso frente a un niño, cuando logra engañar a su esposa y a todo el mundo disfrazándose de distintos personajes que van del buen amante y padre de familia hasta el de mejor amigo de todo el mundo. El abusador logra engañar a todos menos a su víctima, por

supuesto, quien siempre lo sufre, quien siempre le teme, quien aún a pesar de su terror lucha desesperadamente por no darse por vencida, gritando por ayuda a través de sus juguetes o disociándose mentalmente para no “volverse loca”. Lamentablemente, no todos los niños/as abusados/as juegan su abuso todo el tiempo: muchos de ellos, sobre todo los más débiles, pueden terminar sucumbiendo a la estereotipia, con lo cual pueden pasar sus horas tal como si fueran verdaderos autistas: haciendo chocar una y otra vez a sus autitos, haciendo interminables luchas de animalitos o simplemente olvidándose de jugar; mientras que otros, los más fuertes y de naturaleza alegre, pueden llegar a empeñarse en jugar una y otra vez a cosas divertidas y banales como un método para descansar de tantos traumas y recobrar fuerzas, renovar esperanzas. Quizás sean estos últimos casos los que más presten a confusión entre aquellos profesionales encargados de evaluar al niño/a, ya que son frecuentes los prejuicios respecto de que todo niño/a abusado/a debería estar jugando siempre y a toda hora a juegos patológicos o sexuales. Los juzgados en donde los niños/as potenciales víctimas de abuso suelen ser evaluados/as por expertos/as en la materia en dos o, a lo sumo y con mucha suerte, en tres sesiones de media hora, son un fiel reflejo de nuestra sociedad *exprés* en donde nunca hay tiempo para nada; ni siquiera, para ver debajo de las apariencias. Pero qué se puede esperar de los juzgados si ni siquiera cuentan con una sala acondicionada para niños/as, con los suficientes muñecos y juguetes que les faciliten expresarse aun sin palabras. Aunque parezca mentira, es muy raro encontrar un lobo, una bruja, un payaso, un cerdo u otro símbolo del abusador en las grises y oscuras oficinas en donde los niños/as víctimas suelen ser evaluados para corroborar si efectivamente fueron o no abusados/as. A estas alturas de la historia en donde se hace tanto hincapié en los derechos de los niños/as parecería que esto, lejos de ser una mera casualidad, podría interpretarse como el resultado de un tipo de ideología patriarcal cuyo único objetivo sería el de silenciarlos y taparles la boca a todo aquel que quiera ayudarlos. ¡Cuánta falta de respeto a la infancia! A un niño/a no se lo debería evaluar en menos de diez sesiones y en un ambiente adecuado a sus necesidades. “¿Cómo me iba a animar a jugar, a dibujar o a hablar de mi secreto ante una desconocida perito psicóloga que muy neutral y solemne desde su escritorio me observaba como a un bicho raro mientras tomaba notas de cada uno de mis movimientos?”, me dijo una joven de 28 años víctima de abuso sexual en su infancia por parte de su progenitor, un señor que en su momento no sólo fuera sobreseído libre de culpa y cargo sino a

quien, además, debió seguir visitando porque no se halló ninguna prueba en su contra... Todas estas cuestiones más los profesionales faltos de formación y de ética fueron los que me motivaron a escribir este libro. Los pacientitos/as abusados/as que durante mis 21 años de profesión me han honrado al pedirme ayuda son quienes me impulsaron a escribir este libro. Todos los niños/as, nuestros futuros profesionales y mandatarios/as, son quienes me han motivado a escribir este libro. Porque cada niño/a es un eslabón con el cual estamos construyendo nuestra sociedad y cuanto más sepamos respetar el derecho que tienen a ser escuchados en su lenguaje natural, el juego, más podremos ser capaces de darles lo que necesitan para que puedan transformarse en adultos sanos y pacíficos, evolucionados, felices, amorosos y sabios, empáticos y respetuosos del dolor ajeno y de los derechos humanos.

Introducción

Resulta llamativo que en la actualidad de nuestro país no exista ninguna facultad de psicología que cuente con un seminario obligatorio de al menos dos meses en la currícula de la carrera que aborde específica y exclusivamente el abuso sexual infantil. Llamativamente, tampoco se aborda este tema en ningún postgrado de niños/as; ni qué hablar en las facultades de abogacía, psicopedagogía o en las especialidades de pediatría, por mencionar tan solo algunos ejemplos.

Lamentablemente, el abuso sexual no sólo continúa siendo un tema tabú para nuestra sociedad sino también para muchos profesionales a los cuales recurrimos por ayuda cuando uno de nuestros niños/as está en problemas. Por lo tanto, las madres y los padres así como todos los que queremos proteger y cuidar a los niños/as estamos en la obligación de ponernos manos a la obra y formarnos, cada uno desde nuestros propios lugares, a través de la lectura de los pocos libros de abuso que existen en el mercado.

Entre estas y otras cuestiones, los que me motivaron a escribir acerca del juego en el abuso sexual infantil fueron mis propios pacientitos/as y también sus propios padres, quienes sabiendo de la dificultad de sus hijos/as para poner en palabras su trauma se dieron cuenta de que el juego era otro modo de hablar, un modo de expresarse a nivel simbólico.

Este libro no intenta reflejar un estudio estadístico sino mi propia experiencia a lo largo de 21 años de atención clínica en mis consultorios y en distintas instituciones en las cuales trabajé con niños/as de todas las edades víctimas de abusos sexuales. En parte, de alguna manera, será una continuación de mis anteriores libros: *La Búsqueda de la espada mágica: historia real de un largo silencio* y de *Los dibujos en el abuso sexual infantil*, ya que retomaré algunos de los casos en los que allí se analizaron los dibujos de algunos niños/as abusados; aunque, en esta oportunidad, haciendo hincapié en el análisis de sus juegos. Así, el lector podrá reencontrarse con las historias ya conocidas de Juana, Gina, Pedro y Linda; pero también, de muchos otros casos.

El objetivo de este libro es echar un manto de luz al mundo de los niños/as y al significado de la actividad lúdica que los caracteriza, a todo aquello que ellos tratan de transmitirnos a través de sus juegos. Si

bien el eje temático ronda alrededor del juego característico del niño/a abusado, también podrá leerse y aplicarse a toda clase de niños/as ya que en él abordaré, entre otras cosas, el simbolismo de todo tipo de juegos y juguetes.

En síntesis, este libro se encuentra dividido en tres partes:

En la primera parte veremos la función del juego según los distintos autores y su incidencia en el desarrollo de la personalidad a través de las distintas etapas evolutivas del desarrollo humano; también expon-dremos distintas formas en las cuales suele clasificarse a los juegos desde la psicología.

En la segunda parte trataremos acerca del abuso sexual infantil y su relación con el juego del niño/a, cómo es que el juego puede ser utilizado como una herramienta en el diagnóstico, y de la psicoterapia de las pequeñas víctimas y cuál debería ser el rol del psicólogo en estos casos. También, develaremos cuál es el simbolismo de cada juguete (desde las princesas hasta los lobos) y cuál es el simbolismo de los juegos predilectos de todos los niños/as (desde el juego del doctor y el ajedrez hasta los juguitos virtuales de la computadora). Hablaremos de la caja de juegos en la psicoterapia y acerca los juegos más comunes en los niños/as abusados/as con ejemplos prácticos, sin dejar de mencionar los indicadores de abuso sexual en las distintas etapas evolutivas. Finalmente, nos detendremos en la dinámica del juego focalizada en la psicoterapia de los niños/as abusados/as.

En la tercera y última parte reseñaremos once casos clínicos en los que haremos hincapié en analizar detalladamente el simbolismo de secuencias enteras de juegos que niños y niñas víctimas han ido desarrollando en sus sesiones tanto psicodiagnósticas como de psicoterapia.

Al final del libro el lector podrá encontrarse con un anexo con fotografías testimoniales de algunos de los juegos de los casos que antes analizamos.

El desafío que siempre me impongo como psicóloga que escribe acerca de estos temas es ser lo más clara y práctica posible. Considero que hablar de algo tan complejo y tabú como el abuso sexual infantil en un lenguaje barroco y repleto de terminología psicoanalítica aleja al potencial lector (tanto profesional como a cualquier otra persona neófita en el tema) que puede llegar a verse interesado en ayudar a una víctima.

Es por esa razón que en todos mis libros, especialmente en este, hago un uso deliberado del lenguaje coloquial, el cual, según mi opinión no resta valor científico a lo que quiero transmitir. Soy una convencida de que la mejor manera de hacer prevención es brindar información pero también entusiasmar al lector a seguir leyendo e informándose. Después de todo, lo que más ayuda a evitar los problemas es el conocimiento previo de cómo suelen aparecer y desarrollarse. Espero que este libro les sea de utilidad. Si gracias a él logran decodificar en un juego el pedido de ayuda de al menos un niño o una niña, mi objetivo será más que satisfecho.

PRIMERA PARTE

LA FUNCIÓN DEL JUEGO

Capítulo I

Definición del juego

Definición de juego

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos a lo largo de la evolución de la especie. Tiene una función primordial en lo que respecta al ciclo vital de cada individuo ya que constituye una herramienta que permite ensayar, adquirir y desarrollar conocimientos y capacidades adquiridas tanto intelectuales así como motoras, emocionales, sociales y psicológicas. Si bien habitualmente se lo asocia con la infancia y contrario u opuesto al trabajo, también se manifiesta durante toda la vida de las personas, incluso, hasta llegada la ancianidad. Generalmente, al juego se lo identifica con la diversión, el placer y el ocio; sin embargo su trascendencia es mucho mayor, ya que gracias al juego las culturas suelen transmitir normas de conducta y valores estimulando el desarrollo de distintas facetas de la personalidad.

Es a través del juego cómo el niño/a irá descubriendo el mundo, cómo se hacen las cosas y cómo vincularse con otros. Dado que el juego es una de las primeras formas de expresarse del niño/a, resulta un medio imprescindible para expresar sus intereses, alegrías y miedos, sus angustias y todo aquello que le preocupa.

El juego suele estar asociado al desarrollo del lenguaje, a la creatividad, a roles sociales, a la solución de problemas y está vinculado a numerosos procesos cognitivos y sociales. Tiene una función importante a nivel educativo ya que colabora en el desarrollo mental, motor, afectivo y emocional, social.

Gracias al juego se estimula la capacidad de observación tan necesaria a la hora de conocer el mundo que nos rodea y despertar distintas áreas de interés. Así, el juego se transforma en un proceso de descubrimiento y redescubrimiento de la realidad y el mundo, a través de los cuales no solo irá formando conceptos sino que, por sobre todo, se irá conociendo y auto-descubriéndose, estructurándose como sujeto.

El juego a través de la historia

Los orígenes del juego se remontan a lo largo de la historia de la humanidad. En las culturas antiguas, tales como las de Grecia y Roma, el juego infantil constituía una actividad que estaba presente en la vida diaria de todas las familias. Pensadores y filósofos como Platón y Aristóteles daban una gran importancia al hecho de aprender jugando y fomentaban el uso de juguetes a la hora de educar a los hijos. En el Medioevo y en la etapa del Renacimiento se sabe que las familias de clase social alta solían mandar a elaborar juguetes de madera que representaban figuras animales y humanas para que los niños/as jugaran. Sin embargo, fue recién en el siglo XVII, con el surgimiento del pensamiento pedagogo moderno, que comenzó a concebirse por primera vez el juego educativo como un elemento que facilitaba el lenguaje. Ya en el siglo XVIII, el juego como instrumento pedagógico se impuso entre los pensadores y los educadores de la época, especialmente en Inglaterra. A partir de la revolución industrial, en el siglo XIX, a pesar de que los niños/as comenzaron a tener menos tiempo para jugar porque debían ir a las fábricas a trabajar, se empezaban a fabricar una gran cantidad de nuevos juguetes y las propuestas de juegos se ampliarían notoriamente.

El juego para los distintos autores

Desde hace mucho tiempo el juego ha sido objeto de múltiples estudios por parte de innumerables autores. Si bien no nos detendremos a analizar cada una de las teorías ya que nos desviaríamos demasiado del objetivo del libro, tan sólo mencionaremos a algunos de los principales autores para que el lector interesado pueda remitirse a investigar y a profundizar si así lo desea en cada una de ellos.

En la segunda mitad del siglo XIX, comenzaron a aparecer las primeras teorías psicológicas sobre el juego que iban desde el concepto de que el juego se trataba de una especie de práctica o ejercicio de los instintos básicos del ser humano con el objetivo de poder ir desarrollándolos, hasta las teorías postuladas por Piaget, las cuales abordaremos en un próximo capítulo.

Spencer¹ pensaba que el juego era un producto del exceso de energía

¹ Herbert Spencer (1820-1903): filósofo, psicólogo, antropólogo y sociólogo británico que escribió varios libros, entre los más conocidos está *The principles of psychology*.

acumulada, mientras que Stanley Hall² asociaba las actividades lúdicas a la cultura humana, siendo que mediante el juego se suponía que el niño/a volvía a experimentar etapas previas de la historia humana.

Buytendijk³, en cambio, entre otros temas, respecto de la actividad lúdica en la infancia señaló la existencia de 3 impulsos iniciales que conducían al juego: el impulso de libertad, pues el juego satisface el deseo de autonomía individual; el deseo de fusión, de comunidad con el entorno y con los demás; y la tendencia a la reiteración, a jugar siempre lo mismo.

Claperède⁴, se dio cuenta de que la clave del juego era su componente de ficción. También, agrupó los juegos en: sensoriales, motores, afectivos e intelectuales.

A su vez, distintos autores dentro del psicoanálisis han destacado la importancia del juego en la vida anímica y psíquica de los niños/as y en el tratamiento de sus conflictos, puesto que para ellos constituyen una vía privilegiada de expresión.

A continuación, partiendo del artículo de Clara Raznoszczyk de Schejtman⁵ he seleccionado a quienes, como todo el mundo sabe, son considerados los cuatro principales psicoanalistas pioneros en investigar el significado del juego infantil en el marco de la psicoterapia: Sigmund Freud, Ana Freud, Melanie Klein y Donald Winnicott.

a. Sigmund Freud⁶:

Si bien Freud no solía trabajar directamente con niños/as, sí era muy buen observador de sus hijos/as, de los hijos/as de sus amigos/as y de sus propios nietos/as. Así, en la producción de sus escritos pueden encontrarse varias referencias a los juegos:

² Stanley Hall (1844-1924): profesor americano de psicología y psicopedagogía que, entre otros libros, escribió *Aspects of child life and education*.

³ Frederik Buytendijk (1887-1974): médico, naturista, antropólogo, filósofo y psicólogo neerlandés. Entre otros libros escribió *De la douleur y O homem e o animal*.

⁴ Édouard Claperède (1873-1940): neurólogo, pedagogo y psicólogo infantil suizo. Entre sus libros se encuentra *Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale*.

⁵ Clara Raznoszczyk de Schejtman: Lic. en Psicología, profesora adjunta de la Cátedra II de Psicología Evolutiva de la Universidad de Buenos Aires. "Los juegos del niño en la actualidad. Su incidencia en la estructuración del psiquismo". Buenos Aires Facultad de Psicología, Departamento de Publicaciones de la UBA, 2001.

⁶ Sigmund Freud (1856-1939): neurólogo austriaco, fundador del psicoanálisis, que teorizó acerca del funcionar psíquico. Fue el primer científico que postuló la existencia de la sexualidad infantil.

En “La interpretación de los sueños” (1900) por primera vez hizo referencia a que la repetición en los juegos de movimiento estaría al servicio del principio de placer.

En “El creador literario y el fantaseo” (1908) se refirió al juego como una actividad que lejos de ser menor era tomada muy seriamente por el niño/a, e invertía gran cantidad de afecto en ella. Según él, cuando jugaban todos los niños/as se transformaban en poetas, puesto que no sólo creaban un mundo propio sino que, además, tomaban cosas de su mundo interno y las insertaban en un nuevo orden mucho más agradable. Los niños/as se valían de cosas palpables de la realidad material para expresar los objetos internos de su realidad psíquica.

En “Análisis de la fobia de un niño de 5 años” (1909) fue observando a un pequeño niño llamado Hans y pudo darse cuenta de que las distintas fantasías de los niños/as así como sus dibujos y juegos constituían un reflejo de sus conflictos inconscientes, fundamentalmente, en relación con su desarrollo psicosexual.

En “Más allá del principio de placer” (1920) Freud realizó una descripción y análisis detallados de la actividad lúdica de Ernest, uno de sus propios nietos, un pequeño de un año y medio de edad. En aquel momento, escribió:

“El excelente chiquillo mostraba tan solo la perturbadora costumbre de arrojar lejos de sí, a un rincón del cuarto, bajo una cama o en sitios análogos todos aquellos pequeños objetos de que podía apoderarse, de manera que el hallazgo de sus juguetes no resultaba a veces nada fácil. Mientras ejecutaba el manejo descrito solía producir, con expresión interesada y satisfecha, un agudo y largo sonido, o-o-o-o, que, a juicio de la madre y mío, no correspondía a una interjección, sino que significaba ‘fuera’ (*fort*, en alemán). Observé, por último, que todo aquello era un juego inventado por el niño y que este no utilizaba sus juguetes más que para jugar con ellos a estar afuera. Más tarde, presencié algo que confirmó mi suposición. El niño tenía un carrito de madera atado a una cuerdecita, y no se le ocurrió jamás llevarlo arrastrando por el suelo, esto es, jugar al coche, sino que, teniéndolo sujeto por el extremo de la cuerda, lo arrojaba con gran habilidad por encima de la barandilla de su cuna, forrada de tela, haciéndolo desaparecer detrás de la misma. Lanzaba entonces su significativo o-o-o-o, y tiraba luego de la cuerda hasta sacar el carrito de la cuna, saludando su reaparición con un alegre ‘aquí’. Este era, pues, el juego completo: desaparición y reaparición, juego del cual no se

llevaba casi nunca a cabo más que la primera parte, la cual era incansablemente repetida por sí sola, a pesar de que el mayor placer estaba indudablemente ligado al segundo acto”.

Freud, quien era un excelente observador, muy pronto se dio cuenta de que aquella conducta repetitiva del niño/a que consistía en la desaparición y en el retorno del objeto, no era nada más ni nada menos que la representación de la partida de su madre y con ello su renuncia a la satisfacción instintiva inmediata que ella solía facilitarle.

Cada vez que el niño/a pequeño percibe que su madre se irá por un rato se angustia; y este tipo de juego le ayuda a aprender a desapegarse un poco y a no oponer tanta resistencia a dicha partida ya que termina dándose cuenta que, después de todo, su madre regresará, reaparecerá al igual que lo hizo el carretel desaparecido.

Ahora bien, Freud se detuvo a analizar un punto: ¿por qué sería que siendo el mayor momento de placer el retorno del objeto, el niño/a solía repetir muchas más veces el momento más triste y traumático: su desaparición?

La necesidad de procesar psíquicamente una experiencia traumática (como la partida de la madre) hace que el niño/a quiera repetir una impresión desagradable porque, al fin de cuentas, dicha repetición finalmente conduciría a una ganancia de placer. El niño/a no sólo obtenía placer en el hecho de encontrar al objeto sino también en el hecho de arrojarlo y no verlo porque: 1) así podía satisfacer un impulso de venganza reprimido contra la madre por haberse separado de él; y 2) porque así podía tomar un rol activo, adueñándose de la situación a la que antes debió someterse pasivamente.

Para concluir, podemos decir que este artículo bosqueja conceptos muy importantes, entre ellos, la idea del juego como facilitadora del tratamiento de lo traumático.

b. Ana Freud⁷:

Ana Freud opinaba que el juego de los niños pequeños se caracterizaba por ser una actividad de tipo autoerótica; es decir, en donde el placer se centraba en el propio cuerpo o en el provocado en el vínculo con su madre. Según ella, en las primeras etapas del desarrollo los

⁷ Ana Freud (1895-1982): psicoanalista austríaca, hija de Sigmund Freud, que hizo sus propios aportes a la psicología infantil.

juguetes representan una prolongación del propio cuerpo. Si bien al principio el niño/a opta por objetos blandos y suaves, a medida que va creciendo prefiere otro tipo de objetos que le permiten desarrollar y aprender distintas actividades tales como encastrar, abrir y cerrar, construir, sincronizar distintos movimientos corporales.

El enfoque de esta autora en relación con el juego fue más bien a nivel educativo. Para ella la importancia del juego fundamentalmente se centraba en la sublimación de las pulsiones con fines adaptativos y en la construcción del yo. El niño/a irá resignando la satisfacción directa que le produce el jugar en pos del producto final de las actividades que ha hecho, lo cual sería indispensable para el éxito escolar. Así, de esta manera, la actividad lúdica colaboraría en la adquisición de las facultades de inhibición, control, modificación de impulsos y transformación de la agresión hacia fines constructivos, todo lo cual constituiría el paso previo a la capacidad laboral.

c. Melanie Klein⁸:

Melanie Klein fue una pionera en el trabajo psicoterapéutico con los niños/as: comprendió que la mejor manera de ayudar psicológicamente a un niño/a era a favoreciéndole a jugar y para ello propuso la utilización de una habitación con muebles especialmente adaptada para el trabajo con los niños/as; dispuso que la duración óptima del trabajo con ellos fueran 50 minutos varias veces a la semana y también consideró importante que cada uno de los pacientitos tuviera su propia caja de juguetes.

Entre otros muchos conceptos que esta autora elaboró, dado el objetivo de este libro, podríamos nombrar los siguientes:

Melanie Klein consideraba que el niño/a utilizaba el juego como un medio de expresión de sus fantasías, ansiedades, angustias y deseos derivados de su sexualidad, así como también era un modo de elaborar su neurosis y los conflictos que lo aquejaban.

Equiparó el juego al sueño de los adultos. Así, el hecho de comprender el significado simbólico del juego de los niños/as permitía entender mejor aquello que les pasaba.

Afirmó que los distintos comportamientos en el juego del niño/a

⁸ Melanie Klein (1882-1960): psicoanalista austríaca que fundó la escuela inglesa de psicoanálisis. Teorizó sobre el funcionamiento psíquico e hizo importantes contribuciones sobre el desarrollo infantil. Entre otros libros escribió *Desarrollo en psicoanálisis*.

eran comparables a las asociaciones libres de los adultos en la terapia psicoanalítica.

Melanie Klein encontró que los personajes con los que el niño/a juega pueden constituir una proyección de su mundo interno, de las distintas instancias psíquicas y de aspectos del ello y del superyó.

También, habló acerca de la diferencia entre un juego estereotipado y un juego creativo y encontró que las inhibiciones en el juego se debían a un interés reprimido.

d. Donald Winnicott⁹:

Luego de haber observado a muchos bebés/as, Winnicott percibió que mientras ellos se encontraban a solas o a punto de dormirse se succionaban el pulgar a la vez que desplegaban otra serie de acciones: solían aferrarse a la punta de una sábana, de una frazada o de algún muñeco de peluche suave y blando. A estos objetos, que bien podrían interpretarse como los primeros juguetes, él los llamó “objetos transicionales” y simbolizan el cuidado materno.

Los objetos transicionales son los primeros objetos simbólicos que utiliza el/la bebé para representar la unión del él con su madre cuando se separan. A su vez, estos objetos –ubicados en una zona también llamada transicional– contribuyen a la construcción subjetiva de los bebés/as en la medida que, gradualmente, posibilitan la diferenciación entre el yo y el no-yo.

Así, el juego no sólo se trata de una expresión simbólica de la conflictiva propia del desarrollo psico-sexual del niño/a (como solían opinar otros psicoanalistas), sino que, por sobre todas las cosas, el juego tiene una importancia estructurante en su psiquismo en formación.

El juego se establece en un espacio potencial entre él y su madre. El juego pertenece a una zona intermedia que no es ni la realidad subjetiva del niño/a ni su mundo exterior, dado que él utiliza los objetos de la realidad exterior al servicio de su realidad interna.

Para Winnicott el juego se desarrollaba en 4 etapas que iban paralelas al desarrollo del niño:

1. En la primera etapa hay una fusión entre el bebé/a y su madre. El bebe/a percibe a su madre como si fuera una parte de sí mismo/a.

⁹ Donald Winnicott (1896-1971): pediatra, psiquiatra y psicoanalista inglés. Entre otros libros escribió *Realidad y juego*.

En esta época se observan juegos de interacción caracterizados por la fusión corporal y sensorial.

2. En la segunda etapa el bebé/a percibe más objetivamente a su madre. Se dan cuenta que ella y él son dos personas diferentes y es por eso que se angustia mucho cuando ambos se separan.

En esta época aparecen los objetos transicionales, los cuales acompañan al niño/a en los momentos de angustia frente a la soledad y a la hora de incursionar en la realidad exterior.

3. En la tercera etapa el niño/a ya es capaz de jugar solo pero con la confianza de que su madre está cerca.

Si bien en sus juegos el niño/a suele confrontar con su madre (como un modo de reafirmarse en su propia identidad), poco a poco, irá adaptándose a las consignas y a los límites impuestos provenientes del medio ambiente.

En esta época es mucho más activo en la investigación del mundo que lo rodea y suele romper juguetes como un modo de investigarlos, de apoderarse de ellos y también como un modo de elaborar la frustración que le produce la pérdida de la madre.

4. En la cuarta etapa el niño/a permite y disfruta de la superposición de las dos zonas de juego: la propia y la de su madre. Hay un jugar juntos pero en relación.

En esta época el niño/a ya es capaz de aceptar o rechazar propuestas y también puede tomar iniciativas a la hora de jugar.

Capítulo II

El juego en el desarrollo de la personalidad

El juego a través de las etapas evolutivas del desarrollo humano

a. El juego de 0 a 2 años (etapa oral):

Cuando un niño/a nace su primera tarea es ir adaptándose a su nueva realidad. Al principio su vida mental se basa principalmente en la repetición de reflejos motores y sensoriales y en conductas instintivas tales como alimentarse. Poco a poco, a través del ejercicio motriz y de los distintos tipos de registros perceptivos tales como la visión comenzará a explorar su mundo circundante. Así, por entre luces, sombras y colores, sonidos y olores, voces, sabores y caricias comienza a conocer sus primeros compañeros de juego: sus padres. Ante cada estímulo que ellos le brindan el bebé y la beba comienzan a reaccionar con distintas respuestas motrices de las que luego se valdrán para expresarse.

Al ser la nutrición el principal instinto de los bebés/as para sobrevivir, la manera más natural de investigar el mundo pasa por su boca, y es por esa razón que a esta etapa se la llama “etapa oral”.

A medida que pasa el tiempo el bebé/a empieza a repetir ciertos reflejos y acciones que le han producido placer; con lo cual, lo que antes eran simples reflejos se van transformando en hábitos a través de los cuales el bebé/a se va adueñando de sus acciones, acciones que irán dejando de ser inconscientes para tener un fin determinado.

El ejercicio del reflejo de la alimentación le producirá un placer tal que el bebé/a querrá repetir. Dicha repetición dejará impresiones neuronales, recuerdos y huellas mnémicas que constituirán las primeras representaciones mentales de la realidad externa. Por lo tanto, partiendo de una necesidad fisiológica se irá constituyendo lo que ha de llamarse el deseo, principal motor del desarrollo psíquico y de la constitución de un yo como alguien diferente de otro, la constitución de la propia identidad.

Llega un momento que aún cuando no tenga hambre el bebé/a deseará tener el pecho de su madre para repetir la experiencia de placer que supo

generarle y así surgirá en él/ella el deseo de poseerlo para siempre. El hecho de que esto no sea posible en la realidad activa los recuerdos y las huellas mnémicas producto de anteriores percepciones y así, de esta manera, comienza a desarrollarse la imaginación. Cuando el bebé/a no tiene el pecho a su alcance muy pronto lo suplantarán con su dedo; con lo cual, el dedo se transforma en un representante del pecho. Un dedo, un pañuelo, todo lo que está al alcance del bebé/a puede representar a su madre. Esta y otras representaciones primarias con el tiempo irán evolucionando y darán lugar a la formación del entramado simbólico que caracteriza la vida mental del ser humano.

Instinto, hábito, deseo, imaginación y fantasía. Así comienza la actividad lúdica, siempre paralela al desarrollo psíquico. Es por eso que es tan importante que los niños/as jueguen, porque sin juego no hay posibilidades de desarrollo mental.

A las pocas semanas de vida el bebé/a ya es capaz de alcanzar un sonajero, sacudirlo, tirarlo al suelo y divertirse con esta actividad. Aproximadamente hacia los 4 meses el niño/a comienza a jugar con sus movimientos corporales, se descubre sus pies, sus manos. Hacia los 8 meses juega a mantener el equilibrio al sentarse derecho y al pretender pararse. Busca jugar con cuanto objeto tenga a su alcance golpeándolo y disfrutando con los sonidos que producen estos golpes.

Una vez que ya se ha dado cuenta que los objetos que se caen o que salen de su área visual no desaparecen del todo, comienza a divertirse jugando a ocultarse tras una sábana haciendo desaparecer y aparecer el mundo mágicamente. Así, el niño/a va elaborando la angustia que le provoca el hecho de que su madre se vaya por cortos periodos, por ejemplo, valiéndose de juegos de pérdida y separación. Las pelotas, los globos y los bloques son juegos típicos en donde uniendo y separando, el niño/a va pudiendo entender que la separación con su madre no tiene por qué ser definitiva.

El sonajero, el primer juguete que suele ofrecérsele al bebé/a, es un instrumento musical que realmente lo hace reír. Y será escuchando este y otros estímulos auditivos como también se irá concientizando de los sonidos de su propia voz y de su risa, sonidos que se dará cuenta que puede ser capaz de repetir a voluntad. Paulatinamente, como si fuera un juego más, irá repitiendo, imitando y jugando con los distintos sonidos, a los que utilizará como un primitivo juego verbal; no sólo para atraer la atención de su madre sino, también, como un modo de lograr manipularla para que satisfaga sus deseos.

Hacia el año de edad, la angustia que antes solía tener cada vez que se separaba de su madre irá disminuyendo dado que sabe que puede comunicarse verbalmente con ella aunque no la vea. Esto le permitirá alejarse gateando cada vez a mayor distancia con el objetivo de explorar cuanta superficie agujereada encuentre, ya sea una cacerola, un placar o el cajón de la alacena de la cocina.

Al año y medio ya es capaz de centrar su atención por ratos cada vez más largos y disfruta jugando con bloques de construcción, autos y trenes; también con muñecos, osos y otros animales. A estas alturas ya se ha dado cuenta de que los juguetes pequeños representan a personas y objetos del mundo real. También, disfruta con los libros de cuentos con los que irá enriqueciendo su vocabulario. Y antes de los 2 años ya podrá unir dos o más palabras en frases cortas para referirse a cuestiones cotidianas o a acciones que realiza.

b. El juego de 2 a 4 años (etapa anal):

Es una etapa en donde las exploraciones no cesan. Las habilidades manipulativas y las destrezas constructivas, cada vez más perfeccionadas, le permiten ir inspeccionando todo cuanto tiene a su alcance; aunque, por el momento, el niño/a aún no ha logrado entender el sentido del peligro. Construye torres cada vez más altas y ya es capaz de sostener un lápiz para garabatear algunas líneas sobre un papel.

En la etapa anterior, el lenguaje era algo más bien imitativo ahora el niño/a desarrolla el habla con una mayor comprensión de aquello que se le dice. Si bien aún no puede realizar diálogos a la manera de un adulto, sí es capaz de monologar y de poner en palabras sus acciones. También, puede nombrar sus acciones pasadas, lo cual significa que más adelante, poco a poco, irá desarrollando la capacidad no sólo de pensar sino de auto-reflexionar acerca de la propia conducta.

Vale destacar que en esta etapa el niño/a tiene un tipo de pensamiento llamado “animista”, mediante el cual le imprime vida a los objetos inanimados (piensa, por ejemplo, que la luna lo está mirando o lo persigue cuando se mueve). También se sabe que si bien el niño/a aún es incapaz de pensar de forma abstracta sí puede, en cambio, pensar de forma intuitiva a través de las acciones. Así, comienza a descubrir que a cada acción le sucede un efecto y comienza a jugar a romper cosas para investigarlas, por ejemplo.

La motricidad voluntaria y el hecho de ir de acá para allá caminado

todo el día, hace desarrollar la musculatura anal. Así, en el transcurrir de esta etapa los niños estarán aptos para controlar sus esfínteres. Es por eso que a esta etapa se la llama “etapa anal”.

Paralelamente al control de las heces, el niño/a va aprendiendo a controlar su propia conducta; es por eso que esta es la edad de los berrinches y caprichos pero también es la edad de la puesta de límites. El niño/a va desarrollando su carácter y sin dejar de ser muy egocéntrico y autoritario va a ir sociabilizándose cada vez más. Ya será capaz de tener uno o dos amiguitos/as con los cuales jugar; aunque, los vínculos con ellos suelen ser inestables y generalmente minados de disputas, dado que en esta etapa de su vida el juego es más bien solitario.

El hecho de controlar los esfínteres hace que el niño/a sea más consciente de aquello que su propio cuerpo produce. Y esa es una de las razones por las cuales suele ofrecer sus heces a sus padres como un preciado regalo. La plastilina, la arcilla, la arena, la tierra y el agua constituyen sustitutos de la caca y el pis, elementos que le es permitido manipular; por eso, uno de los juegos que más placer le produce es modelar casas, comidas y otras tantas cosas que decide o bien guardar con recelo o bien arrojar y romper con furia, al igual que suele hacerlo con sus heces.

Los niños/as invierten la mayor parte del día en jugar porque jugando van armando teorías y buscando explicaciones respecto de todos los enigmas que a cada uno de sus pasos se les van presentando.

Si bien hacia los 3 años aún suelen ser más bien solitarios en sus juegos, hacia los 4 años dan un gran progreso en cuanto a la sociabilización incluyendo en sus juegos a sus compañeros/as.

c. El juego de los 4 a 6 años (etapa fálica):

A los 4 años los niños/as han logrado una mayor sociabilización, planifican sus juegos y saben respetar el turno y las reglas. Tiene mayores destrezas motrices, lo cual les permite andar en triciclo, subir escaleras con facilidad, saltar desde alturas mayores, manipular títeres y juguetes en miniatura. El hecho de tener mayores habilidades motrices los impulsa a realizar dibujos más complejos y a jugar juegos de construcción mucho más elaborados, aunque luego los terminen destruyendo porque no les interesa tanto el contenido así como el logro de nuevas habilidades psicomotrices. No es casualidad que en esta etapa los niños/as comiencen a verse interesados por la limpieza y el orden y comiencen

a jugar a ordenar los muñecos cada uno en su cajón correspondiente.

Lo que en la etapa anterior solían averiguar por sí solos mediante la acción, ahora los niños/as lo averiguan preguntando. Quieren saber la causa de todo y se empeñan en encontrar respuestas a los enigmas que los rodean. Así, comienzan a armar todo tipo de hipótesis y teorías explicativas acerca de cómo es que nacen los bebés.

Esta etapa se llama “etapa fálica” porque los niños/as aún no son del todo conscientes respecto de la diferencia sexual que hay entre varones y nenas; suelen ser de la creencia que si bien las nenas no tienen falo muy pronto les irá a crecer. También es una época en la que los niños transcurren por lo que ha de llamarse el “Complejo de Edipo” y las niñas por el “Complejo de Electra”, en el cual, a grandes rasgos, las niñas se enamoran de su papá y los varones de su mamá.

Recién será alrededor de los 6 años que los niños/as comprenderán que nunca se podrán casar con sus padres ni con sus madres debido a una ley (que se ha venido transmitiendo de generación en generación desde tiempos ancestrales) llamada “La ley de incesto”, que prohíbe la unión sexual entre padres e hijos y parientes cercanos consanguíneos. El hecho de reconocer este límite resulta fundamental ya que facilita la salida exogámica y una mayor sociabilización, así como también la incorporación de reglas y normas internalizadas (ahora, el niño/a ya no se portará bien porque su papá está cerca y lo/la puede retar sino porque internamente sabrá lo que está bien y lo que está mal).

El descubrimiento de la sexualidad y de los roles de cada miembro de la familia enriquece la fantasía del niño/a, quien comienza a jugar a la familia o a la mamá y al papá casados, al doctor (a través de este juego exploran visual y táctilmente la anatomía humana) y a otros juegos derivados tal y como la enfermera o el veterinario de animales, los cuales suelen adquirir iguales características que las personas de su entorno familiar. Ambos, varones y nenas, se divierten cada vez más con los juegos que incluyan reglas y con los juegos que impliquen un mayor despliegue simbólico. Varones y niñas imitan a su papá y mamá y es así cómo van identificándose con ellos, lo cual los ayudará a estructurar su personalidad.

Tradicionalmente, los varones solían interesarse principalmente en los juegos de conquista (soldaditos, carreras de autitos), de misterio (el juego del detective) o de acción (disfrazándose de distintos superhéroes). Las nenas, en cambio, solían inclinarse por los juegos más tranquilos haciendo simulacros de situaciones sociales (jugando a servir el té, a ir

de visitas, preparar la comida), también disfrutaban disfrazándose de princesas y bailando. Aunque vale aclarar que actualmente esto se ha ido modificando debido a los cambios efectuados en los roles masculinos y femeninos de nuestra sociedad del siglo XXI, en donde las mujeres ya desde muy niñas tienen un lugar preponderantemente activo en los juegos.

d. El juego de los 6 a 11 años (etapa de latencia):

El haberse concientizado respecto de la prohibición y del castigo que implicaría el hecho de ejercer la sexualidad con sus propios padres, favorece que los niños/as repriman la mayor parte de su curiosidad sexual en los siguientes años (hasta llegar a la pubertad). Esto es necesario porque facilita el acceso al aprendizaje escolar beneficiando la concentración mental y evitando dispersarse en la adquisición de la lectoescritura y del desarrollo de nuevos procesamiento psíquicos y nuevos sistemas de operaciones mentales que se irán desarrollando a través, entre otras cosas, del aprendizaje de la matemática.

El niño/a ha dejado atrás el pensamiento intuitivo y animista y ha logrado acceder a un tipo de pensamiento llamado “pensamiento lógico” mediante el cual no sólo será capaz de expresarse valiéndose de estructuras lingüísticas mucho más complejas que incluyen tiempos verbales, sino que también será capaz de lograr mayores habilidades cognoscitivas.

En esta época los niños/as son muy creativos y han desarrollado mayores aptitudes manuales y disfrutan con distintas actividades artísticas como el baile (intentando imitar a la perfección coreografías que ven de sus personajes favoritos en la televisión) o dibujando con mayor detalle en el contenido del dibujo, pintando sin salirse de la raya.

Con el ingreso al colegio primario también ingresan a un mundo lleno de reglas y normas, y es por esa razón que disfrutan mucho de los juegos de mesa reglados (tales como el ludo, el Estanciero, las damas o el ajedrez) o juegos sociales reglados (tales como fútbol, bolitas, rayuela, la escondida o la mancha). A través de estos y otros muchos juegos simbolizan la necesidad que tienen de competir para lograr superarse y ser mejores que el resto de sus hermanos/as a los ojos de sus padres; ayudándolos también a desarrollar la tolerancia a la frustración para lograr superar las vicisitudes diarias que deben atravesar en sus vínculos familiares y de amistad.

El juego en el desarrollo de la personalidad

El juego y la utilización de juguetes resultan imprescindibles a la hora de desarrollar los distintos aspectos de la personalidad: la afectividad, la motricidad, la creatividad y la sociabilidad, así como la inteligencia.

a. Desarrollo de la afectividad:

El contacto afectivo en el jugar favorece el desarrollo emocional, la confianza, la autonomía y la iniciativa para explorar el entorno y a sí mismo, lo cual tiene una incidencia fundamental en la formación de la personalidad.

El juego es una actividad que produce placer y alegría, entretenimiento, permite descargar tensiones y expresarse libremente, hace posible desarrollar la paciencia y la capacidad de espera, lo cual estimula a poder concretar metas y a mantener compromisos a lo largo del tiempo.

Muchas veces el niño/a se ve envuelto en situaciones conflictivas, angustiado y confundido y proyecta sus sentimientos (tanto positivos como negativos) en sus juguetes. Todo niño/a naturalmente en sus juegos suele armar escenas con distintos personajes para revivir determinadas situaciones y así, de esta manera, es como logra ir entendiendo y resolviendo todo aquello que le preocupa.

Jugando, el niño/a va insertándose en el mundo real, lo cual queda reflejado en los juegos de imitación de situaciones y actividades adultas tales como jugar al vendedor, vestirse y cambiarse de ropa, ir al doctor, etc.

Por el contrario, en otras ocasiones el juego posibilita al niño/a aislarse del entorno como un modo de comprender lo que le pasa en su interior. Esta es una de las razones por las que el juego se ha transformado en una herramienta eficaz de la psicoterapia a la hora de explorar el psiquismo infantil.

b. Desarrollo de la motricidad:

Mediante la actividad lúdica los niños/as van desarrollando e integrando distintas funciones neuromusculares, gracias a lo cual pueden ir adquiriendo destreza, coordinación, agilidad, equilibrio y autonomía.

El desarrollo motor es fundamental para la evolución del niño/a ya que no solo contribuye a la independencia de movimientos y a la adquisición del esquema corporal sino a la maduración en general.

Las distintas clases de juguetes y materiales lúdicos (que van desde la pelota hasta los muñecos) favorecen el desarrollo tanto de la motricidad gruesa así como la motricidad fina, esta última tan importante a la hora de aprender a escribir.

c. Desarrollo de la creatividad:

A lo largo de todos los niveles de aprendizaje el niño/a utiliza el juego como un modo de expresar lo que siente y piensa; sin embargo, el juego también constituye la vía regia para expresar sus fantasías y crear e inventar cosas, abriéndose a nuevas posibilidades.

Un niño/a que no logra desarrollar en todos sus niveles la actividad lúdica crecerá como un adulto que se sentirá frustrado al no poder resolver creativamente los conflictos que le irá planteando la vida.

d. Desarrollo de la sociabilidad:

Si bien en sus primeros años el niño/a suele ser individualista y juega más bien en solitario, a medida que crece e ingresa al jardín de infantes, poco a poco, gracias a las distintas actividades lúdicas, va a ir comunicándose y relacionándose con los pares; esto es, sociabilizándose.

Así, el juego se transforma en una actividad regia a la hora de ayudarlo a integrarse a un grupo e interactuar con los demás. La actividad lúdica también favorece a la incorporación de reglas y a la práctica de roles sociales.

A medida que el niño/a crece e ingresa a la escuela primaria el juego estimulará la actividad en grupo. Así aprenderá a asociarse con otros y a jugar en equipo, subordinando sus propios intereses a favor de los del grupo.

Más adelante, aparecerá la competencia en los juegos y con ello aprenderá a superarse en sus logros. Aprenderá reglas sociales que le permitan cooperar e insertarse adecuadamente en el grupo, con lo cual aprenderá también a organizar sus acciones centradas hacia un objetivo final. La capacidad de distribuir y variar roles dentro de un equipo así como la unión de esfuerzos favorecerá el logro del éxito.

De esta manera, queda en claro cómo el desarrollo adecuado de la actividad lúdica se transforma en el eslabón clave a la hora de construir una sociedad saludable, próspera y feliz.

e. Desarrollo de la inteligencia:

En los primeros años de vida el desarrollo intelectual está íntimamente unido al desarrollo sensorio-motor. El desarrollo de estas capacidades estará dado por las potencialidades genéticas así como por todo lo que el medio ambiente puede ofrecer al niño/a en crecimiento. Piaget era de la opinión que todas las capacidades intelectuales podían verse reflejadas en el juego del niño/a dado que a través del juego se asimilan y se ejercitan todas las funciones tanto motoras como perceptivas y afectivas.

El juego favorece el desarrollo de la inteligencia porque, poco a poco, el niño/a toma consciencia de que puede manipular los juguetes y los materiales lúdicos, con lo cual llega a sentir que puede ser capaz de dominarlos a su antojo cambiando el curso de su acción con el fin de lograr satisfacer sus objetivos. Esto incidirá en el desarrollo del razonamiento y de las capacidades mentales de análisis y síntesis tan necesarias para el logro del pensamiento abstracto.

La función del juego: aspectos que mejora el juego

Las distintas actividades lúdicas colaboran en el desarrollo de una multiplicidad de funciones en el desarrollo humano que van desde el desarrollo psicomotor hasta el desarrollo cognitivo, social y emocional, los cuales, a su vez, favorecen a otros tantas funciones, que a continuación procederemos tan solo a mencionarlas a modo informativo para no desviarnos del objetivo principal de este libro.

a. Los juegos que estimulan el desarrollo psicomotriz favorecen:

- La coordinación motriz.
- El equilibrio.
- La fuerza.
- La manipulación de objetos.
- El dominio de los sentidos.
- La discriminación sensorial.
- La coordinación visomotora.
- La capacidad de imitación.

Los juegos que estimulan el desarrollo psicomotriz van desde los juegos con pelotas, cuerdas y aros hasta el armado de coreografías de baile, etc.

b. Los juegos que estimulan el desarrollo cognitivo favorecen:

- La atención.
- La memoria.
- La imaginación.
- La creatividad.
- La discriminación de la fantasía y la realidad.
- El pensamiento científico y matemático.
- La comunicación y lenguaje verbal.
- El pensamiento abstracto.

Los juegos que estimulan el desarrollo cognitivo van desde los rompecabezas hasta la agrupación de objetos, narración de cuentos, realización de dibujos, memotest, dominó, ajedrez, etc.

c. Los juegos que estimulan el desarrollo social:

Los juegos simbólicos favorecen:

- La comunicación y cooperación.
- El conocimiento del mundo adulto.
- La preparación para la vida laboral.
- El desarrollo moral.

Los juegos simbólicos van desde los “juegos como si” (mediante los cuales se simula una acción como dormir, llorar, andar en avión) hasta los juegos imitativos en donde quedan reflejadas las distintas actividades del mundo adulto (como el comprar y vender, el ser un médico, un maestro, etc.).

Los juegos cooperativos favorecen:

- La comunicación, la unión y la confianza en sí mismos y en los demás.
- El desarrollo de las conductas sociales.

- La cooperación.
- La coordinación de conductas y acciones.
- La disminución de las conductas agresivas y pasivas

Los juegos cooperativos son aquellos en donde intervienen dos o más jugadores que no compiten y tan solo se centran en el logro en común de un objetivo. Estos pueden abarcar desde el juego “dígalos con mímica” hasta juegos con globos y pelotas o juegos a base de música, canciones y bailes.

d. Los juegos que estimulan el desarrollo emocional favorecen:

- La subjetividad del niño/a.
- La satisfacción emocional.
- El control de la ansiedad.
- La expresión simbólica de la agresividad.
- La resolución de conflictos.
- Los patrones de identificación sexual.

Los juegos que estimulan el desarrollo emocional pueden abarcar desde el armado de obras de teatro con títeres hasta los juegos con muñecos/as que les faciliten la identificación no sólo con los distintos roles sino, además, con el mundo emocional de los diferentes personajes.

Capítulo III

Clasificación de los juegos

El juego a lo largo de la infancia va cambiando según la etapa evolutiva en la que se encuentre atravesando el niño/a. Es por esa razón que distintos autores han propuesto diversas maneras de clasificarlos en función del número de participantes o de las funciones mentales que estimulan, por ejemplo.

Si bien existen numerosos tipos de clasificaciones nosotros nos detendremos en las dos clasificaciones ya clásicas que hacen Rüssel¹⁰ y Piaget¹¹.

Clasificación de Rüssel

Rüssel clasifica el juego en cuatro grandes modalidades, en gran parte interrelacionadas entre sí:

a. Juego configurativo:

En este tipo de juego se pone de relevancia la tendencia de todo niño/a a configurar figuras y objetos, mosaicos con distintas piezas, etc. En esta clase de actividades el placer está más focalizado en la misma acción más que en el logro del resultado de la obra realizada.

b. Juego de entrega:

En los juegos infantiles hay una tendencia a configurar juegos basada en las condiciones de los materiales del juguete. Si en el juego con pelota el niño/a se ve estimulado a jugar de una determinada manera es debido a las condiciones y características del material de la misma (la pelota rebota, rueda, se escurre de las manos, puede alejarse, etc.).

¹⁰ Rüssel, Arnold (1984): *El juego de los niños*. Barcelona, Ed. Herder.

¹¹ Jean Piaget (1896-1980): epistemólogo, psicólogo y biólogo suizo, creador de la epistemología genética, famoso por sus aportes al estudio de la infancia y por sus teorías del desarrollo cognitivo y de la inteligencia.

Existe una gran variedad de juegos de entrega que van desde los bolos, globos, instrumentos de arrastre, aros, etc.

c. Juego de representación de personajes:

En este tipo de juego el niño/a representa como si fuera un actor a distintos personajes humanos, animales o ficticios configurando su desarrollo alrededor de ciertas y determinadas cualidades del personaje que llaman su atención o con las que se identifica. Saliéndose de sí mismo y representando distintos personajes (de los cuales, en general, suele tomar los rasgos más distintivos como, por ejemplo, el rugir del león, la sirena de la ambulancia del médico, etc.) es como el niño/a puede ir asimilando e introyectando sus características.

d. Juego reglado:

En los juegos que están configurados a base de reglas y normas, estas no son vistas por los jugadores como trabas sino como posibilitadoras de la acción. Al contrario de lo que se podría llegar a suponer los niños/as suelen ser muy estrictos en el cumplimiento de las reglas; esto es así porque muy pronto se dan cuenta que la función de las reglas es la de prestar un cierto tipo de ordenamiento que sirve y es de mucha utilidad a la hora de pretender ganar el juego en cuestión.

Clasificación de Piaget

Para Jean Piaget el juego es un reflejo de cómo el niño/a va experimentando el mundo. Es un reflejo de cómo él/ella se irá transformando en sujeto a partir de los procesos de asimilación y acomodación de sus percepciones.

Este autor habló acerca de las distintas etapas en el desarrollo evolutivo del juego:

a. Los juegos de ejercicio (estadio sensorio motor)

Desde los primeros meses hasta los 2 años los niños/as sienten placer en repetir toda clase de movimientos y gestos (que van desde agarrar y soltar un objeto hasta imitar la sonrisa de la madre). Estas conductas permiten descubrir por azar ciertas funciones del cuerpo y reproducirlas a voluntad.

El niño/a pasará de las conductas reflejas a lo que Piaget denomina reacciones circulares primarias, en las que repetirá un mismo movimiento infinidad de veces hasta lograr adquirir el dominio de cierta y determinada acción. El hecho de que el niño/a llegue a ser capaz de coordinar sus acciones con la intencionalidad de satisfacer un deseo es un indicador del desarrollo de su inteligencia.

Así, hacia los 8 meses, el niño/a suele inclinarse hacia juegos relacionados con la construcción del objeto permanente. Así es que, en esta etapa dominada por la angustia frente a la separación, gracias al juego de ocultar un objeto detrás de un almohadón y hacerlo aparecer, irá comprendiendo que el hecho de que su madre se vaya no implica que desaparezca para siempre.

b. Los juegos simbólicos (estadio pre-operacional)

Hacia los 2 años de edad el niño/a está comenzando a hablar a media lengua y cada vez más se va adaptando a la realidad asimilando nuevos estímulos y acomodándolos a esquemas anteriores de aprendizaje. El niño/a impregna de imaginación sus actividades y comienza a crear personajes o revivir sus experiencias a través de su actividad lúdica.

Mediante el juego simbólico el niño/a va a ir asimilando y elaborando las cosas de la realidad que percibe. Así los juegos de imitación reflejan cómo el niño se va acomodando a modelos exteriores.

Los juegos simbólicos implican la representación de un objeto por otro. Por lo tanto, en esta etapa comienzan los juegos de ficción en donde un objeto puede sustituir a otro y así un pedazo de madera puede convertirse en un tren, por ejemplo, o una muñeca puede ser un representante de su madre o de sí misma.

En esta etapa ya no se pone el acento en la acción sobre el objeto sino sobre lo que este representa. El niño/a realiza actividades imitativas y de simulación tal y como si fuera otro distinto, interpreta escenas y actúa diferentes roles y personajes ficticios o reales, estructurando escenas de su vida cotidiana.

Poco a poco, en el transcurso de esta etapa de su desarrollo, a través de su actividad lúdica el niño/a irá interiorizando esquemas y simbolismos que le permitirán pensar y relacionar las acciones inmediatas y presentes con sus consecuencias futuras.

c. Los juegos de ensamblaje o de construcción (estadio de operaciones concretas)

Entre los 4 y los 7 años los juegos se volverán más sociabilizados y al jugar con sus pares el niño/a tenderá a aceptar con mayor agrado las reglas. En esta etapa se desarrollará el pensamiento intuitivo que es una clase de pensamiento compuesto de imágenes, pensamiento que será la base necesaria para el posterior desarrollo del pensamiento lógico.

Las actividades lúdicas de este periodo centran su interés en la manipulación de los conjuntos, los reagrupamientos ordenados de manera lineal según un solo principio de orden, y por el montaje de elementos múltiples y la organización de las partes de un conjunto.

El niño/a goza realizando acciones coordinadas que se proponen un fin inmediato, por ejemplo, montar una serie de ladrillitos para formar una torre. El mismo objeto que en la etapa previa servía para representar a un barco o un avión, en esta etapa sirve para crear múltiples formas lúdicas y combinarlas entre sí.

d. Los juegos de reglas (estadio de operaciones formales)

Los juegos con reglas comienzan a aparecer de manera progresiva entre los 4 y los 7 años; sin embargo, esto dependerá de cómo el niño/a sea estimulado por su entorno familiar y escolar. Al ir disminuyendo el egocentrismo del pensamiento intuitivo, el niño/a ahora es capaz de aceptar reglas universales. Los juegos reglados permiten competir con amigos respetando las diferencias, buscando superarse y tolerando la frustración.

- *Juegos de reglas simples (entre los 7 y los 11 años, etapa de las operaciones concretas)*

En esta etapa se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, bien estructurados y de roles complementarios, vinculados directamente a la acción y a los objetos bien definidos. El niño/a está más capacitado mentalmente para controlar y tener en cuenta varios puntos de vista respecto de distintos objetos y acontecimientos; ya es capaz de anticipar y reconstruir o modificar los movimientos. Poco a poco, paulatinamente, será cada vez más capaz de adquirir las operaciones mentales tales como la clasificación, la seriación, la sucesión, la comprensión de clases, de intervalos, de distancias, la conservación de longitudes, de superficies

y la comprensión de un sistema de coordenadas. Así, con la ayuda de juegos reglados el niño/a podrá acceder a una forma de pensamiento lógico, aunque aún no abstracto.

- *Juegos de reglas complejas (a partir de los 12 años, en el estadio de las operaciones formales)*

Las reglas más complejas, en cambio, generalmente aparecen alrededor de los 12 años, y están más independizadas de la acción a la vez que se basan en combinaciones de razonamientos que implican una lógica mucho más compleja, el armado de hipótesis, estrategias y deducciones. Así, de esta manera, será a través del aporte del ajedrez, juego de damas, etc., cómo los niños/as podrán ir practicando distintos tipos de estrategias de acción social, aprenderán a controlar la agresividad y desarrollarán la paciencia y la capacidad de espera para el logro de sus objetivos así como también aprenderán a ejercitar la responsabilidad y el trabajo democrático y consensuado por el grupo.

El pensamiento se irá desarrollando hasta llegar a adquirir la capacidad de abstracción y la capacidad hipotética deductiva. Para poder pensar el niño/a ya no necesitará apoyarse en objetos materiales, como antes lo hacía, por ejemplo, con sus juguetes. En esta etapa de su vida se interesará principalmente por los juegos de ingenio y de estrategia que impliquen reflexión.

Otras clasificaciones

Los juegos podrían ser agrupados en infinidad de categorías, grupos y subgrupos. A continuación, tan solo mencionaremos algunas de estas clasificaciones pero no nos detendremos a analizarlas para no caer en redundancias que nos puedan dispersar del objetivo principal que nos hemos propuesto desarrollar.

a. Juegos psicomotores

- Implican conocimiento corporal, motor y sensorial.

b. Juegos cognitivos

- Manipulativos (construcción).
- Exploratorios (descubrimiento).

- De atención y memoria.
- Juegos imaginativos.
- Juegos lingüísticos.

c. Juegos sociales

- Simbólicos o de ficción.
- De reglas.
- Cooperativos.

d. Juegos afectivos

- De rol o juegos dramáticos.
- De autoestima.

SEGUNDA PARTE

LOS JUEGOS EN LA DETECCIÓN DEL ABUSO SEXUAL INFANTIL

Capítulo IV

El abuso sexual infantil

Qué es el abuso sexual infantil

La definición que considero como la más completa dado que abarca todos los aspectos es la siguiente:

“Se considera abuso sexual infantil a involucrar al niño en actividades sexuales que no llega a comprender totalmente, a las cuales no está en condiciones de dar consentimiento informado, o para las cuales está evolutivamente inmaduro y tampoco puede dar consentimiento, o en actividades sexuales que trasgreden las leyes o las restricciones sociales. El abuso sexual infantil se manifiesta en actividades entre un niño y un adulto, o entre un niño y otro que, por su edad o por su desarrollo, se encuentra en posición de responsabilidad, confianza o poder. Estas actividades –cuyo fin es gratificar o satisfacer las necesidades de la otra persona– abarcan pero no se limitan a: la inducción a que un niño se involucre en cualquier tipo de actividad sexual ilegal, la explotación de niños a través de la prostitución o de otras formas de prácticas sexuales ilegales y la explotación de niños en la producción de materiales y exhibiciones pornográficas”¹².

El abuso sexual que ocurre fuera del ámbito familiar es llamado abuso exogámico y el que ocurre dentro de la familia es llamado abuso endogámico o incesto. En general, este último suele ser el más conflictivo; sobre todo, cuando el agresor es el propio padre o padrastro del niño/a víctima con el cual convive. Esto suele ser así por varios motivos: porque siente lealtad hacia su abusador, quien suele ser una persona querida para la víctima en otros aspectos; porque depende económicamente de él; o, porque está amenazada y teme por las represalias no sólo respecto

¹² Intebi, Irene; Osnajanski, Norma (2003): *Maltrato de niños, niñas y adolescentes: detección e intervención*. Buenos Aires, Familias del Nuevo Siglo.

de su propia persona sino también teme que si habla y se anima a pedir ayuda le pase algo malo a su madre o hermanos.

El abuso sexual incluye muchos tipos de actividades: violación, manoseos, masturbación, penetración con objetos o dedos, contacto buco-genital, presenciar actividades sexuales, voyeurismo, fotografiar a niños, exhibicionismo, exhibición de material pornográfico, dejar material pornográfico al alcance de los niños, miradas libidinosas, involucrar a los niños en conversaciones sexuales de adultos, acoso sexual, matrimonio infantil, mutilación genital y prostitución infantil.

El niño/a abusado/a sexualmente

a. Mitos:

Si normalmente entender a un niño/a es algo complicado, entender a un niño/a víctima de abuso sexual suele serlo mucho más. Hay muchos mitos en cuanto a ellos/as y el hecho de prejuzgarlos no hace otra cosa más que revictimizarlos. En mi libro *Abuso sexual: cómo prevenirlo, cómo detectarlo* (2010) hablo acerca de los mitos que se tejen con relación a estos niños/as:

- Mito nº 1: A mis hijos/as nunca

Este es el mayor de los mitos. Ninguno de nosotros está exento de la posibilidad que uno de nuestros hijos/as pueda sufrir un abuso; sobre todo, teniendo en cuenta que las estadísticas actuales reflejan que, entre varones y mujeres, una de cada cinco personas ha sufrido algún tipo de abuso en el mundo.

- Mito nº 2: Solo le sucede a los pobres

Hay quienes son de la creencia que en las familias de bajos recursos económicos se da mucho más frecuentemente el abuso por el hecho de compartir la habitación y dormir todos juntos; pero los psicólogos/as que trabajamos en consultorios privados sabemos que esto no es más que otro prejuicio. El real “caldo de cultivo” para que haya un abuso sexual no está en la pobreza sino en un cierto tipo de estructura perversa y psicopática, ya sea de parte del abusador/a, de la familia o de la sociedad.

- *Mito nº 3: El abusador tiene cara de loco/a*

El abusador, lejos de lo que muestran muchas películas, suele ser una persona con un elevado nivel de inteligencia; muy simpático/a y buen amigo/a de todo el mundo; generalmente, es heterosexual y está casado/a; cuenta con una elevada capacidad para expresarse verbalmente y es muy convincente a la hora de tramar mentiras, con lo cual resulta tener la habilidad para camuflarse bajo el disfraz de ser una excelente persona.

- *Mito nº 4: Los niños/as confunden realidad con fantasía*

Si bien la fantasía caracteriza los juegos de los niños/as, ningún niño/a que sea capaz de entrar y salir de los roles con los que se identifica a la hora de jugar puede ser capaz de fantasear con la posibilidad de ser violado; eso no está en la mente de los niños, a menos que ya haya sido una víctima y se halle invadido por el terror de ser nuevamente abusado/a.

- *Mito nº 5: Los niños/as abusados/as son raros/as*

Muchos niños/as víctimas son vistos como “raros” por el hecho de que a raíz de sus secuelas traumáticas terminan con una variedad de sintomatología que va desde las auto-agresiones, drogadicción, promiscuidad, obesidad, etc. hasta llegar, incluso, a la esquizofrenia.

- *Mito nº 6: A los niños/as abusados/as les gusta*

Este mito está sustentado por quienes creen que los niños/as viven la sexualidad de la misma manera que un adulto y que, en el fondo, gozan y hasta provocan ser abusados. Si bien es verdad que la sexualidad es algo innato al ser humano y que todos los niños/as nacen con ella, ellos aún no se encuentran preparados emocional, neurológica ni psíquicamente para tramitar las enormes dosis de energía sexual con que un adulto los pudiera invadir.

- *Mito nº 7: Las madres de los niños/as abusados/as son cómplices*

Este es otro de los mitos más difundidos en nuestra sociedad. Sobre todo en los casos de incesto suele darse por sentado que si el niño fue abusado dentro de la casa familiar, cercano a donde se hallaba su madre, ella debió darse cuenta y aún así permitirlo. La realidad indica

que esto no es así, al menos en la mayoría de los casos. En este punto, se hace necesario recordar que una de las principales características del abusador de niños/as es la gran capacidad que tiene para mentir y actuar el rol de “el mejor” marido, abuelo, tío, etc. que estos niños/as tienen.

- Mito nº 8: Los niños mienten para llamar la atención

Si bien es verdad que muchas veces los niños/as mienten para llamar la atención, el argumento de sus mentiras suele basarse en cosas mucho más inocentes y cotidianas. Cuando un niño/a se anima a contar su abuso jamás miente. Primero, porque sería incapaz de imaginarse algo así si no lo ha sufrido previamente; y segundo, porque el hecho de haber sido abusado le genera no sólo pánico y terror sino, además, mucha vergüenza.

- Mito nº 9: Los niños/as abusados/as son perversos/as

Algunas personas creen que los niños/as abusados/as no denuncian a su abusador/a –incluso, tras años de sufrimiento– porque, en el fondo les gusta. Ellos no se dan cuenta de que las víctimas sufren siempre de –no sólo un “lavado de cerebro”–, sino también de amenazas que los obligan a mantenerse bajo un pacto de silencio en donde guardar el secreto les suele significar, aunque pueda parecer paradójico, reasegurarse no solo la comida o el techo sino, también, la vida.

- Mito nº 10: La teoría del complot

Este mito es uno de los que más circula en el ámbito judicial. Generalmente, el niño/a es acusado de haber armado junto a su madre una campaña de difamación de su padre por algún interés económico o de venganza. Demás está decir que ningún niño/a es capaz de sostener una mentira por mucho tiempo dado que no cuenta con un andamiaje mental desarrollado.

b. Indicadores del abuso sexual infantil

Los indicadores del abuso, tanto los de origen físico como los de origen psicológico, suelen clasificarse en específicos e inespecíficos. Los indicadores específicos suelen ser una señal de “alarma roja” ya que generalmente son una prueba certera de la existencia del abuso.

Los indicadores inespecíficos, en cambio, si bien suelen reflejar muchas veces una problemática de abuso sexual de base, también pueden deberse a otras causas. La aparición de aunque más no sea uno solo de estos indicadores debería ser suficiente como para levantar una señal de alarma y consultar con un especialista en el tema.

- *Indicadores físicos específicos:*

- Lesiones en la zona genital
- Lesiones en la zona anal
- Presencia de semen
- Infecciones genitales
- Enfermedades de transmisión sexual
- Sangrado por vagina y/o ano
- Dilatación del himen
- Inflamación, hinchazón o lesiones por rascado en los genitales
- Mucosa vaginal
- Infecciones urinarias
- Embarazo

- *Indicadores físicos inespecíficos:*

- Enfermedades psicosomáticas
- Dolores abdominales recurrentes
- Obesidad
- Anorexia nerviosa o bulimia
- Enuresis
- Encopresis
- Irritación en las tetillas
- Dificultades para caminar
- Repentina y abrupta caída del cabello

- *Indicadores psicológicos específicos:*

- Relato del abuso

- *Indicadores psicológicos no específicos:*

- Masturbación compulsiva
- Introducción de elementos en la vagina o ano
- Coerción sexual hacia niños más pequeños
- Curiosidad sexual inusual
- Lenguaje sexual obsceno
- Conocimiento y comportamiento sexual raro o inusual
- Comportamiento seductor a nivel sexual
- Confusión en cuanto a la identidad o a las normas sexuales
- Hiperactividad
- Conductas regresivas
- Anestesia emocional
- Fobias y miedos inexplicables
- Relación entre un niño y un adulto significativo de tipo oculto
- Dibujos de naturaleza sexual
- Depresión
- Llanto o tristeza permanente
- Miedo repentino frente a personas importantes para el niño
- Agresión o rechazos reiterados para con alguien
- Trastornos del sueño
- Tristeza, ira, hostilidad
- Mirada ausente
- Romper su ropa interior
- Ponerse ropa sobre ropa
- Tics nerviosos
- Fugas del hogar
- Negativa a dejar la escuela y volver a su casa
- Problemas con las figuras de autoridad
- Dificultades en el control de impulsos
- Baja tolerancia a la frustración
- Robos
- Hipervigilancia

- Vergüenza excesiva
- Conductas autoagresivas
- Conductas delictivas
- Promiscuidad
- Excesiva inhibición sexual
- Prostitución
- Intentos de suicidio
- Baja autoestima
- Odio hacia el propio cuerpo
- Anestesia emocional
- Alcoholismo
- Drogadicción
- Alucinaciones
- Trastornos psiquiátricos

c. La psicología del niño/a abusado/a

- *El pacto de silencio*

Los abusadores siempre implementan diversas estrategias (como las amenazas abiertas o sublimares, por ejemplo) para mantener al niño/a sumido en un pacto de silencio. Así, es cómo ellos permanecen herméticos/as y con terror a hablar durante, incluso, lo que pueden llegar a ser años.

- *El secreto*

El niño/a suele guardar el secreto del abuso por varias razones: por miedo a que nadie le crea; por temor a las venganzas de su abusador (de que lo asesine a él o a alguno de sus seres queridos, como su madre o sus hermanitos), o por sentirse avergonzado/a y humillado/a.

- *Víctimas y salvadores de la familia*

El niño/a víctima muchas veces se termina ubicando en el rol de salvar a su familia. Desde su estructura mental dañada por el trauma, el niño/a llega a creer que si no dice nada y “permite” que su agresor/a lo/a siga abusando, el abusador dejará de ser agresivo/a para con su

madre (o para con aquella persona que él/ella más ama) y así la familia seguirá unida.

- Sacrificados y pseudoprivilegiados

Los niños/as abusados/as, paradójicamente, suelen recibir favores por parte de su agresor/a. En general, el hecho de darles después de cada abuso un “regalito de recompensa” es una técnica que el agresor/a utiliza para manipular la mente del niño/a y dejarlo inmovilizado, en un estado de perplejidad. Así, el niño víctima queda atrapado en un sentimiento de amor y odio hacia su abusador, lo cual lo hace sentir culpable y le impide buscar ayuda.

- El pánico

El niño/a abusado/a vive en un permanente estado de pánico no sólo a ser abusado nuevamente sino, además, a la posibilidad de ser asesinado/a. Muchas veces, debido a ciertos mecanismos mentales defensivos el niño/a reprime esta emoción por ser displacentera; no obstante, de no hacer un tratamiento adecuado, en algún momento de su vida puede llegar a emerger bajo la forma de ataques de pánico “sin aparente explicación”.

- La vergüenza

La vergüenza es un sentimiento que no suele ser evaluado a la hora de pretender que el niño/a hable del abuso. Todos los temas relacionados con la sexualidad explícita y la invasión de los límites y de intimidad de su cuerpo –y también de su alma– al niño/a le provocan mucha vergüenza, nervios e inseguridad.

- La culpa

El niño/a abusado/a siempre se siente responsable del abuso. Su agresor/a se encarga de hacerlo sentir responsable y de hacerle sentir que fue el niño/a mismo quien, en definitiva, provocó el abuso.

-La humillación

Otra de las tácticas de las que el abusador se vale para silenciar a su víctima es humillándolo y haciéndole creer que no vale nada. Así, el niño/a llega a sentirse con tan baja autoestima que piensa que si cuenta lo que le sucedió nadie le va a creer.

- *La resignación*

Los niños/as suelen darnos muchas señales de que están sufriendo un abuso; sin embargo, por distintos motivos no solemos verlas. Así es como llegan a creer que nunca más podrán liberarse de su opresor y terminan por resignarse, por no rebelarse.

- *La lealtad hacia el abusador/a*

Las estadísticas indican que la mayoría de las veces quien abusa del niño/a es alguien de su entorno más íntimo, tal como un pariente cercano o su propio padre (o madre, aunque en muchísimo menor porcentaje). El abusador/a casi siempre es alguien quien, previo al abuso, se supo ganar la confianza y el cariño del niño/a (jugando un rol de héroe con él o haciéndolo sentir especial con regalos, por ejemplo); con lo cual, hace que el niño/a sienta una especie de lealtad hacia él, debido a la admiración que suele tenerle.

- *La retractación*

Es muy común ver que los niños/as que pudieron romper el pacto de silencio y pedir ayuda luego se retracten y nieguen lo sucedido. Esto se debe a muchas razones, entre ellas a: el miedo a la venganza del abusador/a; la vergüenza; el sentir que nadie le creyó, etc.

- *La disociación*

La disociación es un mecanismo mental que los niños/as activan para defenderse de los recuerdos atormentadores que invaden su psiquismo tras el abuso. A través de este mecanismo, las víctimas “encapsulan” sus emociones perturbadoras y llegan a funcionar más bien mentalmente (llegando, incluso, a comportarse de manera muy automatizada). Es por eso que muchas de los niños/as abusados/as parecería que tienen una doble personalidad, por un lado se los ve sufrir horrores frente al trauma, mientras que por el otro, se los puede observar reír y jugar en una fiesta de cumpleaños junto a su propio abusador/a.

- *La desmentida*

Algunos de los niños/as abusados/as no tienen otra opción más que convivir con su abusador bajo el mismo techo, sienten que la única forma que tienen para funcionar en la vida diaria es desmentir la situación traumática. Aún siendo conscientes de su trauma hacen como

si en realidad no les hubiera pasado nada. Es como si se movieran por dos carriles diferentes a la vez o, lo que es lo mismo, con dos registros paralelos de la realidad. Así, la persona que utiliza la desmentida como mecanismo de defensa, hoy te puede reconocer que sí, que efectivamente fue abusada; pero un rato más tarde o al otro día, actúa como si jamás lo hubiera sido.

- La negación

A diferencia de quienes desmienten su trauma, los niños/as que utilizan la negación como mecanismo de defensa se niegan a sí mismas que han sido abusadas; por lo cual, cuando se les pregunta si han sido abusadas siempre responden negativamente.

- La represión y el olvido del trauma

La utilización de los anteriores mecanismos de defensa, con el tiempo, favorece a que los niños/as se desconecten del mundo emocional propio, con lo cual el trauma del abuso queda guardado bajo siete llaves en lo profundo de la mente, del inconsciente. Y así, pasado un tiempo, si se les pregunta respecto de si alguna vez fueron abusados, pueden llegar a ser capaces de negarlo enfáticamente.

- La compulsión a la repetición

Frecuentemente, los niños/as abusados/as suelen repetir aquello que a ellos les hicieron con otros niños/as más pequeños/as, como un modo de hacer activo lo que debieron sufrir pasivamente. Así, la compulsión a repetir la escena traumática sería el modo en que ellos encuentran para elaborar y entender un poco más lo que les sucedió.

- La identificación con el agresor

Después de años de sometimiento y cuando alguien siente que ya le es imposible seguir luchando contra su enemigo, muchas veces termina creyendo que si se pareciera a él llegaría a lograr su respeto. Así se explicaría cómo ciertos niños/as que fueron abusados, con el tiempo, se terminan transformando en adultos abusadores.

Capítulo V

La psicoterapia con niños/as víctimas

El juego proyectivo como herramienta en el diagnóstico del abuso sexual

Si bien el juego es una forma de expresión de todo ser humano, en especial lo es en la infancia. El psiquismo de los niños/as pequeños/as aún está desarrollándose y no cuentan con un pleno uso del llamado pensamiento abstracto sino que, por el contrario, ellos se manejan con un tipo de pensamiento concreto; razón por la cual, se ven necesitados de elementos concretos –esto es, de juguetes- y/o acciones que los ayuden a pensar y a elaborar aquello que les pasa. Así es cómo utilizan un mecanismo mental llamado “proyección” mediante el cual expulsan mentalmente al mundo exterior aquellos impulsos, emociones y sentimientos, percepciones, recuerdos o pensamientos, vivencias, intereses y deseos para poder ser capaces de observarlos desde afuera de una manera más objetiva y así llegar a entender mejor aquello que internamente resulta más difícil y complejo de discernir. Los niños/as se van proyectando así mismos y su historia en las escenas lúdicas que arman, para luego, tal y como si se tratara de una película, poder observarse desde afuera y lograr entender o elaborar lo que les está sucediendo o lo que les ha sucedido. Al igual que un cuadro o una pieza musical reflejan simbólicamente el estado psíquico del autor, el juego no es distinto a su jugador. Jugador y juego son dos caras de una misma moneda. Es por eso que, un niño/a que juegue a cambiar de pañales a un muñeco bebé no estará proyectando simbólicamente la misma conflictiva interna que otro niño/a que jugara a colocarle compulsivamente inyecciones en la zona genital del mismo muñeco bebé, por ejemplo. El conflicto que éste último estaría reflejando en su actividad lúdica seguramente reflejaría un posible abuso sexual del cual él mismo habría sido víctima...

Todos los psicólogos/as clínicos especializados en la infancia deberían no sólo estar capacitados para poder evaluar y diagnosticar cualquier tipo de conflicto, patología o enfermedad mental y/o trastorno emocional en los niños/as, sino que, además, deberían tener un entrenamiento especial en la evaluación y detección precoz del abuso sexual.

Según las estadísticas de Unicef, al menos 2 millones de niños/as son abusados/as sexualmente cada año en Latinoamérica. Traducido, esto quiere decir que unos 228 niños/as son abusados por hora, 4 por minuto y 1 cada 15 segundos. Es por esta razón que cuando nos consultan por un niño/a, cualquiera sea el motivo por el que lo hayan traído, jamás debería descartarse de entrada la posibilidad de que pudiera tratarse de una víctima más de este flagelo. Los psicólogos/as que nos hemos especializado en esta temática sabemos mejor que nadie que ciertas patologías tales como los trastornos alimenticios, del aprendizaje, así como la falta de concentración y la hiperactividad suelen ser muchas veces la manifestación visible de una problemática más profunda: el abuso sexual.

Evaluar a un niño/a del que se sospecha pudiera estar siendo abusado/a no sólo demanda conocimientos específicos por parte del profesional en cuanto a la psicología infantil y al uso de múltiples herramientas, técnicas y tests sino que, además, requiere ser un excelente observador del niño/a (y de su familia) al cual se evalúa. En estos casos yo suelo comparar al psicólogo con una especie de detective privado que va recogiendo las pistas que el niño/a va dejando a través de sus gestos, comentarios, dibujos y de sus juegos.

Una de las técnicas más conocidas de evaluación psicodiagnóstica, además de los tradicionales tests, es la "Hora de juego diagnóstica". En esta técnica, la consigna será ofrecerle al niño/a una caja con muchos y variados objetos de juego (caja que procederemos a describir en detalle más adelante, en un capítulo especial) y se le propondrá jugar libremente, a lo que él más prefiera. El objetivo de esta técnica será recabar la máxima información posible respecto del conflicto que el niño/a pudiera reflejar y/o proyectar en su juego, sin interferir con comentarios ni con preguntas, interpretaciones o señalamientos que pudieran influenciarlo.

A su vez, a la hora de evaluar a un niño/a siempre habrá que tener en cuenta dos factores que son determinantes: su edad y las ganas y/o la posibilidad de dibujar y jugar que tenga.

Siempre habrá que tener en cuenta la edad del entrevistado y que cuanto más pequeño sea, más dificultosa resultará la tarea de administrarle

determinados cuestionarios o tests gráficos, los cuales suelen implicar un cierto grado de desarrollo psicomotriz y/o lingüístico, como saber dibujar o hablar. En estos casos, la observación de su conducta y de sus juegos espontáneos pasaría a considerarse la manera más efectiva de evaluarlo. Sin embargo, aunque el juego constituya una actividad innata a la vez que grata que suele ser muy bien acogida por casi todos los niños, aún por los más rebeldes, reacios y miedosos, esto no siempre es así.

Particularmente en los casos de niños/as que han sido abusados, dado que suelen caracterizarse por tener historias de vida muy complejas y por el hecho de encontrarse bajo los efectos de un estrés postraumático; estos factores suelen incidirles negativamente no sólo a la hora de recordar o encontrar palabras adecuadas para describir lo sufrido, sino que también pueden sufrir de importantes bloqueos al momento de tener que simbolizar sus conflictos mediante una actividad lúdica.

Esto que parece tan simple de entender, en el ámbito judicial, en donde las evaluaciones se acotan a no más de un par de horas, generalmente contribuye a generar toda una serie de malos entendidos y prejuicios; sobre todo, respecto de la veracidad de la historia de estos niños/as, quienes casi siempre terminan pasando de ser víctimas a ser sospechados de formar parte del engranaje de una maquinaria de confabulaciones y mentiras ideadas por su madre.

En un artículo¹³ que escribí en el año 2013, expliqué:

“Cuando una persona adulta que ha sufrido un accidente de auto pierde la memoria del hecho traumático como consecuencia de dicho trauma todo el mundo entiende y no suelen abrirse juicios de calor respecto de su relato; sin embargo, paradójicamente, a la hora de tomarle una entrevista a un niño/a víctima de abuso sexual suele darse por sentado que debería dar su testimonio con la mayor claridad posible y con una cantidad de detalles expresados con la destreza de un lenguaje evolucionado en su máxima expresión”.

Algunos niños/as, antes de atreverse a expresar su trauma necesitarán de todo un trabajo psicoterapéutico previo. Es que para poder expresar y animarse a jugar con lo más siniestro de su historia necesitarán antes bloquear sus miedos, angustias y ansiedades; así como también, vencer el miedo, la vergüenza y la culpa que les impiden reconocerse como víctimas.

¹³ López, María Cecilia (2013); *El derecho. Cuaderno Jurídico Familia*. Buenos Aires, UCA.

Es un mito pensar que todos los niños/as víctimas, de entrada, apenas cruzan la puerta del consultorio, se pondrán de inmediato a hablar o a jugar sus traumas. Por el contrario, no es de extrañar que embargados por el terror que les genera la posibilidad de romper el pacto de secreto con su abusador y antes de poner “en el tapete” sus conflictos de base, inviertan, incluso, varios meses previos de terapia empeñándose en jugar a “juegos lindos” (tales como: clasificar familias de animalitos, hacer granjas y corrales con maderitas o jugar a juegos de mesa, por ejemplo) como un modo de recobrar fuerzas y también como un modo de estudiar a sus psicólogos, a ver qué tanta confianza pueden depositar en ellos. Y si bien, de una manera u otra, normalmente suelen darnos algún que otro indicio que nos sugiere la posibilidad de la existencia de un abuso, muchas veces, lamentablemente, esos indicios no siempre logran constituir una prueba cabal del abuso en cuestión ni tampoco alcanzan para realizar un diagnóstico certero de la situación.

Así, lamentablemente, en el caso de los niños/as abusados/as, quienes además de todo, muchas veces presentan cuadros y sintomatologías confusas que suelen atribuirse erróneamente a otro tipo de problemáticas (tal como bajo rendimiento en la escuela, hiperactividad, encopresis, enuresis, trastornos de la alimentación, etc.), resulta más frecuente de lo que pensado que su diagnóstico definitivo finalmente termine enmarcándose dentro del transcurso de una labor psicoterapéutica ya avanzada. Por lo tanto, se podría arribar a la conclusión que en ciertos casos de abuso sexual infantil el límite entre el psicodiagnóstico (en el cual suelen invertirse unas diez sesiones) y la terapia propiamente dicha podría llegar a ser difuso.

El juego proyectivo en la psicoterapia de niños/as abusados/as

El juego es la herramienta fundamental en la psicoterapia con niños/as abusados/as, mucho más que las expresiones gráficas, dado que a muchos niños/as no les gusta dibujar y otros son demasiado pequeños/as y ni siquiera han desarrollado la psicomotricidad fina que les permita manipular lápices. El juego es algo innato en el niño/a desde que nace y es a través del juego cómo cualquier niño se anima a contar hasta sus secretos mejor guardados. Es por esa razón que el juego constituye el modo de expresión predilecto de la infancia.

A través de los juegos los niños/as van asociando libremente secuencias enteras de ideas y es por eso que los juegos bien podrían considerarse

un modo de pensar a través de objetos concretos, juguetes y acciones, escenificaciones.

Suele compararse a los juegos con los sueños porque, entre otras cosas, ambos constituyen dos recursos mentales para elaborar psicológicamente situaciones que en la vida han sido vividas con miedo, terror, dolor, angustia o rabia. Al igual que en los sueños, en los juegos todo está permitido, y es así cómo los niños/as suelen ser utilizados como una herramienta no solo para cumplir deseos positivos sino también para descargar ira, furia e impotencia.

Los niños/as víctimas, en sus juegos actúan de forma activa aquellos traumas que debieron vivir desde un rol pasivo. El denominado “juego postraumático” es el más característico de los niños/as que han sido abusados/as sexualmente. Es a través de este tipo de juego caracterizado por la repetición compulsiva del hecho traumático que las pequeñas víctimas intentan una y otra vez comprender aquello que les sucedió como un intento no solo de expresar las emociones asociadas al trauma sino, además, como un intento –aunque, fallido– de adueñarse activamente de todo aquello que debieron vivir pasivamente y que en la actualidad quisieran controlarlo y cambiarlo.

Cuando encontramos un niño/a que no juega estamos frente a un caso realmente grave. En general, este tipo de niños/as suelen estar sumidos en depresiones profundas o estados psicóticos o autistas, producto del efecto del estrés traumático.

La psicoterapia –aquel espacio en donde se trabaja sobre los conflictos, pensamientos, sentimientos y conductas con el objetivo de modificarlos para lograr una mayor calidad de vida– se hace imprescindible para los niños/as víctimas de traumas sexuales. En el espacio terapéutico ellos encontrarán un lugar neutral en donde al no sentirse juzgados por nadie podrán ser capaces de expresar libres y sin temor todos sus fantasmas, todas las emociones más terribles asociadas a lo que sufrieron. Así, acompañados por el psicólogo –estudioso de la conducta humana, de los conflictos y de las enfermedades psíquicas– es cómo podrán ir elaborando y entendiendo –si es que se puede llegar a entender– todo lo que les sucedió. Finalmente, gracias a la ayuda de la psicoterapia los niños/as podrán ir recuperando la identidad que les fue arrasada por su abusador/a hasta que, finalmente, podrán ser capaces de retomar el rumbo de sus vidas con nuevas esperanzas y con una alegría renovada.

El rol del psicólogo/a con los niños/as víctimas y/o potenciales víctimas

Todos los años llegan a mi consultorio niños/as que han pasado por muchos tratamientos psicológicos que les han resultado infructuosos. En lo que a mí respecta, yo soy una convencida que el fracaso del tratamiento y/o del psicodiagnóstico de víctimas de abuso sexual no siempre se debe a lo complicado del asunto o a la ignorancia respecto del tema sino que, muchas veces, está directamente vinculado a un rol fallido por parte del psicólogo/a.

Un buen psicólogo/a que trabaje con niños/as víctimas deberá:

a. Mostrar incondicionalidad:

Desde que el niño/a llega por primera vez al consultorio debe tener la certeza que su psicólogo estará a su entera disposición para ayudarlo de manera incondicional y no tan sólo en “la medida de lo posible”. **Sentirnos honrados de su presencia, darle la bienvenida con alegría como si lo conociésemos de toda la vida, hablarle con confianza y respeto, mirándolo a los ojos, dirigiéndonos a él no como si se tratara de un pequeñito/a que no entiende nada de lo que le pasa sino como si fuese lo que en realidad es: un ser único e irrepetible en todo el universo que está ahora, justo en este preciso momento de la historia humana, parado frente a nosotros, indefenso pero lleno de valor, digno, pidiéndonos desde lo más profundo ayuda para luchar contra lo que más lo atormenta, aquello de lo que nadie a su alrededor parecería darse cuenta; esto, nada más que esto, puede llegar a hacer “milagros” desde los primeros minutos, incluso, antes de administrarle todos los tests del mundo.** Lamentablemente, son demasiadas las veces que los niños llegan a nuestro encuentro luego de años enteros de tratamientos con profesionales de la psicología que jamás los han entendido porque no los supieron ver más que como un mero reflejo de las teorías, de sus propios tabúes. No, realmente no es una casualidad que un niño decida abrirnos su alma y contarnos su historia.

b. Facilitar:

El psicólogo/a debe funcionar como alguien que le facilita al niño/a todo aquello que él pueda ir necesitando a la hora de contar su historia y elaborar sus conflictos. Así, desde un principio debemos hacerle saber que estaremos a su entera disposición y que puede encargarnos

lo que sea que necesite para jugar. Cuando los niños/as nos escuchan decir esto resulta increíble la manera en cómo nos miran, es como si no supieran si darnos crédito o no. Sin embargo, lo que suele resultar más increíble es que, al contrario de lo que nosotros hubiésemos supuesto, no suelen pedirnos nada de forma caprichosa; es más, a veces hasta tardan varias semanas en llegar a realizarnos un encargo. “Necesito que me compres una lupa, María Cecilia”, me dijo una pacientita con un estetoscopio colgando de su cuello, y cuando a la siguiente semana la tuvo en sus manos, luego de agarrarla, con toda la naturalidad del mundo se animó por primera vez a mostrarme las colitas lastimadas de varios de los animalitos del consultorio. “Por favor, necesito que me compres tinta china”, me dijo otra pacientita, y fue recién cuando la tuvo en sus manos que se animó a confesarme que en su casa vivía un brujo que cada vez que la bañaba la llenaba con un pegote negro igualito a ese líquido llamado petróleo que mata a los pingüinos del mar. “Necesito unos anteojos de sol”, me dijo otro niño que quería transmitirme cómo era que se le había oscurecido la vida luego de que su padre lo traicionara. “Para la próxima compráme una témpera roja. En este consultorio hace falta sangre muerta.”, me ordenó una pequeña niña cuya vida estaba en riesgo cada vez que debía ir a visitar a su padre abusador por orden del juez. “Para la semana que viene necesito joyas, una cartera de oro y un vestido brillante. Esto es una orden, Cesé”, me exigió en otra oportunidad una pacientita que no se animaba a contarme la violación que había sufrido por parte de su padre sin antes sentirse una reina todopoderosa. Es verdad, que hay cosas que son muy caras y que no está a nuestro alcance poder comprarlas; sin embargo, con un poco de ingenio e imaginación podemos suplantar el oro por papel brillante y el mundo entero por una pelota de trapo improvisada. Todo vale en el mundo de los niños porque a ellos no les importa el dinero ni el oro. Para ellos hay cosas mucho más importantes, más misteriosas, más urgentes que ponerse a debatir acerca de si una cartera es de oro o de chatarra, simplemente les basta con que brille y sea dorada. Por todo eso, nuestro mayor deber como psicólogos/as es hacer todo lo posible para que puedan expresarse dando por sentado que sus pedidos, por más extravagantes que parezcan, nunca jamás serán azarosos.

c. Educar:

Si bien se supone que la función de un psicólogo/a no es la educar, en los casos en donde tenemos la sospecha que nuestros pacientitos

pudieran estar siendo abusados, yo soy de la opinión que sí hay que transmitirles cierto tipo de conceptos (previamente consensuados con su mamá o con quien sea una figura protectora para ellos/as) en lo que se refiere a determinadas cuestiones acerca de lo que es normal y lo que no lo es en referencia a la sexualidad. En estas épocas en donde el abuso sexual a niños se ha transformado en una pandemia y en donde el bien y el mal se confunden y se camuflan detrás de la supuesta libertad en la que tantas pequeñas víctimas quedan entrampadas resignándose a ser meros objetos del goce adulto; ante la duda, nunca estará demás transmitirles que hay cosas que no hay por qué soportar, que no está bien que te hagan cosquillas feas, que ningún hombre ni tampoco ninguna mujer, aunque ese hombre y esa mujer sean nada más ni nada menos que papá y mamá, tienen el derecho a jugar con sus cuerpitos ni tampoco pueden someterlos a cuestiones secretas que los pongan incómodos o nerviosos. “Yo sabía que nadie me podía tocar la colita; pero mi mamá nunca me explicó que eso tampoco me lo podía hacer mi papá”, me dijo una pacientita que llegó a mi consultorio tras haber pasado por siete largos años de tratamientos psicológicos infructuosos paralelos a su abuso. Si bien estos temas son delicados de tratar y uno no sabe bien de qué manera transmitirlos ni cómo ni cuándo, la señal siempre nos las dan los niños/as. Hace un tiempo atrás una de mis pacientitas de 2 años que fue traída a mi consulta por masturbarse compulsivamente, de entre todos los muñecos del consultorio decidió jugar con un muñeco Ken desnudo al cual, con una mueca de bronca en la boca, llamó papá. Fue así, que aprovechando la oportunidad, tomando otro muñeco vestido, le expliqué que había algunos papás que hacían cosas prohibidas, cosquillas secretas que daban miedo y que esos papás debían ir en penitencia. Tras escucharme con atención, muy seria, aquella niña con pañales que apenas si sabía caminar y hablar, miró al muñeco y lo arrojó con furia al suelo, tras lo cual me alcanzó un teléfono celular de juguete y me dijo: “El papá baña con cosquillas feas. Llamé a la policía”. Los niños/as no son complicados, los complicados solemos ser los adultos que siempre estamos queriendo interpretar el simbolismo oculto detrás de lo evidente. Cuanto más pequeño es un niño, más concreto será el mensaje que nos dé. Nunca hay que olvidar ese detalle. Hace un tiempo atrás, una psicóloga vino a pedirme que la ayudase a analizar unos dibujos de una de sus pacientitas de 5 años. Ella estaba algo confundida porque no sabía qué pensar; si bien la niña había venido dibujando pequeñas figuras montadas en lo que parecían penes gigantes, su supervisor, un renombrado psicoanalista, lo había adjudicado a fantasías propias de la

etapa del Edipo... Lamentablemente, a veces resulta más fácil refugiarse en ciertas teorías malinterpretadas como dogmas que arriesgarse a ver la cruel realidad y hacer algo para modificarla.

d. Empoderar:

Los niños/as víctimas de abuso suelen llegar al consultorio con la autoestima destruida, humillados, maltratados, confundidos, sintiéndose culpables, malos, los peores, responsables de todo lo que su abusador/a les ha hecho, creyéndose sucios/as, miserables, llenos de miedo, aterrizados/as, tan débiles como para ser incapaces de matar una mosca y menos aún como para animarse a enfrentar a su abusador/a, un hombre o una mujer que, en general, los triplica en estatura y en astucia, que para mal de peores, muchas veces, incluso, suele ser el encargado de alimentarlos y de darles cobijo en su casa. Así es como suelen llegar estos niños/as; sobre todo, los que atraviesan el infierno del incesto. Y así es cómo, resignados/as, disociados/as, sin animarse a pedir ayuda, con la cabeza baja aunque parezca que la tengan alta, muchas veces no son capaces siquiera de jugar. Es entonces cuando el psicólogo/a deberá intervenir con el objetivo de empoderarlos/as, subirles la autoestima, animándolos/as, devolviéndoles el valor perdido, recordándoles quién es que son en realidad. Hace un tiempo atrás, una niña de 3 años que había sido abusada por su padrastro, cuando llegó por primera vez a mi consultorio no se animaba a pasar. Tras un largo rato de intentar convencerla para que entrase, muy tímida y temblorosa me terminó señalando una enorme boa de tela que yacía sobre uno de los estantes. Entonces, sin perder tiempo, haciéndome la enojada procedí a agarrarla para encerrarla adentro de una caja transparente a la cual até con varias vueltas de cinta de enmascarar. “Esta boa resultó ser una tonta. Se nota que se aprovecha de los niños porque ellos son chiquitos”, le dije burlándome mientras que la pequeña me miraba con los ojos desorbitados por la “hazaña” que acababa de hacer. Así, de esta manera, le alcancé una varita mágica con la cual la animé. “Ahora estás encerrada en la cárcel, Boa maldita. Ya no podrás hacer más daño a las princesas”, entonces le gritó muy enojada, y luego comenzó a burlársele tal y como seguramente se le burlaría su propio padrastro cuando la abusaba. Después de un largo rato, hacia el final de la hora, aquella niña parecía ser otra. Comenzó a caminar erguida y su mirada cobró la fuerza de quien se siente capaz de impartir justicia. Ahora había vuelto a recobrar las esperanzas, y no cabía duda que, tarde o temprano, terminaría dejando atrás su miedo a hablar.

e. Mediar:

El psicólogo/a no sólo debe mediar entre el niño/a y su familia en cuestiones relativas a cómo ayudarlo, sino que también debe mediar entre el niño y sus terrores más profundos, entre la realidad que le toca vivir y todos los recursos con los que cuenta aún sin darse cuenta. Sin embargo, el psicólogo debería estar lejos de ser un consejero. A un niño/a que está sumido en una situación traumática en la que se le está yendo la vida sería una banalidad decirle: "Vas a salir adelante... Todo va a cambiar... No tengas miedo". El psicólogo/a no puede dirigirse al niño/a como si fuera un adulto ni tampoco puede hablarle ni interrogarlo con una actitud formal. Decirle: "Contáme todo lo que te pasó, sin miedo por favor..." o "¿Cómo es que te sentías cuando te hacían lo que te hacían?, eso no sólo sería una falta de respeto sino que sería la mejor manera de lograr que ya no quiera hablar nunca más en su vida de lo que le pasó. El mejor modo de dirigirse a los niños/as, de hablarles, de preguntarles, de interpretarles, es valiéndose del juego y, a su vez, utilizando a los muñecos como inter-mediadores de la voz del psicólogo. Un niño/a es capaz de contarle mucho más a un títere que a alguien que estuviera frente a él observándolo tras un escritorio mientras toma apuntes de cada una de sus palabras. Además, no hay que dejar de tener en cuenta que los niños pequeños no tienen una capacidad lingüística desarrollada como para describir situaciones para las cuales ni siquiera cuentan con un vocabulario adecuado. Ellos/as suelen hablarnos de sus traumas haciéndonos escenificaciones acerca de lo que pasó recurriendo a símbolos que les puedan ayudar a amortiguar su miedo. Así fue como una de mis pacientitas, para contarme cómo su padre solía eyacularle en la boca debió tirarle alcohol en gel en la boca de un títere lobo; mientras que en otra oportunidad, un niño/a se animó a contarme cómo era que lo habían violado manchándole la cola con témpera roja a todos los dinosaurios del consultorio.

f. Actuar:

Los psicólogos/as que trabajamos con niños/as siempre tenemos que estar dispuestos a representar los distintos roles que ellos nos irán asignando espontáneamente en sus juegos. Como ya dijimos, el medio favorito de los niños/as para comunicarse es a través del armado de escenas con muñecos/as, para lo cual no es de extrañar que cada dos por tres, en medio de una sesión de juegos nos ordenen apurados, entusiasmados y

compenetrados en la idea que se les acaba de ocurrir, que encarnemos a tal o cual personaje. Al manejarse con un tipo de pensamiento concreto, para traer algún recuerdo y reflexionar sobre algo del pasado necesitan materializarlo, tenerlo frente a sí. “¿Dale que vos eras un monstruo, María Cecilia?”, me propuso un niño/a de 6 años que sentía a su padre, ya preso, como el monstruo más omnipotente del mundo, y así procedió a cubrirme con una manta negra y la máscara de un diablo para luego comenzar a correrme por todo el consultorio con una escoba en mano, insultándome a más no poder, una y otra vez sin parar, hasta llegar a un punto en donde pudo darse cuenta de que él, si quería, podía ser capaz de enfrentar al peor de todos los monstruos: sus propios miedos. “¿Dale que vos eras una nena que no te dabas cuenta que te violaban porque estabas dormida?”, me dijo una niña de 8 años y luego de ver mi cara de horror tras haberme obligado a tragarme una serpiente pudo tomar consciencia de su propio horror y lloró con espanto aquello que hasta entonces había creído un sueño. “Dale que yo te maquillaba de princesa, Ceci?”, me dijo una niña de 10 años que se sentía la más fea del mundo tras haber sido abusada por su madre, y así fue que en medio de su labor cambió de idea y terminó transformándose en la bruja más horrible para luego tentarse de la risa y reírse tanto como nunca antes lo había hecho en su vida, hasta así poder llegar a darse cuenta de que la supuesta fealdad de afuera no significaba nada en comparación a la fealdad del corazón de las personas.

g. Ayudar

Es muy común que los niños/as abusados/as a medida que se sumerjan en el guión de sus juegos en algún momento queden paralizados, muertos de miedo, sin saber muy bien cómo seguir adelante. Es ahí cuando los psicólogos debemos intervenir para animarlos y ayudarlos a continuar porque sólo enfrentando sus miedos será que, en definitiva, puedan ir elaborando sus traumas. Obviamente, que cada una de nuestras sugerencias tiene que estar consensuada con ellos, quienes en definitiva serán los que den el okay para seguir adelante o para continuar otro día, cuando se sientan más preparados. “¿Dale que cuando el lobo se acercaba para hipnotizar al conejito, el conejito le tendía una trampa?”, le sugerí en una oportunidad a un niño/a cuyo juego siempre solía terminar cuando el lobo hipnotizaba a alguno de los animalitos, que se desmayaban sin más. “¿Y si en vez de guardar el secreto la beba le contaba todo lo sucedido a su mamá?”. Este tipo de intervenciones

facilitan que los niños/as víctimas vayan tomando valor y se animen a hablar. Otro modo de ayudar a los niños víctimas de abuso, quienes han venido pasando por un vía crucis de humillaciones y desprecios, es ayudarlos con el hecho de alcanzarles aquello que nos van pidiendo en el transcurrir de sus juegos. “¡Hacéme un café con leche ya mismo!”, me ordenó una niña de 5 años que, después de años de guardar su secreto, estaba muy apurada por contarme que los peores abusos los había sufrido a la hora de la merienda. Los niños/as no manejan el tiempo como un adulto, ellos todo lo quieren ya y en los casos en los cuales estamos trabajando con traumas severos no podemos darnos el lujo de decirles “A ver, ¿cómo es que podrías hacerte el café con leche vos mismo?” porque estaríamos arriesgarnos a cortar ese delicado y fugaz instante en que el niño, finalmente, se estaba animando a decir lo que nunca antes se animó a decir. El trabajo con niños/as abusados/as suele ser siempre muy dinámico, es como si ellos sintieran que no cuentan con mucho tiempo para pedir ayuda; es por esa razón, que los tipos de intervenciones para ayudarlos deben ser también dinámicas, y por cierto, muy diferentes a las que haríamos con un niño con otro tipo de problemática.

g. Interpretar:

Una de las funciones típicas del psicólogo es la de interpretarle al paciente qué es lo que podría estar motivando una u otra de sus conductas, por ejemplo. Sin embargo, en el trabajo con niños/as pequeños/as esta tarea suele dificultarse por el hecho de que ellos/as o bien se podrían asustar o bien no estarían capacitados (debido a un bloqueo mental producto del trauma o simplemente por una inmadurez en el desarrollo verbal producto de su corta edad) para entender aquello que se les esté queriendo decir verbalmente. Es por esta razón que los psicólogos/as de niños/as solemos transmitirles lo que pensamos básicamente a través del juego con muñecos o, también, a través del rol que estemos interpretando en alguno de sus juegos. “Me parece que el lorito no quiere repetir en voz alta el secreto por miedo a que el payaso convenza a todos que fue una simple broma lo que le hizo”, en medio de un juego le interpreté a un niño de 7 años, que había sido abusado por un tío quien solía hacerle “bromas” pesadas cada vez que delante de toda la familia, haciéndose el bromista, solía tocarle el trasero mientras que entre risas le susurraba “putito”. “Señor, usted va a ir a la cárcel si continúa molestando a estos animalitos”, le dije en mi rol de policía a otro pacientito víctima de abuso

que, a su vez, estaba interpretando el rol de un brujo sádico que cazaba animales para cortarles sus colas y hacer sopas con ellas. Otras veces, en cambio, cuando los niños/as quieren que les expliquemos algo que no entienden demasiado, comienzan a jugar delante nuestro armando con muñecos y juguetes pequeñas obras de teatro mudas esperando que, en nuestro rol de espectadores, les digamos algo. “Me parece que estos hombres se están comportando al revés de cómo debería comportarse un hombre. Me da miedo tener que ver eso”, opiné en voz alta tras haber observado cómo uno de mis pacientitos de 4 años, a quien su padre solía mostrarle películas pornográficas, desnudaba a todos los muñecos varones del consultorio y los vestía de princesas para luego acostarlos en una cama llena de bichos haciéndolos besarse en la boca. Es así cómo, de esta manera, los niños/as van pudiendo escuchar y entender todo aquello que han venido sufriendo sin la necesidad de tener que hablar en primera persona hasta que no se encuentren lo suficientemente preparados intelectualmente y fortalecidos emocionalmente como para hacerlo.

h. Contener:

Los niños/as víctimas de abusos suelen ser niños/as que se han sentido de una u otra manera desamparados/as, desatendidos/as, invisibilizados/as, humillados/as, descalificados/as... Y así es como suelen llegar a nuestros consultorios. Muchas veces, están tan deprimidos/as que lo único que quieren es acostarse en un sillón y que los tapemos con una mantita. “¿Dale que vos eras una mamá buena que me dejaba faltar al colegio y que me traía la leche a la cama cada vez que yo se lo pedía?”, me propuso jugar un niño abusado de 9 años, cuya madre, muy exigente y controladora, siempre había desestimado sus pedidos de ayuda. “¿Dónde están los caramelos, Ceci? Quiero que me peines mientras me como unos caramelos antes de empezar a jugar”, solía decirme una pacientita que siempre llegaba sucia y con algún que otro piojo en su despeinada cabellera. En general, vaya uno a saber por qué, los adultos suelen subestimar el sufrimiento de los niños, a quienes encuentran más fácil calificarlos como caprichosos antes que asumir que les pueda estar sucediendo algo más grave. Es por eso que el hecho de peinar, de ofrecer un vaso de leche, de cobijar con una actitud cálida y contenedora a un niño víctima de diversos traumas sin exigirle nada a cambio suele ser una parte importante del tratamiento dado que sería un modo de compensar el desamparo y el descuido que han venido sintiendo a nivel emocional.

i. Poner límites:

Al haberse sentido coartados en sus límites generalmente durante mucho tiempo, algunos niños/as que han sido víctimas de distintas clases de abuso y maltrato suelen manifestar una conducta rebelde, contestataria, intolerante, burlona, provocativa y hasta obscena tanto para con sus adultos así como para con otras figuras de autoridad. Si bien los psicólogos/as solemos entender este tipo de comportamiento como el producto de un mecanismo llamado “identificación con el agresor”, esto no implica que debamos permitirlo. Así, en estos casos siempre se hará necesario intervenir poniéndoles los límites (de manera firme pero amorosa a la vez) con el objetivo de ayudarlos entre otras cosas a desidentificarse con su agresor; a discriminar lo que está bien de lo que está mal; a saber comunicar sus afectos a través de la palabra y no de la acción, a poder escuchar a su interlocutor... En definitiva, una de las artes del psicólogo/a debería ser el hecho de saber cómo poner límites no sólo sin que el niño/a se enoje, sino logrando, además, que él pueda comprender que uno de los beneficios implícitos que conlleva la puesta de límites es el hecho de poder ordenarse mentalmente y, así, ser capaz de pensar las cosas con una mayor claridad; porque tener las cosas claras y ordenadas en la mente es lo único que nos asegura rapidez y eficacia a la hora de tener que defendernos de alguien que quiera hacernos daño. Hace unos años atrás tenía un pacientito que cada vez que se encontraba ante la situación de estar perdiendo en algún juego, solía contornear sus caderas de modo sexi a la vez que me decía “Oye nena, ¿quieres que te coja?”. Si bien yo sabía que aquello que hacía no solo constituía una estrategia para distraerme y hacerme trampa, sino que también era la repetición compulsiva de las frases que solía escuchar de las películas pornográficas que veía junto a su padre; cada vez que tenía aquella actitud para conmigo yo solía como penitencia dar por ganado mi juego sin darle la oportunidad a defenderse a pesar de sus protestas y de sus súplicas. Así fue cómo, con el transcurrir de las sesiones, poco a poco, pudo llegar a entender que la mejor manera de salir vencedor en la vida era respetando a los demás, algo que su padre jamás había hecho con él.

Capítulo VI

El simbolismo de los juguetes en los niños/as abusados/as

Muñecos/as, títeres, autitos, ladrillitos y cualquier otro objeto, en las manos de un niño/a son mucho más que simples e ingenuos objetos de entretenimiento: se convierten en juguetes. Los juguetes –muchas veces símbolos culturales– en la actividad lúdica diaria de un niño/a son utilizados como símbolos personales que pasan a integrar todo un código puesto al servicio de expresar aquello que siente no poder poner en palabras. Así, es a través de sus juguetes que los niños/as nos comunican quiénes son, qué les pasa, qué piensan, qué sienten, qué opinan del mundo y de nosotros.

Los juguetes tienen la propiedad de poder ser manipulados, maltratados, estrangulados, destrozados y hasta violados, para luego volver a ser reconstruidos. Y esas características los hacen perfectos para trabajar en la psicoterapia con niños; sobre todo, con niños/as víctimas de maltrato y abusos sexuales, quienes suelen maltratar a sus muñecos/as tal como lo hicieron con ellos/as mismos/as.

En esta oportunidad, evitaremos referirnos acerca del desarrollo histórico de cada juguete o de las críticas que se le podrían hacer porque nos extenderíamos demasiado. Nos centraremos en el significado simbólico de los juguetes que suelen utilizar los niños/as abusados/as a la hora de jugar.

Muñecos

Los muñecos/as además de facilitar la sociabilización infantil e introducir al niño/a en el mundo de los adultos, pasan a ser el blanco de proyecciones e identificaciones que el niño/a hace con las personas de su entorno. Por lo tanto, resultan muy útiles a la hora de evaluar cómo el niño/a se vincula con cada quien de su entorno, con quién se ha identificado, a qué figuras idealiza y a quiénes teme en su vida cotidiana.

a. Seres humanos:

1. *Barbies*:

Este tipo de muñecas estilizado y curvilíneo –a pesar de que muchos no estemos de acuerdo con esto– simboliza al ideal de mujer en nuestra cultura. Se trata de una muñeca muy popular entre todas las niñas –y también, entre los varones– quienes la suelen utilizar como un símbolo de la madre idealizada. Si bien no existen Barbies feas, estas suelen estar asociadas a las madres malas. Así, en el consultorio, los niños/as abusados/as suelen utilizar a las más lindas y nuevas de estas muñecas como un símbolo de las virtudes femeninas y maternas; mientras que a las más viejas, gastadas, sucias y despeinadas las suelen asociar a mujeres malas, despiadadas y exigentes o a madres abandonicas.

2. *Kens*:

Al igual que las Barbies, los musculosos Kens en nuestra cultura simbolizan a las figuras masculinas idealizadas. Los niños/as abusados/as suelen utilizarlos de a dos, adjudicándole a uno los atributos de un hombre bueno y al otro, los defectos de un hombre malo.

3. *Bebotes*:

Los bebotes suelen ser utilizados por los niños/as víctimas como una proyección de su propio desvalimiento y desprotección frente al abuso. En general, suelen adjudicarles diversas enfermedades con la excusa de llevarlos al médico y aplicarles inyecciones en la zona genital (símbolo del abuso sexual). También, funcionan como muñecos inocentes, que no hablan, a quienes pueden desnudar sin miedo, o tocar y manipular sus genitales (fantaseados, ya que estos muñecos no son sexuados), haciendo que los limpian, por ejemplo.

4. *Max Steel*:

Este tipo de muñeco representa a un hombre musculoso que, en general lleva un arma en su mano, y cuya vestimenta de plástico hace las veces de coraza. Si bien suele ser utilizado por los niños/as abusados/as como un símbolo de autoridad o de policía, a veces le dan una connotación negativa y pasa a simbolizar a un ladrón o un varón malo.

5. *Monster High:*

Esta muñeca, tan de moda en los últimos tiempos en el mercado de los juguetes, al contrario que la Barbie, suele ser pálida, tener colmillos, cicatrices en el rostro y una cabellera de colores no tradicionales. En especial las niñas abusadas, les suelen adjudicar virtudes con valores feministas. Son muñecas que, en general, adquieren roles activos y desafiantes, una especie de policía femenina que cuida a las muñecas más débiles o pasivas, como las Barbies (que suelen representar roles de indefensión, susceptibles a ser engañadas).

6. *Superhéroes:*

Batman, Superman, el Hombre Araña... son varones con superpoderes que luchan contra las injusticias y el mal en la Tierra. Si bien son utilizados por todos los niños/as para jugar, los niños/as que han sido abusados/as suelen proyectar en ellos su necesidad de hacer justicia, defendiendo a los más débiles y metiendo en la cárcel a los malvados.

7. *Rey:*

El rey es símbolo de padre justo y bueno. Los niños/as abusados/as suelen jugar con él, colocándolo en un rol de poder y de justicia, como si se tratara de una especie de juez, representando en él a un padre bueno, dadivoso, que defiende a los más débiles de los más malos.

8. *Reina:*

La reina, generalmente, simboliza a la madre buena; sin embargo, a veces, las niñas abusadas pueden colocarla en un rol negativo con una connotación de tipo vengativa (dado el temor que les provoca su posible reacción, si es que llegaran a enterarse del secreto que han mantenido con su padre incestuador).

9. *Príncipes:*

Los príncipes suelen representar para los varones a un "yo idealizado", a una imagen narcisista y perfecta de sí mismo. Para las niñas, en cambio, suelen representar al novio-varón-papá idealizado.

10. *Princesas:*

Las princesas suelen representar para las niñas a un “yo idealizado”, a una imagen narcisista, fuerte y perfecta de sí mismas. Para los varones, en cambio, suelen representar a la novia-mujer-mamá idealizada.

Las niñas abusadas (sobre todo, las que tienen menos de 6 años) suelen jugar mucho en el consultorio con distintas muñecas a las cuales llaman princesas. En general, se trata de Barbies a quienes suelen nombrar como Aurora, Bella, Blancanieves... según sea que el color de sus vestidos coincida con los de las imágenes de los cuentos y de las películas que han visto.

La elección de cada princesa en particular no será azarosa sino que, por el contrario, estará directamente vinculada a un sentimiento de identificación con los atributos, los roles y las historias de cada una.

Generalmente, las niñas no sólo nombran como princesas a las típicas princesas de los cuentos clásicos sino también a Caperucita Roja y a otros personajes como la Sirenita, Pocahontas, Rapunzel, etc., que si bien no son princesas en sí mismas suelen ser un blanco de proyección de las distintas virtudes femeninas así como de los distintos conflictos y problemas que deben enfrentar y resolver.

Así, cada una de estas princesas tendrá un simbolismo particular:

- *Aurora:*

Aurora, cuyo vestido es celeste, es la princesa del cuento “La bella durmiente”. La historia trata de una princesa: antes de nacer unos adivinos advirtieron a su padre, el rey, que podría llegar a morir si es que tenía cerca una aguja para coser el lino. Sin embargo, a pesar de los recaudos tomados y de la prohibición a acercarse adonde se cocía, una vez llegada a la pubertad Aurora se terminó pinchando y así cayó en un estado de letargo; sumida en un sueño profundo, se mantuvo dormida hasta que llegó un príncipe que la despertó con un beso.

Su trama es una metáfora de la curiosidad y el despertar sexual de una adolescente: el pincharse, simboliza el peligro que implicaría el acto sexual si es que no se está preparada psicológicamente; y el hecho de quedar dormida, simbolizaría el periodo de espera necesario entre la pubertad y la adolescencia antes de consumir el hecho uniéndose al hombre de sus sueños.

Los niños/as abusados/as suelen tomar fragmentos de esta historia para adecuarla simbólicamente a su problemática. Así, los abusadores

suelen estimular precozmente la curiosidad sexual del niño/a, quien cae en su trampa sin estar preparado de ninguna manera para mantener una relación sexual de ningún tipo por no hallarse lo suficientemente maduro ni física ni psicológica ni emocionalmente.

Ejemplos de casos clínicos:

- Tatiana juega a que una beba princesita que era muy rebelde porque nunca se quería vestir, curioseaba en la valija del juego del doctor y se termina pinchando el dedo con una inyección. Entonces, cae al suelo desmayada y un príncipe-médico la salva.
- Lara juega a que una princesa se pincha el dedo con una aguja y cae dormida. Entonces, aparece un murciélago que aprovecha a manosearle la zona genital.
- Marcela juega a que una princesa se pincha sin querer con una inyección y cae desmayada sin poder defenderse de un lobo que la acechaba hasta que es rescatada por un leñador de un bosque cercano.

• *Bella:*

Bella, cuyo vestido suele ser amarillo, es el personaje principal del cuento "La bella y la bestia", cuya trama es una metáfora de la necesidad de no dejarse llevar por las apariencias cuando nos vinculamos.

Los niños/as abusados/as suelen tomar fragmentos de esta historia para adecuarla simbólicamente a su problemática. Así, esta historia los ayuda a darse cuenta que la maldad no viene necesariamente en un envase feo y que, por el contrario, mucha gente realmente mala tiene una apariencia física bella.

Muchas veces, los niños/as víctimas abusados por sus padres o por algún familiar a quien supieron querer y admirar, suelen jugar a que transforman a un monstruo en alguien bueno por la necesidad que tienen de vivir bajo el mismo techo con alguien bueno y contenedor, idealizado.

Ejemplos de casos clínicos:

- Julieta juega a que una princesa heroína y fuerte se anima a entrar a un castillo encantado en donde enfrenta a un monstruo, a quien, gracias a su varita mágica, termina convirtiendo en un príncipe bueno.
- Magalí juega a que un muñeco Ken al que llama papá en realidad es un monstruo malo disfrazado de bueno.

- Valeria juega a que una muñeca llamada Bella enfrenta con su varita mágica a un monstruo y lo convierte en rana y en otros animales hasta que, finalmente, lo termina convirtiendo en un príncipe azul.

- *Cenicienta:*

Cenicienta, cuyo vestido es celeste, es el personaje principal del cuento con su mismo nombre, en cuya trama se representa simbólicamente la rivalidad entre hermanos, así como el desprecio, la injusticia y las humillaciones de una madrastra para con una hija en pleno duelo por lo que se supone la muerte de un padre.

Los niños/as abusados/as por sus hermanos mayores o por su madre suelen tomar fragmentos de esta historia para adecuarla simbólicamente a su problemática ya que se identifican con la Cenicienta porque ellos también han sido humillados/as, maltratados/as, denigrados/as y han sufrido todo tipo de desprecios, en general, por parte de todo un grupo familiar que no le cree y desestima el abuso por el cual están o han atravesado.

Ejemplos de casos clínicos:

- María juega con una muñeca vieja de vestido sucio a que era humillada por su madrastra y hermanastras, quienes la obligaban a limpiar todo el tiempo hasta que un día un hada la convirtió en una princesa y se casó con un príncipe y se fue a vivir bien lejos.
- Juana juega con una muñeca de vestido largo celeste, quien se rebela contra una hermanastra que le tocaba los genitales cada vez que se iba a dormir.
- Tiny juega con una muñeca de vestido largo celeste que le pide ayuda a un hada para liberarse del hechizo de su madrastra.

- *Blancanieves:*

Blancanieves, con su vestido de color amarillo y azul, es el personaje principal del cuento con su mismo nombre, en cuya trama se representa metafóricamente la rivalidad de una niña púber con su madre narcisista, quien la termina envenenado con una manzana. Finalmente, Blancanieves será resucitada y rescatada por el beso de un príncipe.

No sólo los niños/as abusados/as por su madre suelen tomar fragmentos de esta historia adecuándolos a su problemática; también, los

niños abusados por sus padres o padrastros que les pidieron ayuda a sus madres y que éstas, por estar centradas principalmente en ellas mismas eligieron continuar conviviendo con el abusador o, en caso de estar divorciadas, eligieron seguir estando en contacto con él, manteniendo el régimen de visitas y exponiéndolos, en consecuencia, a ser abusados nuevamente revictimizándolos una y otra vez.

Ejemplos de casos clínicos:

- Laurita juega a que una bruja envenena a una princesa que cae desmayada al suelo quedando expuesta a los peligros de los animales más feroces del bosque que la merodean con la intención de comérsela hasta que un hada con su varita mágica la defiende y le devuelve la vida.
- Jorgelina juega a que una madrastra prepara un experimento que hace tragar –haciéndose la falsa– a una muñeca pequeña, quien termina muriendo y siendo rescatada por un príncipe-novio quien al besarla en la boca la hace resucitar.
- Pedro juega a que una madrastra le da de tomar un veneno a un muñequito pequeño para que pierda la memoria y no se dé cuenta de nada de lo que pasaba en su casa.

• *Caperucita Roja:*

Caperucita, es el personaje del cuento “Caperucita Roja”, en cuya trama se representa a una inocente niña púber vestida de rojo (símbolo de las pasiones humanas y de la sexualidad) carente de una imagen materna sólida (su abuela está enferma y su madre la manda a que atraviese el bosque sabiendo el peligro que esto significa) que debe enfrentarse a la figura de un lobo (símbolo del engaño y de los bajos instintos). El lobo logra seducir a Caperucita y finalmente se la termina comiendo a ella y a su abuela (símbolo de la traición y de un impulso desenfrenado); aunque, sin embargo, ellas logran sobrevivir gracias a que un leñador (representante del padre bueno y del aspecto masculino, liberador) le abre la panza al lobo y las rescata (símbolo del renacimiento a una nueva etapa de la vida, regida ya por el principio de realidad y por una mayor madurez).

Los niños/as abusados/as suelen tomar fragmentos de esta historia para adecuarla simbólicamente a su problemática. Así, si ven a una muñeca vestida de rojo inmediatamente la asocian a Caperucita y si se encuentran con un títere lobo siempre lo relacionan al lobo del

cuento. Sin embargo, muchas veces sólo juegan haciendo alusiones a las características psicológicas de estos personajes (utilizando muñecas vestidas de otros colores, muñecos Kens o payasos, por ejemplo) quienes suelen ser claros símbolos de ellos mismos y de su abusador.

Ejemplos de casos clínicos:

- Roxana juega a que un títere lobo se hace amigo de un cerdo y juntos intentan engañar a una princesa vestida de rojo convidándole una pizza que la hace dormir, y así la terminan encerrando en su cueva, hasta que un policía la descubre y la rescata.
- Mariela juega a que un payaso vestido de colorado pretende divertirse haciéndole bromas pesadas (pellizcándole la cola o asustándola al aparecérsese por detrás) a una inocente muñequita niña que termina siendo raptada y llevada por el payaso a su oscura cueva.
- Camila juega a que unos animalitos hacen una ronda y cantan la canción “Juguemos en el bosque mientras que el lobo no está, ¿lobo está?... No. Me estoy poniendo los pantalones...” hasta que, finalmente, el lobo sale repentinamente a correrlos con el objetivo de atraparlos uno a uno para devorarlos.

• *Rapunzel:*

Rapunzel, cuya característica es su larga cabellera, es el personaje de un cuento en cuya trama se representa a una niña púber que ha sido encerrada por una bruja en una alta torre sin puertas. Este cuento simboliza la rivalidad entre madre e hija; también, la necesidad de liberarse de la infancia y de salir del hogar para conocer el mundo.

Los niños/as abusados/as suelen tomar fragmentos de esta historia para adecuarla simbólicamente a su problemática. Así, muchas veces se los puede observar jugar con distintos personajes buenos tales como muñecas princesas o muñecos varones, perritos, gatitos, etc. (representantes de sí mismos) quienes son atrapados por un personaje malo femenino o masculino (representante de su abusador) que los coloca en lugares altos tales como arriba de una biblioteca o de una puerta, por ejemplo; lugares peligrosos que se caracterizan por el peligro de caerse y morir si dan un paso en falso (los cuales, son un símbolo del aislamiento y del peligro que corren siendo víctimas de abuso). Entonces, suelen esperar que su psicólogo/a les facilite alguna solución para salvarlos; ante lo cual, resulta muy útil

ayudarlos a partir de la incorporación de otros símbolos del cuento, tales como una sogá para que bajen (representante del cabello) o incitándolos a liberarse cantando bien fuerte para que alguien (tal como un “príncipe-policía”, por ejemplo) los oiga y vaya a ayudarlos.

Ejemplos de casos clínicos:

- Miriam juega a que una bruja ha raptado a su muñeca beba y la ha encerrado en una cueva que queda en lo alto de una montaña (el último estante de la biblioteca). Llega a rescatarla una princesa que la ayuda a bajar con la ayuda de su larga trenza.
- Juan juega a que un brujo ha raptado a un perrito y se lo ha llevado a lo alto de una torre (el perchero). El perrito se pone a aullar hasta que una princesa lo escucha y lo ayuda a bajar con una varita mágica.
- María Luz juega a que una bruja ha escondido a su hija la brujita en lo alto de una pila de almohadones, la brujita intenta escaparse pero tiene miedo de morir si es que salta; entonces, llega un príncipe y la rescata poniendo a su madre en la cárcel.

Podríamos seguir dando otros muchísimos ejemplos tomados del simbolismo de otros cuentos, pero creo que los que hemos mencionado son más que una muestra suficiente de cómo podrían ser utilizados a la hora de observar e interpretar el juego de un niño/a.

b. Seres fantásticos:

1. Bruja:

La bruja es símbolo de la madre mala; es decir, de los aspectos negativos de la propia madre.

Los niños/as abusados/as suelen jugar con brujas (muchas veces las suelen llamar madrastras) quienes, generalmente, representan a su propia madre en un rol negativo de incredulidad frente al abuso que ellos le confesaron.

2. Magos y hechiceros:

Los magos y hechiceros son símbolos de inteligencia, astucia, intriga y habilidad para poder cambiar las cosas a su antojo.

Los niños/as víctimas suelen simbolizar a su abusador con la figura

de magos, hechiceros o brujos que engañan y embaucan a distintos muñecos.

3. *Hadas:*

Las hadas, criaturas fantásticas y etéreas, generalmente representadas en imágenes de mujeres hermosas con alas, suelen simbolizar a figuras femeninas protectoras que cumplen los deseos.

Los niños/as abusados/as suelen jugar a que hadas madrinas les cumplen los deseos a distintos muñecos. Representan una metáfora de su necesidad de tener figuras idealizadas que los protejan de su abusador.

4. *Gnomos:*

Los gnomos suelen ser seres fantásticos que moran en la profundidad de los bosques y de la tierra custodiando sus tesoros, son muy pequeños e invisibles y se caracterizan por su singular astucia.

Los niños/as abusados/as no los suelen incorporar a sus juegos más que con una connotación negativa, como personajes malos.

5. *Enanitos:*

Se trata de pequeños hombrecitos que simbolizan a un hombre asexuado, que ha quedado fijado emocionalmente en la niñez.

Los niños/as abusados/as suelen hacer poca referencia de los enanitos en sus juegos.

6. *Ogros:*

Los ogros, según la mitología y algunos cuentos de hadas, son criaturas humanoides horribles, feas y de mal carácter.

Los niños/as abusados/as suelen utilizar este tipo de personajes en sus juegos para simbolizar a su agresor/a. En general, suelen adaptar otros muñecos envolviéndolos con telas negras o pintándoles la cara.

7. *Ángeles:*

Los ángeles son considerados por algunas religiones como criaturas de gran pureza, seres inmateriales o espirituales que ayudan a Dios y actúan como mensajeros para con los seres humanos. También se

habla de los ángeles de la guarda, quienes serían los encargados de custodiar y cuidar a las personas.

Más que en sus juegos, los niños/as que han sido víctimas de abuso en el pasado suelen incorporar la figura del ángel de la guarda en sus relatos actuales como personajes que los protegen cada vez que temen que por la noche pueda regresar su abusador/a a vengarse.

8. *Demonios:*

Los demonios suelen ser considerados por algunas religiones como ángeles malos, cuya función es provocar sufrimientos, tormentos y confusión en las personas.

Los niños/as abusados/as suelen representar a su abusador en sus juegos colocándose máscaras de demonios o máscaras negras o de animales con cuernos.

9. *Zombis:*

Los zombis suelen ser considerados por algunas culturas como muertos resucitados por medios mágicos, convertidos en esclavos de algún hechicero. Suelen simbolizar a seres sin alma, automatizados, muertos en vida, privados de su voluntad.

Los niños/as abusados/as no sólo suelen simbolizar con zombis a su agresor sino también a ellos mismos, quienes muchas veces se sienten deprimidos, como seres carentes de voluntad, quienes se mueven de forma automatizada por la vida.

10. *Fantasmas:*

Los fantasmas, para muchas culturas, son supuestos espíritus o almas desencarnadas, que se manifiestan entre los vivos haciéndose visibles a través de sonidos o moviendo objetos.

Los niños/as víctimas suelen representar a su abusador/a como un fantasma que se acerca a distintos personajes que están durmiendo inconscientes de la peligrosidad que son incapaces de percibir.

c. *Animales domésticos:*

Los animales domésticos suelen simbolizar los hábitos y las conductas aprendidas para adaptarse a la familia y a la sociedad.

1. Perros:

Los perros son considerados como los mejores amigos del hombre y representan un símbolo de amistad, fidelidad y vigilancia.

En sus juegos los niños/as víctimas los utilizan como un símbolo de las personas leales que los ayudan y cuidan de ellos.

2. Gatos:

Los gatos simbolizan la lujuria, la libertad sexual, la seducción y el erotismo; también, simbolizan la pereza, la astucia, la independencia y la intuición. Al ser cazadores, poseen garras, un olfato y visión desarrollados, así como excelentes reflejos que les permiten defenderse.

Los niños/as abusados/as suelen jugar con muñecos/as de peluche o títeres gato que se colocan la cola por delante, en la zona pública para simbolizar el pene de su abusador/a. También, los pueden tomar como personajes buenos y pícaros, que saben defenderse y huir de quienes quieren hacerles cosas malas.

3. Palomas:

Las palomas simbolizan la libertad y la ayuda; también, el candor, la sencillez y la inocencia.

Con ellas, los niños/as víctimas suelen simbolizar su necesidad de vivir en paz o de dar algún tipo de mensaje.

4. Loros:

Los loros simbolizan la capacidad de hablar y repetir aquello que se ha escuchado y se sabe; también, simbolizan la imitación y la burla, las profecías y los anuncios.

Los niños/as abusados/as suelen utilizarlos en sus juegos como animalitos que dicen cosas al oído de forma secreta. Cada vez que ellos deciden jugar con el loro es porque quieren transmitirnos un mensaje, contarnos su secreto.

5. Canarios:

Los canarios son considerados pájaros de compañía muy alegres y vivaces, cantarines. Los niños/as abusados/as suelen utilizarlos como un símbolo de inocencia y fragilidad.

Los niños/as abusados/as suelen jugar con canarios que son engañados por un gato malo o por un lobo, dado que se sienten identificados con ellos en su fragilidad, en su inocencia y también en su encierro.

6. *Ratones:*

Los ratoncitos suelen simbolizar la curiosidad y la astucia de los más pequeños frente al poder de los más grandes; es por eso que los niños suelen verse representados en ellos.

Los niños/as abusados/as suelen incorporar ratoncitos en sus juegos cada vez que quieren representar su necesidad de escabullirse de su abusador/a.

d. *Animales de granja:*

Los animales de granja, en líneas generales, suelen simbolizar las tendencias más sociabilizadas del individuo.

1. *Burros:*

Los burros son animales de carga. En nuestra cultura están asociados a la torpeza y a las personas poco inteligentes o con escasa formación académica. También representan un símbolo de terquedad y estupidez. Los niños/as víctimas sienten que llevan una gran carga encima de sus hombros, se sienten estúpidos y poco inteligentes; es por esa razón que en muchas ocasiones juegan con entusiasmo con títeres o muñecos burros, a quienes suelen pegarles y maltratarlos tal como su abusador/a hace con ellos mismos.

2. *Caballos:*

Los caballos simbolizan el valor, fuerza, coraje, virilidad, generosidad, nobleza, franqueza, amistad, libertad y lealtad.

En general, los niños/as abusados/as no suelen incorporarlos a sus juegos más que cuando juegan a los soldaditos que luchan contra un enemigo.

3. *Conejos:*

Los conejos son símbolos de miedo, timidez, nerviosismo, humildad. Los niños/as víctimas suelen identificarse con ellos y en sus juegos

siempre pretenden ser engañados por otro animal o personaje con connotación negativa.

4. *Caracoles:*

Los caracoles son símbolo de protección, debido a su caparazón. También, pueden ser considerados un símbolo de fecundidad y erotismo debido a sus babas.

Los niños/as abusados/as suelen utilizarlos en sus juegos tanto con una connotación sexual como para simbolizar su propio repliegue emocional ante el problema que padecen.

5. *Cigüeñas:*

Las cigüeñas suelen simbolizar la llegada de la nueva vida en primavera y de la venida de los bebés, son aves de buen augurio, que traen buena suerte.

Los niños/as abusados/as no suelen jugar frecuentemente con cigüeñas pero cuando lo hacen, lo hacen cuando están contentos o han vivido un acontecimiento feliz, de alegría o amor.

6. *Cerdos:*

Los cerdos con sus numerosas crías suelen ser símbolos de fertilidad. Están asociados a la glotonería, la lujuria, la pasión desenfrenada; por lo cual, también simbolizan la impureza y el vicio.

Todos los niños/as abusados/as en algún momento u otro juegan con el o los cerdos, dado que este animal se presta como perfecto símbolo de su abusador/a o de las cosas que pudieron haber vivido.

7. *Cisnes:*

Los cisnes son símbolos femeninos de la confianza y la sumisión. También, representan la gracia, el balance y la inocencia.

Los niños/as víctimas suelen jugar con ellos (o también, dibujarlos) cuando, entre tantas vivencias traumáticas, han vivido alguna situación de paz, amor y esperanza en un futuro mejor.

8. *Gallinas:*

Las gallinas son aves de vuelo raso que suelen estar asociadas al cuidado materno y son un símbolo de protección.

Los niños/as abusados/as no suelen jugar con gallinas específicamente; pero, a veces, las integran a algún juego de granja.

9. Gallos:

Los gallos suelen simbolizar el coraje, la lucha y la masculinidad; también, la capacidad de anunciar o dar una noticia.

Sucede lo mismo que con las gallinas, los niños/as abusados/as no suelen jugar particularmente con gallos; pero, a veces, las integran a algún juego de granja.

10. Mariposas:

Las mariposas simbolizan ligereza, inconstancia, la imprudencia, la feminidad y la sensualidad. También son consideradas un símbolo de metamorfosis y transformación, representan la necesidad de cambio y de libertad.

En general, más que los varones, son las niñas abusadas quienes más suelen verse identificadas con las mariposas en sus juegos.

11. Ovejas:

Las ovejas son símbolos de simpleza, de desamparo y de fiel seguimiento a un líder.

Los niños/as abusados/as suelen jugar con muñecos de peluche ovejas cuando quieren representar su situación de indefensión y desamparo frente a su abusador/a.

12. Patos:

Los patos simbolizan la satisfacción, la felicidad y la fidelidad. En nuestra cultura está muy arraigado el cuento de "El Patito feo", el cual trabaja subliminalmente sobre el tema del hijo rechazado y exiliado, de la madre ambivalente y/o abandonica, de la baja autoestima y de la búsqueda de la propia identidad.

Los niños/as víctimas suelen identificarse con los muñecos patitos amarillos, los cuales siempre les sirven como un recurso para proyectar la angustia por el abandono y su sentimiento de ser diferentes al resto de la gente. Muchas veces, sucede que los niños/as pequeños/as se niegan a entrar al consultorio por estar atemorizados; sin embargo, si uno les muestra un patito amarillo nunca falla: terminan accediendo

a entrar. Al verlo, siempre terminan sonriéndole compasivamente, como si vieran en él a un ser indefenso y bueno al cual no le pueden fallar, al cual deben cuidar.

13. Pollitos:

Los pollitos suelen ser símbolos de infancia, de inocencia y de ternura.

En general, los niños/as víctimas integran a los pollitos a sus juegos en el rol de víctimas del engaño de un lobo, de un payaso, de un brujo o de otro personaje malo.

13. Vacas:

Las vacas son un símbolo de paciencia, domesticación y sumisión. En nuestra cultura están asociadas a la madre por la capacidad que tienen de alimentar con su leche.

Los niños/as abusados/as suelen jugar mucho con vacas; sobre todo, con vacas grandes de peluche a quienes se empeñan en sacarle leche de las tetitas. A veces, las utilizan en femenino y otras en masculino (en ausencia de un toro). Es muy común verlos aplicarles inyecciones en su cola negra o jugar con su leche, la cual suele tener una connotación positiva (como símbolo de alimento) pero también negativa (como símbolo del semen y de los actos eyaculatorios de los cuales fueron víctimas).

14. Toros:

Los toros son símbolos de prosperidad, fortaleza, fertilidad y virilidad. Su símbolo tiene un contenido patriarcal y suele representar al padre.

En general, los niños/as los utilizan para simbolizar a un padre malo y casi siempre terminan pegándole y descargando sobre este muñeco toda la furia contenida hacia un progenitor machista, sobre-exigente y agresivo.

e. Animales salvajes:

Los animales salvajes suelen simbolizar los conflictos no resueltos y los instintos humanos.

1. Abejas:

Las abejas son símbolos de laboriosidad y orden. Tienen la capacidad de llevar un mensaje de un lado al otro. En ellas se conjuga la dulzura y el dolor.

En general, los niños/as abusados/as suelen integrarlas en sus juegos para simbolizar el tema del abuso y/o del dolor que sintieron –o intuyeron que podían sentir– cuando abusaron de ellos físicamente. Muchas veces, hacen que ven una abeja o una avispa invisible y pellizcan en el brazo a su psicólogo/a, quien suele estar interpretando algún rol asignado por ellos en el juego.

2. Águilas, cóndores y halcones:

Las águilas, los cóndores y los halcones son aves asociadas simbólicamente al poder, la libertad, el ímpetu guerrero. Su majestuoso vuelo, su velocidad, su destreza cazadora y su aguda vista han contribuido también a simbolizar la victoria espiritual.

Los niños/as abusados/as no suelen jugar con estas aves de manera particular; pero cuando lo hacen, proyectan en ellas su necesidad de sentirse libres y victoriosos.

3. Arañas:

Las arañas, dado que pueden causar la muerte, simbolizan la mala suerte. Además, se caracterizan por atrapar insectos en sus telarañas; con lo cual, suelen estar asociadas a las trampas difíciles de detectar.

Los niños/as abusados/as suelen jugar mucho con arañas de plástico, son uno de sus animales favoritos junto con las serpientes. En general, hacen que algún muñeco/a o el mismo terapeuta se “duerman” para ponerles sigilosamente una o varias arañas arriba de su cuerpo y/o cabeza, con el fin de que al despertar ellos se horroricen al tomar consciencia de que han sido víctimas sin darse cuenta. Esto vendría a representar un claro símbolo de su abuso y de cómo es que su abusador/a suele adoptar conductas casi imperceptibles, las cuales son muy difíciles de prevenir a tiempo.

4. Ardillas:

Las ardillas, como animales sociables y sin demasiadas preocupaciones, están asociadas al simbolismo de la diversión. También, pueden simbolizar la sexualidad inmadura de los jóvenes.

Los niños/as abusados/as suelen jugar con muñecos de peluche ardillas haciéndolas esconder adentro de alguna cueva, símbolo de una necesidad de regresar a un estadio previo de su desarrollo en donde estaban adentro de la panza de su mamá y no tenían problemas.

5. *Ballenas:*

Las ballenas representan el poder y, a su vez, también, como grandes devoradoras, la tumba y la capacidad resurrección. También, son un símbolo de sabiduría y provisión.

Los niños/as abusados/as suelen jugar con ballenas. Aunque se trate de muñequitos muy pequeños, ellos se las imaginan como lo que realmente son: gigantes que los van a ayudar a vencer a sus enemigos.

6. *Buitres:*

Los buitres simbolizan la muerte, la destrucción y la voracidad, por ser aves que se alimentan de la carroña.

No es frecuente ver a los niños/as abusados/as jugar con buitres; quizás, porque sea difícil conseguir estos muñecos.

7. *Cabras:*

Las cabras suelen aparecer asociadas al simbolismo de la libertad y al deseo de emancipación. También simbolizan todo lo relacionado con el capricho y el antojo.

Los niños/as abusados/as no juegan especialmente con cabras, aunque bien podrían querer incorporarlas en algún juego junto a otros animalitos. Generalmente, cuando incluyen la figura de la cabra en alguno de sus juegos, termina siendo devorada por algún dinosaurio o por otro animal más agresivo.

8. *Camaleones:*

Los camaleones son animales que se caracterizan por su capacidad de camuflarse y pasar desapercibidos.

Si bien no es un animal que se pueda conseguir fácilmente en muñecos, en algunas ocasiones los niños/as víctimas lo reemplazan con otro animal, por ejemplo, alguna lagartija de plástico a la que llaman camaleón y con la cual simbolizan la capacidad que tiene de camuflarse psicológicamente su abusador/a.

9. *Cebras:*

Las cebras son animales tan ágiles como malhumorados y caprichosos, simbolizan las tendencias y los cambios arbitrarios.

En general, los niños/as abusados/as suelen incorporarlas en sus juegos de luchas de animales en un rol más bien vulnerable, como un animal que suele ser atacado y vencido por animales mayores tales como los leopardos o los leones.

10. *Ciervos:*

Los alces y ciervos simbolizan la acción y la agilidad.

Los niños/as víctimas suelen proyectar en los muñequitos ciervos su necesidad de regresar a una etapa en donde todo parecía ser lindo y alegre.

11. *Cocodrilos:*

Los cocodrilos están asociados con la maldad y el daño, la violencia, la frialdad de sentimientos y la agresividad.

Es muy común observar a los niños/as víctimas simbolizar a su abusador con un agresivo cocodrilo que no tiene compasión de nadie a la hora de devorárselos.

12. *Cotorras:*

Las cotorras suelen simbolizar a la gente parlanchina, a la gente que habla y habla sin parar de forma impulsiva.

Si bien son difíciles de conseguir en forma de muñecos, los niños/as víctimas las suelen reemplazar con otros pajarracos medio despeinados y con ojos saltones. Siempre que las eligen para jugar, lo hacen por una necesidad de comunicar algo relacionado a su secreto.

13. *Delfines:*

Los delfines son símbolos de amabilidad y energía de juego. El delfín es un pez considerado amigo del hombre, guía de los marinos y salvador de los naufragos; es por eso que suele considerarse un símbolo de guía espiritual de las almas y de seguridad.

Los niños/as abusados/as suelen jugar frecuentemente con el delfín cuando lo encuentran entre los juguetes. Siempre lo utilizan como un símbolo de las personas que los quieren ayudar.

14. *Cuervos:*

Los cuervos fueron para muchas culturas símbolo de guerra, enfermedad y muerte.

Los niños/as víctimas suelen utilizar pájaros negros para jugar sus miedos a ser asesinados/as.

15. *Dinosaurios:*

Los dinosaurios simbolizan los instintos de agresión y de la “ley del más grande”. Entre los carnívoros el más conocidos para los niños/as es el llamado Tyrannosaurus Rex con garras; y entre los herbívoros, el Brachiosaurus de cuello largo.

Sin ningún lugar a dudas estos animales prehistóricos son los favoritos de todos los varoncitos víctimas. Muchas veces, nos transmiten sus ganas de venir al consultorio tan solo para jugar con ellos. Es que estos animales, sobre todo los carnívoros, son un símbolo perfecto de los instintos más agresivos y de supervivencia, no de la ley del “más apto” sino del “más fuerte”. Con los dinosaurios carnívoros suelen simbolizar a la figura de su agresor varón y con los herbívoros –pacíficos– a ellos mismos.

16. *Elefantes:*

Los elefantes suelen simbolizar el poder, la estabilidad, la fuerza y la potencia, no sólo física sino también mental y espiritual.

Para muchos niños/as abusados/as su trompa es un símbolo fálico que les representa el pene de su abusador/a.

17. *Hormigas:*

Las hormigas¹⁴ son símbolos de laboriosidad, previsión, virtud y vida comunitaria organizada; pero también, simbolizan la sumisión ciega y la subordinación a un estado totalitario. Son incapaces de gozar del ocio.

Los niños/as abusados/as las suelen utilizar con una connotación negativa, para, junto a otros bichos, asustar y horrorizar a alguien (un muñeco o al propio terapeuta) que juegan a estar dormidos. Así, de esta manera, las usan para representar el horror que sintieron cuando

¹⁴ Cooper, Jean C. (2004): *Diccionario de símbolos*. Editorial Gustavo Gili.

su abusador/a pudo haberse desplazado sigiloso hasta donde ellos/as con la intención de “picarlos” o, mejor dicho, abusarlos/as.

18. *Insectos:*

Todos los insectos, en general, suelen simbolizar el comportamiento que por lo común suele mantener un abusador/a de niños/as; esto es: su manera casi imperceptible de moverse sin que nadie se dé cuenta de sus intenciones; su frialdad emocional; el horror y el miedo que suelen producir en sus víctimas; y sobre todo, su alta capacidad de sobrevivir a los obstáculos y a las trampas que se les pudieran tender para atraparlos.

Es muy común observar a niños/as abusados/as que incorporan los bichos al juego del doctor/a. Así, por ejemplo, pueden armar una escena en donde un muñeco/a tiene dolor de panza y el médico termina descubriendo que es a causa de una cucaracha que tiene metida dentro de la vagina o dentro del ano y que se la debe operar. También, suelen colocar muchos bichos por encima de los cuerpos vestidos y/o desnudos de los muñecos y muñecas como un claro símbolo de la situación abusiva por la cual ellos mismos han debido atravesar.

19. *Lechuzas y búhos:*

Tanto las lechuzas como los búhos son aves nocturnas solitarias que pueden ver cosas que otros no pueden ver y por eso se los considera símbolos de sabiduría.

Estas aves suelen traer anuncios y chistan por silencio en la oscuridad de la noche; es por esa razón que suelen ser utilizados por los niños/as abusados/as como un símbolo de represión respecto del secreto que guardan con su abusador/a.

20. *Leones:*

Los leones simbolizan la valentía, el liderazgo y la anticipación.

Los varoncitos son quienes más juegan con ellos proyectando a las figuras idealizadas masculinas, o a hombres fuertes y buenos a quienes admiran y han de protegerlos de su abusador/a.

Los niños/as abusados/as, especialmente los varoncitos, suelen tener especial predilección por jugar a luchas entre animales buenos y

animales malos. En este caso, los leones cumplen siempre el lugar de padre bueno que ha de defender a los animalitos más pequeños de los más peligrosos tales como los dinosaurios o cocodrilos, por ejemplo.

21. Leopardos:

Si bien los leopardos tienen un símbolo similar al de los leones, los niños/as abusados/as suelen utilizarlos en sus juegos para simbolizar la agresión y el ataque feroz de su abusador.

22. Jirafas:

Las jirafas son animales pacíficos y muy altos, con los que los niños/as abusados/as suelen representar su deseo de paz y tranquilidad.

23. Langostas:

Las langostas están asociadas a las plagas, a las invasiones y a los flagelos.

Al igual que otros bichos, los niños/as abusados/as las suelen utilizar para provocar miedo y aterrorizar a sus víctimas en sus juegos.

24. Liebres:

Las liebres son símbolos de rapidez, de imprudencia y de exceso de confianza.

Con ellas, los niños/as abusados/as suelen simbolizar en sus juegos la necesidad de huir rápidamente de la situación conflictiva.

25. Lobos:

Los lobos son depredadores feroces que pueden atacar a las personas. Suelen simbolizar la astucia y el engaño, la violencia, la voracidad, la falsedad, la traición y la posibilidad de ser atacado de forma imprevista y con riesgo de muerte.

En nuestra cultura los niños/as abusados/as suelen asociar a la figura del lobo al lobo del cuento “Caperucita Roja”, un personaje que bien podría representar a un abusador que seduce astutamente a una niña púber para luego comérsela; esto es, introducirla dentro de su cuerpo, acto que bien podría equipararse con el de una violación.

26. Moscas:

Las moscas suelen estar asociadas con la enfermedad, la corrupción y el mal.

Los niños/as abusados/as suelen jugar a que moscas invisibles se les pegotean a algún personaje vulnerable que suele representar a la víctima de un abusador que ellos sienten que se les “pegotea” o, lo que es lo mismo, los invade físicamente con caricias, abrazos, besos, etc., libidinosos.

27. Murciélagos:

Los murciélagos no suelen tener buena fama y en nuestra cultura son señal de mal augurio. Suelen estar asociados a la oscuridad y existe el mito de que podrían llegar a ser capaces de chuparle la sangre a una persona hasta desangrarla.

Cuando los encuentran en su caja de juego, los niños/as abusados/as suelen jugar mucho con murciélagos que se les acercan a alguna muñeca que duerme inocente mientras que este muñeco las muerde o las chupa en distintas partes del cuerpo: especialmente, el área genital y anal.

28. Osos:

Los osos son depredadores pero también son símbolos de poder. Si son de peluche, los niños/as los asocian con alguien tierno e inocente; pero si son de plástico, suelen asociarlos con alguien peligroso, que muchas veces está vinculado a su agresor/a.

29. Piojos y pulgas:

Los piojos y las pulgas son animalitos que el ojo humano casi no los puede ver: y es por eso, porque son casi “invisibles”, que muchas veces son utilizados por los niños/as abusados/as para simbolizar aquellas “cosquillas” que sienten por las noches cada vez que son manoseados mientras ellos duermen (o se hacen los dormidos). También, son utilizados para simbolizar la invasión que sienten en sus cuerpos cada vez que son abordados sexualmente y nadie a su alrededor parece registrar lo que les sucede.

30. *Ratas:*

Las ratas suelen estar asociadas a la suciedad, la promiscuidad, el libertinaje, la mezquindad y la pobreza.

Los niños/as abusados/as, cuando las encuentran en sus cajas de juego, las utilizan para aterrorizar a los demás personajes, e incluso, para pretender asustar a su terapeuta, haciéndole sentir lo mismo que ellos sintieron cuando fueron abordados sexualmente por su agresor/a.

31. *Sapos y ranas:*

Los sapos y ranas son animales que inspiran temor y repugnancia; sin embargo, en muchas culturas son utilizados como amuletos de la suerte y también se usan como imagen de renacimiento y prosperidad. La imaginación popular dotó a las ranas de cualidades benéficas concediéndoles la capacidad de atraer las lluvias con su canto; y en los cuentos tradicionales los sapos se transforman en humanos al ser besados por la princesa.

Los niños/as abusados/as suelen darles a las ranas una connotación positiva y a los sapos una connotación negativa en sus juegos; aunque no juegan con estos animales específicamente.

32. *Serpientes:*

Las serpientes suelen tener una representación ambivalente: por un lado son consideradas como un símbolo de astucia, muerte, envidia y calumnia y por el otro, son consideradas como un símbolo de salud, resurrección y sabiduría.

Los niños/as abusados/as suelen utilizar una doble connotación simbólica de este animal: en sus distintas variedades (boa constrictora, anaconda, pitón, cascabel, etc.) algunas veces son asociadas negativamente a un simbolismo masculino fálico que invade los cuerpos de los muñecos/as (violación), mientras que otras veces son asociadas de manera positiva a un simbolismo femenino protector.

33. *Tiburones:*

Los tiburones son uno de los mayores depredadores del mundo. Suelen ser símbolo de poder y agresión fría y despiadada.

Los niños/as abusados/as suelen utilizar este animal para simbolizar en sus juegos al agresor/a sexual.

34. *Tigres:*

Los tigres suelen simbolizar la potencia y la ferocidad. Como animal cazador está asociado a la guerra y es por eso que simboliza al guerrero.

Los niños/as abusados/as, especialmente los varoncitos, lo suelen integrar a sus juegos con regularidad, en un rol de defensor de los animalitos más débiles. En general, se identifican con él en su capacidad de lucha contra el enemigo/a y por su poder de resistencia para defenderse en la lucha.

35. *Tortugas:*

Las tortugas son símbolos de lentitud y pereza; pero también, de perseverancia.

Los niños/as abusados/as no suelen jugar específicamente con tortugas; aunque, a veces las integran a sus juegos como víctimas de depredadores, símbolos de su agresor/a.

36. *Zorros:*

Los zorros simbolizan la astucia, el disimulo, el ingenio, la malicia y las trampas. Su figura suele ser equiparada a la del lobo como símbolo del abusador/a en los juegos de los niños/as abusados/as.

f. Animales mitológicos:

Los niños/as conviven a diario con los animales mitológicos en las películas que ven, en los videos juegos de sus computadoras y celulares, y en los cuentos que leen. Simbolizan capacidades especiales.

1. *Dragones:*

Los dragones¹⁵ son símbolos de sabiduría, fortaleza y supremo poder espiritual. También, son símbolos de longevidad, infinidad, sabiduría y movimiento a través del espacio.

Los varoncitos abusados suelen jugar con dragones haciendo como que matan a la gente con el fuego que largan por la boca. Esto suele ser un símbolo del miedo que ellos sienten de poder llegar a matar

¹⁵ Ídem.

a alguien si es que se animan a contar lo que les han hecho. El fuego en estos casos simbolizaría la bronca que ellos sienten.

Las niñas víctimas no suelen jugar específicamente con estos animales; sin embargo, muchas veces son las niñas quienes integran al dragón en sus juegos como un símbolo protector.

Vale destacar que si el dragón tiene dos cabezas, suele ser visto por los niños/as abusados/as como un símbolo de la doble personalidad de su abusador.

2. Unicornios:

Suele ser considerado como un símbolo sagrado de bondad, buena suerte y pureza, dado que no se diferencian entre machos y hembras.

Si bien los varoncitos no suelen prestarle especial atención en sus juegos, los unicornios suelen ser utilizados más bien por las nenas, ya que en la actualidad se venden en las jugueterías con colores rosados junto a pequeñas muñequitas. En general, juegan con estos animalitos mitológicos a juegos alegres, los cuales siempre representan en estos casos algo así como un *impasse*, un recreo, entre sus múltiples juegos traumáticos.

Disfraces

Los niños/as abusados/as suelen disfrutar mucho de disfrazarse en sus juegos. Sucede que con el hecho de colocarse pelucas, anteojos, vestidos, etc. se sienten más capaces de hablar acerca de sus propios sentimientos y de todo aquello traumático que sufrieron y que no pueden poner en palabras, que son incapaces de transmitir en el armado de largas oraciones y explicaciones enmarcadas en un lenguaje abstracto que aún no dominan. Además, gracias a los disfraces pueden interpretar el rol de un abusador/a, lo cual les ayuda también a ponerse en su piel, como un modo de tratar de entenderlos y así elaborar su trauma.

1. Anteojos de sol:

Particularmente en el abuso sexual la mirada del abusador/a cobra una importancia relevante dado que a través de esta penetra el alma y la psiquis del niño/a ejerciendo un poder casi hipnótico a la hora de pretender dominarlo/a con el objetivo de mantenerlo/a bajo control.

Es muy común que los niños/as abusados/as en sus juegos con disfraces se coloquen anteojos de sol para taparse los ojos, como un modo de no dejarse dominar por la mirada del otro.

2. Carteras:

Las carteras son un símbolo femenino que representa la matriz de la mujer, aunque también puede interpretarse como un símbolo del propio cuerpo.

Los niños/as abusados/as suelen jugar a llenarlas de dinero y billetes (falsos) con los cuales compran los favores de la gente.

3. Coronitas:

Las coronitas de princesas y reyes son de vital importancia en el juego de los niños/as víctimas. Ellos, quienes suelen tener una muy baja autoestima, necesitan creerse –aunque más no sea por un rato– que son superiores no solo a los demás en general sino, por sobre todo, a su agresor/a.

4. Collares, pulseras, brazaletes:

Las alhajas representadas en la bijouterie dorada y plateada son de vital importancia en la terapia reparatoria del abuso sexual infantil dado que los niños y niñas víctimas suelen utilizarlas para disfrazarse de reyes, reinas, princesas o algún cantante, actor, actriz o ídolo famoso que ellos sienten como poderosos. El hecho de colocarse collares, pulseras y brazaletes colabora a empoderarlos, a hacerlos sentir superiores a su agresor/a, lo cual, en consecuencia, incide en el hecho de salirse del rol de víctima para reubicarse en un lugar de poder en a partir del cual, poco a poco, irán dejando los miedos de lado para ser capaces de hablar de su secreto en voz alta sin tanta vergüenza.

5. Chales de distintos colores:

Tener chales y distintos tipos de telas brillantes y multicolores, así como también telas marrones y negras sirve para dar rienda suelta a la imaginación e improvisar diversas clases de disfraces con el fin de representar a los diferentes personajes involucrados en el abuso: desde una mamá distraída a un abusador/a malo o una abuela bruja, por ejemplo...

6. *Pelucas:*

Resulta muy práctico tener una peluca de pelo blanco o gris y otra de color rosa, por ejemplo. La primera suele servir para representar a un viejo o a una bruja y la segunda suele ser de gran ayuda para disfrazarse de algún personaje bello que ayude a que la niña se empodere y se sienta linda (como ya fue mencionado, casi en la mayoría de los casos de abuso los niños/as se sienten feos y sucios y el hecho de jugar a sentirse lindos los ayuda a elevar su autoestima y a sentirse con más fuerzas a la hora de enfrentar su historia traumática).

7. *Máscaras:*

Las máscaras de distintos animalitos y personajes tales como brujas, demonios, fantasmas, ángeles y hadas, etc., colaboran a que los niños/as puedan actuar a los diferentes personajes de su historia.

8. *Sombreros:*

Los sombreros (los de lentejuelas, tanto los de varones como los de niñas) suelen tener un simbolismo similar al de las coronitas; pero, a diferencia de estas, suelen ser usados por niños/as más grandes (de entre 10 y 13 años).

Otros objetos

1. *Árboles:*

Los árboles simbolizan la vida, el crecimiento y la maduración física y psíquica del individuo. Suelen ser utilizados en los juegos con animalitos para conformar bosques, los cuales son un símbolo del inconsciente del sujeto.

2. *Autos, trenes y aviones:*

Si bien los autos y los trenes son uno de los juguetes favoritos de todos los varoncitos, paradójicamente, los niños/as abusados/as no suelen usarlos mucho en sus terapias. En general, suelen simbolizar su problemática mediante otro tipo de juguetes pero si juegan con autitos, trenes o aviones la mayoría lo hacen en el marco de un juego estereotipado, haciéndolos chocar una y otra vez. También,

en determinadas ocasiones se ayudan de autos para atropellar a personajes que simbolizan a su agresor/a.

3. *Castillos y casas:*

Los castillos y las casitas de juguete simbolizan el propio hogar idealizado y el real respectivamente. Los niños/as abusados/as suelen construir casas para los muñecos ayudándose de almohadones, telas, maderitas, etc. En general, ellos suelen jugar a que algún ladrón entra a la noche por la ventana del cuarto en donde duermen los niños, lo cual es un claro simbolismo de la invasión de sus cuerpos en una situación incestuosa con algún miembro de su familia.

4. *Espadas:*

Las espadas son un símbolo de poder y de defensa. En general suelen ser utilizadas por los varoncitos para defenderse del ataque de algún monstruo-abusador en sus juegos.

5. *Varitas mágicas:*

Las varitas mágicas si bien suelen ser utilizadas por ambos sexos, son las preferidas de las niñas. Recurriendo al pensamiento mágico y al mecanismo de omnipotencia, ayudan a defenderse de los enemigos/as sin necesidad de utilizar la fuerza física. Muchas veces, los niños/as juegan una y otra vez, por un largo rato, a que con la varita mágica convierten a los personajes malos en buenos y a los buenos en malos, como un modo de pensar en acción no sólo respecto de la bondad y la maldad en nuestro mundo sino como un intento de entender la doble personalidad de su abusador/a.

6. *Especios:*

En la actualidad vivimos en un mundo en el que hay una supremacía del registro visual; por lo cual, siempre es bueno tener un espejo en el que los niños/as puedan mirarse disfrazados/as y así reconocer diferencias entre los roles que cada personaje representa no sólo en su juego sino también en su historia.

7. *Jaulas:*

Las jaulas suelen simbolizar la cárcel o el sentirse presos de alguna situación. Se pueden construir con varillas, reglas, cintas de papel

u otros elementos. En el trabajo con los niños/as abusados/as suele observarse una gran necesidad de justicia y de castigo de las personas malas. Algo típico en ellos es que cada vez que juegan con algún muñeco/a que simboliza a su abusador/a suelen concluir el juego con que lo encierran en la cárcel.

8. *Linternas:*

Las linternas suelen ser utilizadas en el marco del juego de detectives. Frecuentemente, los niños/as abusados/as juegan a apagar las luces del consultorio y, ayudados por la linterna, hacen como que buscan pistas secretas que los conducen a un monstruo desnudo o a otro símbolo de su abusador/a. También las usan en el juego del doctor/a para iluminar e investigar las distintas partes del cuerpo de los muñecos/as o animalitos; especialmente, los genitales.

9. *Pizarrón:*

El pizarrón y las tizas son elementos fundamentales en el consultorio cuando se quiere trabajar con niños/as; sobre todo, si son abusados, ya que ellos muchas veces encontrándose bloqueados para dibujar sobre hojas blancas sí se animan a hacerlo allí porque les hace recordar a un ámbito escolar más que a un ámbito terapéutico en donde pueden llegar a sentirse evaluados en lo que se refiere a su trauma. Así, de esta manera, muchos de estos niños/as, prefieren realizar los tests gráficos sobre el pizarrón. Cuando esto sucede, lo ideal es sacar una foto del dibujo porque si no se termina borrando y no suele quedar ningún registro.

10. *Lupas:*

Las lupas tienen una función similar que las linternas, ayudan para ver mejor aquello que los niños/as víctimas no pueden comprender de las situaciones traumáticas vividas. También las suelen usar en el juego del doctor/a para iluminar e investigar las distintas partes del cuerpo de los muñecos/as o animalitos; especialmente, los genitales.

Capítulo VII

El simbolismo de los juegos

Según Cooper¹⁶, los juegos y las representaciones teatrales han acompañado siempre las festividades como símbolos de la energía del cosmos y de los poderes del universo en las distintas culturas de la tierra. Representan una actividad natural en el ser humano desde que nace hasta que muere, aunque desplegados en sus distintas facetas según la etapa evolutiva. Algunos juegos provienen de rituales mágicos o religiosos mientras que otros tienen su origen en la infancia como un efecto natural del aprendizaje intelectual y del desarrollo psicomotriz. A través del juego podemos observar el mundo interno del niño/a, en qué está, cuáles son sus sentimientos y emociones predominantes, cómo impacta en él el mundo que lo rodea, cómo es su vida externa y cómo son quienes lo rodean. En el caso de los niños/a abusados/as, quienes suelen tener severas dificultades en expresarse verbalmente para pedir ayuda, los juegos pasarán a constituir un elemento clave, que si sabemos interpretar nos será de gran utilidad a la hora no sólo de detectar sino de prevenir una nueva revictimización.

Las trampas:

Los juegos reglados comienzan junto con la escolaridad y el aprendizaje de la lecto-escritura, una vez que se supone que en la estructura mental del niño/a se ha formado una instancia psíquica llamada superyó, encargada de auto-regular el comportamiento propio mediante normas, reglas y leyes de convivencia que han sido introyectadas a partir de la educación de sus padres en sus primeros años de vida.

En la infancia parte del juego son las trampas porque es haciendo trampas que el niño/a podrá ir interiorizando, metabolizando y comprendiendo intelectualmente las reglas y las normas sociales que le enseñaron. Con la picardía característica de todo niño/a, será a partir del ensayo y error de la puesta en práctica de las reglas que se le posibilitará

¹⁶ Ídem.

el hecho de comprender por sí mismo los beneficios de cumplirlas. Así será que jugando a hacer trampas se irá dando cuenta que quien cumple las reglas no sólo ganará más rápido y tendrá menos posibilidades de equivocarse sino que también, y por sobre todo, ganará con un sentimiento de satisfacción por mérito propio. La alegría que siente un niño/a cuando le gana un juego a un adulto con esfuerzo y sin haber hecho trampas es inigualable. Eso lo hace sentirse capaz, con una mayor auto-estima, con fuerzas suficientes para ganarle si quiere a cualquier rival que se le aparezca en su vida.

En el caso de los niños/as abusados/as, tan acostumbrados/as a caer en las trampas de sus abusadores/as, en el marco de sus psicoterapias, al jugar a algún juego de mesa suelen empeñarse mucho más que otros niños/as en hacerle trampas a su rival, esto es, al psicólogo con el que juegan. Esto se da porque ellos/as suelen medirlo para comprobar si es que quien en realidad dice estar ayudándolos/as ha de tratarse de alguien tonto que no se da cuenta de nada y a quien también le pueden hacer trampas o si, por el contrario, ha de tratarse de una persona astuta, con agudeza de percepción y capacidad de darse cuenta de todo aquello que le hicieron, con la capacidad de no dejarse engañar y con la fortaleza como para ganar sobre su rival en buena ley.

Cuando estoy en mi consultorio jugando algún juego de mesa con un pacientito/a abusado/a suelo tomar diferentes posturas en referencia a las reglas y a las trampas, según sea el caso:

1. No los dejo ganar nunca, por todo lo que expliqué anteriormente.
2. Los dejo ganar de vez en cuando. Teniendo en cuenta que suelen ser niños/as con muy baja autoestima y muy baja tolerancia a la frustración, el hecho de sentirse ganadores/as de vez en cuando contribuye a restaurar sus esperanzas de poder “ganarle” a su abusador/a o poder salir vencedor/a de la situación traumática que les ha tocado transitar.
3. A veces, les hago trampas yo, a propósito. Esto lo hago con la intención de que los niños/as víctimas me descubran y me atrapen in fraganti, tal como quisieran que se los atrape a sus abusadores.

En el jugar se despliegan mil y una posibilidades, pero los psicólogos/as no sólo debemos estar atentos al juego en sí mismo sino a lo que va surgiendo a través del mismo hecho de jugar. En el transcurso del juego los niños/as suelen mostrar sus enojos y frustraciones con mayor intensidad, su autoestima es puesta a prueba al igual que su paciencia

y su capacidad para superar las adversidades. En general, según mi experiencia, es jugando a algún juego de mesa que los niños/as víctimas suelen abrirse más fácil al diálogo y logran animarse a contarnos datos importantes de aquello que les sucedió.

Juegos de ejercicio y su significado simbólico

Los juegos de ejercicio consisten básicamente en repetir una acción una y otra vez por el placer de los resultados inmediatos. En general, los juegos de ejercicio están asociados a la práctica de habilidades físicas, al desarrollo de la psicomotricidad y a conductas lúdicas que facilitan la sociabilización y la inserción en el grupo de pares. A continuación daremos algunos ejemplos de cómo este tipo de juegos podría interpretarse en el marco de una psicoterapia.

a. Pelotas y globos:

Las pelotas y los globos se caracterizan por rodar y para jugar con ellos se necesita de fuerza y coordinación. Se los pueden asociar a simbolismos fálicos, dada su fuerza expansiva.

b. Bicicletas y motos:

Andar en bicicleta no es solo un ejercicio de equilibrio sino que implica la posibilidad de alejarse. Cuando un niño/a juega a que anda en una bicicleta, en una moto o en un auto (él o sus muñecos/as) se puede asociar esto a un simbolismo vinculado con la necesidad de independencia.

c. Carrera de autitos:

La carrera de autitos podría tomarse como un juego de conquista típico del género masculino. Sin embargo, en la psicoterapia, los niños/as abusados/as suelen jugar a las carreras de autitos bajo una modalidad estereotipada y repetitiva (esto es, haciéndolos chocar una y otra vez) como un intento de evadir jugar con otros juguetes que puedan remitir de manera más simbólica al trauma que tanto los angustia.

d. La escondida:

La escondida es una de las primeras actividades lúdicas, en la cual el bebé/a juega a aparecer y desaparecer detrás de una sabanita, esto

suele ser interpretado como un intento de elaboración de la angustia que siente cada vez que su madre se va y desaparece de su vista por un rato. En los niños/as más grandes este juego persiste en diferentes modalidades, pero su significación simbólica estaría más vinculada con aquello que sienten no pueden controlar o con aquellas cosas o cuestiones que suelen ocultarse.

Particularmente los niños/as abusados/as, suelen jugar mucho a las escondidas dentro del ámbito del consultorio, o bien escondiéndose ellos o escondiendo muñecos/as, dibujos, cartas u otros objetos simbólicos del trauma. En estos casos, ellos/as siempre esperan atentos/as y ansiosos/as a ver si es que el psicólogo/a puede llegar a darse cuenta de lo que se oculta y, al contrario de lo que podría llegar a creerse, suelen alegrarse mucho cuando el profesional devela lo escondido.

Juegos de roles y su significado simbólico

Jugando a papás y a mamás, médicos/as, peluqueros/as, maestros/as, héroes espaciales, etc. el niño/a va incorporando los roles sociales, pero también va construyendo historias similares a la suya propia. Así, los juegos de imitación de las situaciones reales vividas resultan fundamentales para ir comprendiendo las situaciones vinculares en las que se ve envuelto a diario así como el mundo que los rodea.

a. El juego de la mamá:

A través de este juego, las niñas no sólo van ensayando su futuro rol de madres sino que, además, representan la relación que tienen con su propia madre o madrastra.

Es muy común observar que los niños/as abusados/as por sus progenitores jueguen a representar madres tanto buenas como malas y abandonicas de forma intercalada. Esto se debe a que si bien saben que su madre puede ser muy buena, también es cierto que pueden llegar a guardar un cierto rencor hacia ella debido a que en parte se pudieron haber sentido poco escuchados o poco cuidados en comparación a algún otro hermano, por ejemplo.

b. El juego de la familia:

En este juego los niños/as plasman simbólicamente cómo son los roles que ocupa cada quien en su núcleo familiar.

Los niños/as que han sufrido de incesto suelen interpretar roles de padres o padrastros malos y desconsiderados y roles de madres ausentes o dormidas.

c. Juego del sirviente:

Muchas veces, los niños/as interpretan en sus juegos el rol del sirviente o de mucama. Este tipo de juego suele estar asociado a la rivalidad que existe entre los hermanos y a las situaciones de injusticia y celos que ellos/as sienten en su hogar. En lo que se refiere puntualmente a los niños/as abusados/as, este suele ser uno de sus juegos favoritos dentro de la psicoterapia, dado que ellos suelen sentirse identificados con los personajes que son maltratados, subestimados, que están en contacto con la mugre y la suciedad (en su caso, con la mugre y la suciedad de su agresor/a).

d. El juego del doctor/a:

Este juego suele servir a los niños/as para investigar las diferencias sexuales cuando lo juegan interpretando roles. Otra manera de jugarlo es con muñecos/as; así, se puede observar que los niños/as abusados/as se colocan en el rol de médicos que le revisan las distintas partes del cuerpo a los muñecos, especialmente la zona genital y anal en la cual suelen obsesionarse aplicándoles inyecciones de forma compulsiva. Pero no sólo eso, frecuentemente, les vendan a los muñecos/as la cabeza (como un símbolo de pensamientos que les hacen daño); les vendan la boca (como un símbolo de aquellos secretos que se tragan); les vendan las orejas (como un símbolo de aquello que han escuchado de parte de su abusador/a y que les hizo daño); les vendan las piernas y los brazos (como un símbolo del sentimiento de invalidez y parálisis en el que los deja su agresor) y, por supuesto, también les vendan la zona genital lastimada (esto lo hacen no sólo los niños que han sufrido una violación con acceso carnal sino también aquellos que temen sufrir lesiones de ese tipo).

e. El juego del veterinario/a:

El juego del veterinario/a es una variante del juego del doctor/a pero con muñecos animalitos, a los cuales el niño/a abusado/a suele empeñarse en revisarle su zona genital y/o anal. En este tipo de juego, los niños/as se valen de lupas y linternas que los ayudan a ver con mayor claridad y

más de cerca aquello que en la realidad les aterrará ver. Muchas veces, se los puede observar vendarles o ponerles sangre (témpera roja o lápiz labial) en la zona genital a los animalitos con los cuales se identifican para luego curarlos con especial delicadeza y esmero.

f. El juego de la peluquera:

Este es un juego favorito de todas las niñas, especialmente de las de entre 9 y 12 años. El hecho de jugar a ponerse lindas, a maquillarse, a pintarse las uñas y a arreglar su cabello con bellos peinados hace que las niñas suban su autoestima y se sientan unas princesas, lo cual en los casos de haber sufrido algún tipo de abuso sexual, les sirve como una técnica de empoderamiento; es que realzando su autoestima se terminan sintiendo más poderosas, más fuertes a la hora de hablar libremente de aquello que debieron sufrir y que las hizo sentir humilladas, avergonzadas, feas y sucias.

g. El juego de la maestra:

Si bien no es una regla, frecuentemente los niños/as abusados/as suelen bajar su rendimiento escolar debido a que suelen estar distraídos o hiperkinéticos a la hora de prestar atención en el aula. Es por esa razón que gustan de jugar a la maestra; sobre todo, en épocas de exámenes. Así, suelen encarnar a maestras o profesores muy exigentes e inflexibles que obligan a sus alumnos (representados por muñecos/as o por el propio psicólogo/a) a realizar sumas, restas, multiplicaciones y divisiones de extensas cuentas. En general juegan a realizar ejercicios matemáticos en el pizarrón ya que el hecho de enseñar a contar números es un claro símbolo de la necesidad que estos niños/as víctimas tienen de aprender a *contar* su historia de manera tal que puedan ser escuchados y entendidos.

h. El juego del psicólogo/a:

Siempre, en algún momento u otro, los niños/as que hacen terapia quieren jugar a la psicóloga. Invirtiendo los roles suelen ponerse ellos en el lugar del profesional que los alienta a hablar y a su psicólogo/a en el lugar del niño/a con problemas. Generalmente, le piden al profesional que haciéndose los niños/as les cuenten la historia traumática que ellos/as mismos hubieron vivido como un modo de poder observarlo y observarse desde afuera, en tercero observador, y así sacar sus propias conclusiones.

i. El juego del contador/a:

Si bien este debería ser un juego en donde se manejan cuentas, dinero y negocios, los niños/as abusados/as lo utilizan con una connotación lingüística. Así, este juego es jugado especialmente por aquellos que han sufrido un trauma que les imposibilita expresarse.

j. El juego de la cocinita:

El juego de la cocinita es uno de los juegos más populares entre todos los niños/as ya que en él se simbolizan los cuidados maternos y los impulsos orales primitivos. Además de modelar pizzas, papas fritas, tortas, fideos, empanadas, etc., muchas veces los niños/as abusados/as suelen encarnar roles con connotaciones asesinas ya que muchas veces terminan haciendo como que envenenan los alimentos con el fin de vengarse de algún personaje perverso –símbolo de su agresor– que les hubo hecho sufrir en alguno de sus juegos. A nivel simbólico vendría a ser algo así como “debí comerme lo que tú me hiciste, ahora tú te comerás lo que yo te hago”. Teniendo en cuenta que muchos niños/as son víctimas de prácticas de sexo buco-genitales, esta variante del juego de la cocinita adquiere otra connotación.

k. El juego del detective:

Frecuentemente los niños/as hacen dibujos o escriben cartitas con secretos que esconden en distintos lugares del consultorio que luego le proponen al psicólogo descubrir; también, otra variante de este juego consiste en ir descubriendo distintas pistas que conducen a un objeto que suele simbolizar la situación traumática o a algún personaje que intervino en esta situación. Así, el juego del detective suele darse en los niños/as abusados/as como una manera que encuentra el niño/a de llevarnos a descubrir su secreto. Es muy común que los niños/as víctimas terminen queriendo esconder alguna de las pistas dentro de su ropa interior.

l. El juego de la actriz/actor y/o cantantes famosos:

Con máscaras y maquillajes, sombreros y collares de “oro” tanto niños como niñas se sienten especiales. En general, suelen cantar con micrófonos de juguete o bailar alguna coreografía a la vez que le piden y/o exigen al psicólogo que los aplauda y les pida algún autógrafo.

Este tipo de juego sirve a los niños/as víctimas para empoderarse, para saber lo que es sentirse mucho más superiores de lo que nunca antes los consideraron, lo cual es muy importante dado que un niño que se siente vulnerable, tímido, retraído e inseguro y con bajo amor propio suele retractarse al momento de tener que dar su testimonio en un ámbito judicial, por ejemplo.

m. El juego de la policía y el ladrón:

Este juego tan popular entre los niños/as de todas las épocas simboliza en los niños/as abusados/as la necesidad de castigo de los malos; especialmente de su agresor. Se puede observar frecuentemente que ellos incorporan la figura de un muñeco varón que hace de policía y que tiene el rol de defender y proteger al personaje más vulnerado, a la vez que también se le adjudica el rol de impartir justicia.

n. Los juegos tenebrosos:

Si bien todos los niños/as en algún momento juegan a juegos tenebrosos, o sea, juegos que dan miedo, los niños/as abusados/as suelen tenerlos como uno de sus favoritos ya que en ellos pueden simbolizar no sólo las situaciones de peligro reales o fantaseadas sino, además, el terror que han sentido en cada una de las situaciones traumáticas que debieron atravesar. Así, de esta manera, suelen jugar a los muertos vivos y a los zombis con tarántulas, serpientes, y con todo lo relacionado con la noche y la oscuridad: los fantasmas, los murciélagos, los Dráculas, etc. Este tipo de juegos les sirven para darse valor ante las cosas y situaciones siniestras que les son imposibles de controlar.

Juegos de ensamblaje y su significado simbólico

Son aquellos que incluyen piezas para encajar, ensartar, apilar, etc. y realizar una construcción. Colaboran con el desarrollo de la psicomotricidad y de la percepción. Su significado simbólico estará dado por aquello que construyen; si es un castillo seguramente representará a su hogar real o a su hogar idealizado, por ejemplo.

Ladrillitos y maderitas:

Este tipo de materiales suelen ser los predilectos de los varoncitos, quienes suelen armar y construir casas y corrales en donde pueden separar a los animales buenos de los malos, a los salvajes de los de granja, etc.

Los niños/as abusados/as no los utilizan específicamente más que para hacer un recreo entre sus juegos traumáticos. A veces, se empeñan en construir hermosas mansiones o castillos que simbolizan un hogar idealizado del que carecen.

Juegos reglados y su significado simbólico

Los juegos reglados aparecen con el inicio de la escolaridad e incluyen instrucciones o normas que se deben conocer y respetar para conseguir el objetivo del juego. Suelen ser colectivos pero también los hay individuales. Se trata de ganar al enemigo y de superarse hasta lograr una meta.

a. Ajedrez:

Según Jean C. Cooper¹⁷, el ajedrez es llamado el juego de la vida dado que simboliza el conflicto entre el bien y el mal, entre la luz y la oscuridad y todas las dualidades de este mundo en el que vivimos, tales como el día y la noche o el espacio y el tiempo. Así, el tablero de 64 cuadrados representa un perfecto mandala con las polaridades del universo y del hombre en donde el movimiento de cada pieza se hará con una libertad que será determinante en el destino de cada jugador. Cada movimiento desencadenará una serie de resultados y consecuencias ineludibles que cada quien deberá enfrentar con responsabilidad. Según Cooper, cada una de sus piezas representa alguna cosa, función o habilidad existente en el mundo:

- *Rey*: representa al yo, la ley y el orden.
- *Reina*: representa a la sabia consejera, es la única que se puede mover con total libertad en el tablero. Aunque lo único que no puede hacer es moverse como un caballo.
- *Alfiles*: representan lo femenino y las decisiones espirituales. Su movimiento es diagonal, emocional. Uno de ellos decide moverse por las diagonales y senderos claros de luz mientras que el otro decide hacerlo por los senderos de la oscuridad.
- *Torres*: representan el castillo, la casa, la propiedad de los gobernantes. Es un símbolo fálico de masculinidad y virilidad. Puede moverse en una línea recta y mental tanto por los cuadrados blancos como por los negros, por la luz y la oscuridad.

¹⁷ Ídem.

- *Caballos*: representan la guerra. Con sus movimientos de dos direcciones transitan tanto por el camino racional e intelectual así como por el emocional e intuitivo.
- *Peones*: siendo seres comunes y corrientes, intentan triunfar en la vida. Pueden recorrer el tablero de un extremo al otro atravesando un camino de iniciación de siete niveles (cuadrados del tablero), con el fin de llegar al octavo nivel, el reino de la espiritualidad, en donde pueden convertirse en una reina, símbolo de la sabiduría y la liberación.

Así, el ajedrez, siendo un símbolo de la vida del ser humano en plena evolución, constituye uno de los favoritos de los niños/as abusados/as (sobre todo, de los varones de diez años en adelante) dado que sintiéndose como peones bajo el mando de un “rey malo” regido por su propia ley, desean y sueñan con liberarse, con salir vencedores. Es que si un simple peón, la pieza más insignificante del juego, puede vencer haciéndole un jaque mate al rey, ellos también podrían hacerlo.

b. Damas:

Las damas es un juego sencillo que no requiere tanta estrategia inteligente como el ajedrez pero que sí requiere de la concentración suficiente y del hecho de permanecer atento a los movimientos del contrincante para que no te coma las fichas. Se trata de sortear las fichas del oponente hasta llegar al último nivel y así lograr obtener una dama doble, la cual tiene la capacidad para moverse libremente por el tablero pudiendo, en consecuencia, tener una mayor facilidad para vencer todos los obstáculos que se le pudieran presentar en su camino hacia el éxito. Este juego representa todo un símbolo para los niños/as víctimas de abuso.

c. Cartas:

Los juegos de cartas combinan la concentración, la habilidad, la astucia, la capacidad de armar una estrategia, el azar y la suerte. Con las mejores cartas se puede perder y con las peores cartas se puede ganar. Es por eso que son un símbolo de la vida misma.

Existen infinidad de juegos de cartas; sin embargo, los más utilizados por los niños/as abusados/as son los siguientes:

- *Desconfío*: es un juego en donde se reparte el mazo de cartas españolas en dos, una parte para cada uno de los dos participantes. Así, un

jugador tira un color y el otro debe tirar el mismo color hasta que alguno de ellos desconfía de que se esté diciendo la verdad y levanta la carta del contrincante: si la carta fuera de otro color que el propuesto, quien haya dicho la mentira deberá llevarse todas las cartas puestas en la mesa hasta entonces; de lo contrario, quien se llevará el mazo será aquel que desconfió en vano. Gana quien se queda sin cartas. Este juego es uno de los juegos de cartas favoritos de todos los niños/as abusados/as no sólo por su simpleza (lo cual permite ser jugado por niños/as de todas las edades con igual entusiasmo) sino porque se presta a simbolizar la situación de mentiras y engaños del abuso sufrido.

- *Truco*: el truco constituye un juego de cartas españolas muy popular en la Argentina, en el que se especula con las cartas del oponente, a quien se trata de engañarlo fingiendo (con una cara inexpresiva, que no delate emoción alguna en los jugadores) tener cartas que en realidad no se tienen para ganar el juego. Como es un poco más complicado que el “desconfío” porque implica el desarrollo de una estrategia a seguir y del cálculo matemático de la sumatoria del valor de cada carta, no suele ser el elegido de los niños/as abusados/as, quienes, en general, suelen estar muy distraídos y bajo los efectos de un estrés postraumático.
- *Jodete*: es un juego con cartas especialmente diseñadas que consiste en repartir diez cartas a cada uno de los jugadores, quienes deberán ir descartándose en cada jugada tirando las cartas que coincidan en igual color o número con las que hay en el mazo dado vuelta sobre la mesa (si no se tiene ninguna carta para tirar, deberá tomarse del mazo tantas cartas como se desee). Así, ganará quien se haya quedado sin cartas. Este juego suele ser uno de los favoritos en mi experiencia en el trabajo psicoterapéutico con niños/as abusados/as de todas las edades dado que el objetivo del juego es deshacerse con astucia de todas las cartas que cada quien va acumulando a lo largo del juego; lo cual representaría la capacidad que cada persona tiene para deshacerse de los problemas acumulados a lo largo de la vida.
- *Verdad-consecuencia*: este juego es un juego de cartas que se compra y que consiste en dos mazos: uno de verdad, en donde hay que leerle preguntas de todo tipo al otro jugador/a, quien deberá responder si no quiere sacar una carta de consecuencia en la cual se le propondrán realizar una serie de prendas. Es muy divertido de jugarlo, es aceptado por niños de todas las edades y representa una excusa perfecta

para abrir el diálogo; sobre todo, con los pacientitos/as abusados/as, quienes suelen hablar muy poco respecto de lo que sienten y piensan.

d. Dominó:

El dominó es un juego muy popular que consiste en 28 piezas o fichas rectangulares (existen algunos dominós que tienen más fichas, pero con los niños se suele jugar en su versión más simple) divididas en dos cuadrados con números impresos (que van del cero al seis) o animalitos (en el caso de ser versiones más modernas para los niños/as muy pequeños/as que aún no saben los números). El objetivo del juego es agrupar las fichas uniendo los cuadrados iguales por los extremos de una hilera. Cuando las fichas se acaban, el jugador que ganó suma los puntos de toda la hilera de fichas y así se van jugando varias partidas hasta que finalmente gana quien más puntaje tiene.

Los niños/as abusados/as suelen disfrutar de jugar este juego ya que es bastante sencillo y no les implica más que un mínimo de esfuerzo. En general, quieren jugarlo cuando prefieren tomarse un recreo para descansar entre medio de los juegos traumáticos.

e. Crucigrama:

El juego llamado Scrabble o simplemente crucigrama, consta de un tablero cuadriculado en donde se van armando palabras con fichas que tienen inscriptas las letras del abecedario con un puntaje cada una; así, quien forma palabras con mayor puntaje gana. En el trabajo clínico con niños/as abusados/as yo suelo sortear algunas de las reglas que caracterizan a este juego con el objetivo de hacerlo más ágil a la vez que más proyectivo de su problemática específica. Aunque se rompan las reglas, yo permito que los niños escriban malas palabras, nombres propios o de ciudades, dado que de ese modo se facilita que el niño/a pueda poner en palabras aquello que tanto lo angustia mediante una modalidad pícaro y risueña que le permite elaborar lo traumático corriéndose del lugar de víctima. También, permito elegir cada letra y cuando el niño/a es muy pequeño/a, dejo que él me dicte la palabra y yo la escribo. Al finalizar, suelo sacarle una foto con mi teléfono celular para guardar un registro del juego porque, como es de suponer, deben guardarse todas las fichas en la caja.

f. Palitos chinos:

Este juego es muy conocido y se puede jugar con los palitos de plástico que vienen en una caja del juego, que se compra o con dos docenas de lápices de colores, lapiceras o ramitas finitas. Se juega arrojando los palitos al aire y dejándolos caer para, entonces, intentar agarrar la mayor cantidad posible sin mover ningún otro a su alrededor. Es un juego (que implica el ejercicio de la psicomotricidad y la concentración) que suele ser utilizado por los niños/as abusados/as dado que en parte representa su angustia por tocar y ser tocado, por no querer tocar, etc.

g. Batalla naval:

La batalla naval se puede jugar con el juego comprado o con la ayuda de un lápiz y un papel, por escrito. Su objetivo es hundir todos los barcos del oponente, que se hallan en una serie de coordenadas de letras y números que habrá que ir adivinando. Este juego implica memoria, concentración y capacidad deductiva para pesquisar adonde es que se hallan los barcos del enemigo, y es uno de los favoritos de los varoncitos abusados, quienes a medida que lo van jugando suelen sentirse capaces de vencer a su enemigo abusador/a. Este juego es muy simbólico ya que el niño/a abusado/a suele experimentar que está librando una batalla personal contra su enemigo.

h. Juego de la oca:

El juego de la oca es un juego de mesa para dos o más jugadores. Cada jugador debe mover las fichas a través de 63 casilleros en un tablero con forma de espiral. Si bien a veces se puede avanzar, otras se debe retroceder, según en qué casillero caiga la ficha, regida por la cantidad de movimientos que le indica la tirada de un dado. Gana quien primero llegue al final del camino, un camino complicado y lleno de escollos como la vida misma.

En la psicoterapia de los niños/as abusados/as suele usarse mucho este juego dado que resulta una buena excusa para conversar acerca de las vueltas de la vida, el azar y las razones del por qué y para qué a veces es mejor hacer un alto y descansar en una “posada” o para pensar en los beneficios y perjuicios de perderse en un “laberinto” de preguntas, por ejemplo.

i. Estanciero (*Monopoly*):

El Estanciero es una versión del *Monopoly* adaptada a la Argentina. Se trata de un juego en el que cada jugador/a deberá utilizar un dado para ir moviendo las fichas-peones que tiene a través de un tablero dividido en 42 casillas en las que aparecen dibujadas distintas provincias y lugares (con estancias, chacras, ferrocarriles, bancos, comisarías, etc.) que los jugadores deberán ir comprando y vendiendo según el armado de una estrategia a seguir.

Si bien este juego es demasiado largo como para jugarlo en una sola sesión de terapia, al igual que otros juegos largos, yo propongo a mis pacientitos darlo por concluido una vez terminado el horario de la sesión, siendo el ganador quien se haya adueñado de más propiedades. No recomiendo continuarlo durante sesiones sucesivas dado que en el trabajo con niños/as abusados/as semana a semana van surgiendo todo un abanico de distintos temas urgentes a tratar.

Siempre es productivo jugar este juego con todos los niños/as, especialmente con aquellos que han sido víctimas de delitos sexuales e incesto, dado que el hecho de comprar y vender propiedades podría llegar a interpretarse simbólicamente como un intento de adueñarse o de reconstruir no sólo una casa ideal que sienten que les han robado (generalmente, tienen hogares divididos internamente y llenos de disputas) sino, también, como un intento de adueñarse de su propio cuerpo, que fue invadido, al igual que cada una de sus facultades mentales, emocionales y psicológicas.

j. Ludo:

Arminda Aberastury¹⁸ dice al respecto:

“El ludo permite al niño/a simbolizar un encierro inicial en el que la apertura hacia el mundo surge del azar: el dado. Una vez que ha salido de su casilla, recorre un camino salvando obstáculos o recibiendo ventajas. Este camino es el símbolo del que recorrerá hasta llegar al éxito o al fracaso. Sólo podrá decidir si sacará sus cuatro fichas desde el principio o economizará alguna para una posible estrategia final. De este modo, simboliza el manejo de las fuerzas en esta lucha de adaptación y de conquista del mundo”.

¹⁸ Arminda Aberastury (1910-1972): fue pionera del psicoanálisis de niños y adolescentes en Buenos Aires. Uno de sus libros, al cual pertenece este extracto es *El niño y sus juegos*. Buenos Aires, Paidós, 1968.

k. Ahorcado:

El juego del ahorcado consiste en adivinar una palabra intentando acertar cada una de sus letras. Se dibuja una horca en una hoja y cada vez que uno de los jugadores se equivoca de letra se dibuja una parte del cuerpo en la horca (la cabeza, los brazos, el torso, una y otra pierna, etc.). Es un juego que a todos los niños les divierte mucho, el cual, en el caso particular de los niños/as víctimas, resulta una buena excusa para observar el significado simbólico de la palabra elegida y luego trabajar con esta en terapia.

Juegos electrónicos del teléfono celular, del *iPad* y de la *tablet*:

En la actualidad existen infinidad de juegos electrónicos adaptados a los teléfonos celulares, a los *iPad* y a las *tablets* cuyos principales consumidores son los niños/as de todas las edades a partir ya desde el preescolar. Fanáticos, ellos/as pueden llegar a estar todo el día durante horas y horas jugando sin cesar, abstraídos por completo de lo que pasa a su alrededor si es que no hay un adulto que les limite su uso. Tienen mascotas tales como gatos a los que deben acariciar, bañar, alimentar y hasta salvar de la muerte comprándole comida si es que quieren mantenerlas con vida y así ganar puntos y subir de niveles en el juego por ser ciudadanos responsables. Tienen juegos en donde el personaje no se muere nunca sino que muta. Tienen juegos en donde deben vencer el miedo a horribles bichos o a terribles catástrofes terráqueas y otros en donde se transforman en héroes o en músicos. Tienen juegos interactivos en los cuales pueden mantener diálogos con distintos personajes, siendo que alguno de ellos se transforma en una especie de secretario que, tras recibir una orden hablada, se dispone rápidamente a cumplir los deseos de su amo y le busca con rapidez todo lo que sea en la Internet. Tienen juegos en donde deben correr tras una moneda o una banana sorteando obstáculos y saltando trenes con una destreza manual que implica no sólo muchísima concentración sino una habilidad neuromotriz importante. Tienen juegos de adivinar palabras que les ayuda a asociar imágenes y a aumentar su vocabulario. Tienen rompecabezas de cuantas piezas quieran. Tienen granjas en las cuales siembran y cosechan. Tienen juegos interactivos de tenis y otros deportes, que les ayuda a hacer un poco de ejercicio. Tienen todos los juegos de mesa que existieron nunca y casi todo lo que existe en el mundo real pero

de manera virtual. Nos guste o no, se trata de una nueva modalidad del jugar en los tiempos que corren, excelente para cualquier niño/a, siempre y cuando se establezca un horario restringido ya que este tipo de juegos tiene el efecto de provocar severas disociaciones psíquicas si se juegan de forma adictiva, por varias horas corridas.

Volnovich¹⁹ en un artículo llamado “¿Qué lugar ocupan los videojuegos en el psicoanálisis con niños?”²⁰, explica cómo los niños/as de hoy en día viven hiperconectados y, a diferencia de personas de otras generaciones, pueden ser capaces de estudiar mientras escuchan música, chatean con amigos, mandan mensajes por el celular y buscan información en tu *tablet* de pantalla táctil. Según este autor, la narrativa lineal (con introducción, desarrollo y final) ha sido desplazada en los juegos virtuales, que organizan y construyen su argumento sin una narrativa fija ni secuencias temporales lineales y uniformes. El orden de los juegos tradicionales que consistía en conocer primero las reglas del juego para saber luego jugar, en la actualidad ha dado paso a videojuegos en donde la regla del juego se descubre en el mismo proceso del jugar o, más aún, es el propio jugador quien establece sus propias reglas o quien las cambia. Al igual que la vida misma, las posibilidades de los juegos virtuales parecerían ser infinitas y aunque tengan un comienzo pueden ser tomados y abandonados en cualquier momento, y dan la sensación de no tener fin y de incluir tramas infinitas que jamás se repiten. Estos juegos virtuales, según Volnovich, logran convertir a cada niño/a en protagonista, logrando que aprenda a evaluar los peligros y las consecuencias de cada una de sus acciones:

“Los chicos matan, ganan, pierden, estrellan vehículos, dan vida a civilizaciones enteras, derrotan ejércitos, construyen universos ‘total, no pasa nada’. Total, todo pasa sin que pase nada”. La vida virtual del videojuego permite una libertad que en la vida real no tienen debido a la represión y a los mandatos superyoicos. En definitiva, este tipo de juegos posibilita “el despliegue de una amplia gama de recursos yoicos, sofisticadas operaciones lógicas, barrocas estrategias intelectuales y el dominio de complejísticas variables”.

Particularmente, en estos últimos años de trabajo clínico con niños/as, he incorporado el uso de la nueva tecnología –obviamente con ciertas

¹⁹ Juan Carlos Volnovich, médico psiquiatra argentino.

²⁰ Revista Actualidad Psicológica. Año XXXVIII, n° 427, Buenos Aires, mayo 2014.

restricciones propias al caso— porque soy consciente de que ha de tratarse de una nueva modalidad de comunicación. Me ha sucedido que niños/as victimizados/as —que llegan deprimidos/as, apáticos/as y sin ganas de nada— a quienes urge ser evaluados se nieguen rotundamente a entrar al consultorio; pero que cuando les ofrezco por un ratito el *iPad* se les ilumina el rostro y logran entrar al consultorio con otro humor. Al tenerlo en sus manos, enseguida se disponen a descubrir los jueguitos que tengo cargados (que suelen ser cuatro o cinco, los básicos de moda de ese año) y entusiasmados me suelen recomendar cargar otros tantos más. Como psicóloga esta técnica me resulta de mucha utilidad a la hora de ganarme la confianza y el respeto de los niños/as así como para establecer un buen rapport con ellos/as. Sin embargo, paradójicamente, lo llamativo de todo esto es que ¡son los mismos niños/as quienes muy pronto abandonan el *iPad* prefiriendo jugar con los muñecos/as! Es que cuando ellos/as perciben que quien tienen enfrente sabe entenderlos, sabe escucharlos y sabe jugar nunca dudan en resignar el espacio virtual por el espacio real, en donde se les posibilita elaborar las heridas reales del trauma que han quedado en su alma.

Capítulo VIII

La caja de juegos

El trabajo psicoterapéutico con niños/as deberá realizarse en un lugar adecuado a sus necesidades para que logren sentirse cómodos y con libertad de movimientos a la hora de expresarse lúdicamente. Por lo tanto, el consultorio deberá ser un lugar visualmente agradable, luminoso, con espacio para que los niños/as puedan desplazarse y jugar sin miedo de manchar las paredes, los sillones o romper otros objetos. Siempre será muy positivo que se trate de un lugar alegre y colorido, lleno de juguetes y muñecos/as a la vista, así como con la presencia de un escritorio o mesa para que los niños puedan sentarse a dibujar o a modelar.

Particularmente, yo, cada vez que voy a atender a un nuevo pacientito me encargo de averiguar cuál es su juguete favorito y trato de colocarlo a la vista, para que cuando llegue y entre por primera vez al consultorio pueda verlo y así sienta rapport y afinidad con el lugar, reconociéndolo como propio, sintiéndose relajado y estimulado a trabajar con su dolorosa historia.

El hecho de que el consultorio en donde se atiende a un niño/a sea un lugar sobrio, oscuro, despojado de juguetes y otros múltiples y variados materiales lúdicos, lejos de hacerlo un lugar neutral, no hace otra cosa más que interferir en el logro de las metas psicodiagnósticas y psicoterapéuticas.

Específicamente, en el caso de niños/as con traumas sexuales esto que algunos podrían tomarlo como algo accesorio –o, incluso, superficial– se convertirá en un factor imprescindible a la hora de favorecer y estimular a que nos puedan hablar y contar todo aquello que han vivido.

Años atrás me intrigaba la idea de por qué razón mis pacientitos/as solían revelarme tan rápidamente a mí sus secretos mientras que a otros psicólogos/as no, hasta que un día se los pregunté y varios de ellos me respondieron: “Es que en el otro consultorio había pocos juguetes. Solamente me dieron una pequeña caja con algunas hojas, lápices y un par de muñecos...”.

Antiguamente, solía utilizarse una caja de juego con material exclusivo para cada uno de los pacientitos/as como un modo de preservar de una semana a la otra sus producciones, los cambios de ropas que habían hecho a los muñecos/as, etc., evitando así que fuese tocado o visto por otro niño/a. Dicha caja de juego en su momento fue diseñada con la idea de colocar en ella algunos materiales estructurados e inestructurados tales como: tres muñecos que identifiquen a una familia humana; una familia de tres animalitos salvajes y otra de animalitos domésticos; algún autito o avioncito; dos o tres tacitas de té; una caja de lápices y hojas para dibujar.

Según mi experiencia, este tipo de cajas de juego resulta por demás inapropiada en las épocas que corren, en donde los niños/as (aún los de clase socio-económica baja) suelen estar muy estimulados con todo tipo de juegos y juguetes, si no propios, prestados o vistos a través de la televisión. Yo soy de la creencia que no podemos pretender que el niño/a del siglo XXI se conforme con este tipo de material lúdico tan pobre, aburrido y poco estimulante. Creo que cuanto mayores recursos lúdicos les ofrezcamos, más ellos/as podrán encontrar los medios para contarnos su historia y sus conflictos de un modo eficaz.

En mi consultorio no tengo cajas de juego individuales para cada uno de mis pacientitos/as por la simple razón de que serían tantas que debería verme forzada a alquilar un departamento el doble de grande, con el presupuesto que eso implicaría en mi economía regida por el mercado latinoamericano que todos ya conocemos. Así, desde hace ya muchos años decidí fomentar un ambiente lúdico grupal en donde todos los niños/as puedan tener acceso a todos los juguetes compartiéndolos de modo generoso y solidario.

Hoy por hoy ya no basta con tener tres muñecos para representar a una familia. Las familias actuales, en general, son familias ensambladas en donde los roles y las relaciones que se establecen entre los miembros son mucho más complejas que hace varias décadas atrás. Tampoco basta, en consecuencia, tener solo tres tacitas de té ni familias de tres animalitos...

En la época de los primeros psicoanalistas de niños/as, alrededor de cien años atrás, yo calculo que se recomendaría el armado de las clásicas cajas de juego individuales que mencionamos basándose en lo caro que se supone saldría comprar los típicos muñecos/as de porcelana que solían venderse en exclusivas tiendas. Por suerte, uno de los beneficios de los tiempos modernos es el abaratamiento de los juguetes de plástico que

casi todo el mundo puede comprar por muy bajo costo; sobre todo, en los puestos callejeros que suele haber en todas las ciudades.

Los niños/as de hoy son exigentes y no dudan a la hora de protestar y pedir más juguetes. Ellos/as más que nadie saben lo que necesitan para expresarse y es por eso que es nuestra obligación como profesionales hacernos eco de sus necesidades.

Como expliqué, en mi consultorio no tengo cajas de juego individuales aunque sí cada uno de mis pacientitos cuenta con una carpeta propia en donde guardan sus dibujos. En cuanto a los juguetes, cuento con tres canastos grandes: en uno guardo todos los títeres; en el otro, todos los muñecos/as humanos/as; y en el otro todos los muñecos/as de peluche. Además, cuento con una serie de cajas de plástico transparente (para que los niños/as puedan visualizar su contenido sin necesidad de abrirlas para encontrar lo que buscan) en las cuales guardo: los animales de granja; los animales salvajes; los animales domésticos; los dinosaurios de todos los tamaños; las maderitas y los bloques; el juego de la cocinita; el juego del doctor/a; el juego de la peluquería y los maquillajes; los disfraces y las máscaras; los autitos, tractores y avioncitos; etc. También, cuento con una biblioteca en cuyos estantes tengo cuentos clásicos y diversos juegos de mesa así como cajas varias repletas de témperas, lápices de colores, crayones, plasticolas, blocs de hojas, etc. Este modo de clasificar los muñecos/as colabora a su guardado luego de jugar e incentiva el orden en los niños.

Llegado este punto del libro, procederé a describir de forma detallada el contenido de dichas cajas de juego “comunitarias”; aunque sin detenerme en el análisis de su simbolismo, dado que eso ya fue tratado en otros capítulos.

Vale destacar que en el consultorio, cuantos más muñecos/as de cada clase haya, mejor. El niño/a no vive aislado sino rodeado de una multitud de personas que devienen en personajes, muchos de ellos/as con características similares a los personajes de películas y cuentos que ellos tienen a su alcance.

A continuación, les compartiré una lista de muñecos necesarios e imprescindibles que debe haber en todo consultorio psicológico y también en todo aquel lugar en donde se trabaje con niños/as:

Canasto de muñecos/as

Estos muñecos/as le sirven al niño/a para proyectar en ellos/as a la figura de su padre, de su abusador/a, de algún tío bueno u otra figura idealizada, odiada o desvalorizada, etc.

a. Muñecos varones:

- Un muñeco adulto rubio (símbolo del padre bueno o malo).
- Un muñeco adulto morocho (símbolo del padre bueno o malo).
- Un muñeco adulto limpio (símbolo del padre idealizado).
- Un muñeco adulto sucio y despeinado (símbolo de un padre desvalorizado).
- Un muñequito niño limpio (símbolo de una buena autoestima).
- Un muñequito niño sucio o desprolijo (símbolo del yo desvalorizado).
- Un muñeco de mediana estatura (símbolo de adolescente).
- Un muñeco Max Steel (suele cumplir el rol de policía o también de villano).
- Un muñeco superhéroe (el Hombre Araña, Batman...).
- Otros.

b. Muñecas mujeres:

- Una muñeca adulta rubia (símbolo de la madre buena o mala).
- Una muñeca adulta morocha (símbolo de la madre buena o mala).
- Una muñeca adulta limpia (símbolo de la madre idealizada).
- Una muñeca adulta sucia y despeinada (símbolo de la madre desvalorizada).
- Una muñequita niña limpia (símbolo de una buena autoestima).
- Una muñequita niña sucia o desprolija (símbolo de un yo desvalorizado).
- Una muñeca de mediana estatura (adolescente).
- Una muñeca Monster High (cumple el rol de una chica superhéroe que lucha contra los malos e imparte justicia).
- Otras.

Canasto de títeres

Los títeres pueden ser movidos a voluntad y suelen adquirir un mayor realismo a la hora de usarlos en los juegos. Los niños/as pequeños/as de hasta 7 u 8 años de edad hablan con ellos como si realmente estuviesen vivos. En general, es a ellos quienes los pacientitos/as abusados/as le confiesan por primera vez –de modo simbólico– su trágica historia.

- Payaso.
- Lobo.
- Cerdo.
- Bruja.
- Mago.
- Loco.
- Oveja.
- Conejo.
- Canario.
- Loro.
- Fantasma.
- Murciélago.
- Perritos.
- Gatitos.
- Elefante.
- Abuelo.
- Hombre.
- Mujer.
- Niño.
- Niña.
- Princesa.
- Rey.
- Monstruo.
- Títere con boca grande y dientes.
- Otros.

Canasto de muñecos/as de peluche

Los muñecos/as de peluche, en general, son usados para suplantar a los títeres que nos faltan.

- Muñeco adulto con doble cara (sonriente y triste/enojado).
- Muñeca adulta con doble cara (sonriente y triste/enojado).
- Patito.
- Pollito.
- Ratoncitos.
- Ratas.
- Vaca.
- Ternerito.
- Ovejita.

- Hombre Araña azul.
- Hombre Araña negro.
- Pantera Rosa.
- Astronauta de la película Toy Story.
- Ballena.
- Delfín.
- Osito.
- Serpiente cascabel.
- Boa o anaconda.
- Bruja pequeña.
- Caperucita Roja.
- Otros.

Caja de animales domésticos

Resulta muy útil para el trabajo terapéutico contar con familias de distintos animalitos (tres o cuatro animales de cada especie son suficientes), para ello uno puede valerse de animalitos de plástico de distintos tamaños y/o razas.

- Familia de perros.
- Familia de gatos.
- Familia de tortugas.
- Familia de peces.
- Otras.

Caja de animales de granja

- | | |
|-------------------------|-----------------------------|
| • Familia de cerdos. | • Familia de patos. |
| • Familia de vacas. | • Familia de ranas y sapos. |
| • Familia de caballos. | • Familia de caracoles. |
| • Familia de burros. | • Otras. |
| • Familia de mariposas. | |

Caja de animales salvajes

- Familia de dinosaurios.
- Familia de leones.
- Familia de osos.
- Familia de monos.
- Familia de tigres.
- Familia de leopardos.
- Familia de tiburones.
- Familia de delfines.
- Familia de águilas.
- Familia de cuervos.
- Familia de jirafas.
- Familia de antílopes.
- Familia de elefantes.
- Familia de hienas.
- Familia de búfalos.
- Familia de distintas clases de bichos (arañas, cucarachas, etc.).
- Otras.

Caja de juguetes masculinos

Este tipo de juguetes si bien pueden ser utilizados tanto por varones como por niñas, en general, en lo que a mi experiencia clínica en el trabajo con niños/as respecta, suelen ser los predilectos de los varones.

- Autitos.
- Avioncitos.
- Tractores.
- Espadas.
- Cartas.
- Camiones de carga.
- Pelotas.
- Bolitas.
- Herramientas para construir (martillo, tenazas, etc.).
- Otros.

Cajas de juguetes femeninos

Este tipo de juguetes si bien pueden ser utilizados tanto por varones como por niñas, en general, en lo que a mi experiencia clínica en el trabajo con niños/as respecta, suelen ser los predilectos de las niñas.

- Varita mágica.
- Ropita para las muñecas y muñecos.
- Billeteras con dinero falso.
- Espejos.
- Carteras.
- Telas de distintos colores.
- Cintas y hebillitas.
- Camitas.
- Sabanitas.
- Cajitas.
- Frascos.
- Computadoras de plástico.
- Teléfonos celulares de juguete.

Caja del juego del doctor/a

El juego del doctor/a que se puede comprar en las jugueterías no suele ser demasiado completo; por lo cual, siempre es bueno agregarle elementos que podrían encontrarse en cualquier hogar.

- Jeringa.
- Estetoscopio.
- Tubos de ensayo.
- Microscopio.
- Lupa.
- Linterna.
- Cinta de enmascarar.
- Gasa.
- Algodón.
- Libretas y lapiceras para anotar.
- Computadora de plástico.
- Máquina similar a la de las radiografías.
- Plastilina o masa marrón (símbolo de la caca).

- Témpera roja (símbolo de la sangre).
- Crema de manos blanca.
- Frasco grande de alcohol en gel.
- Toalla y pañuelitos descartables.
- Cuchilla.
- Pinzas.
- Tijera.
- Bisturí.
- Frascos de remedios.
- Cucharita.
- Termómetro.
- Otros.

Caja del juego de la cocinita

- Plastilinas y masas de todos los colores.
- Cuchillos y tenedores de plástico.
- Cuchilla grande.
- Tazas.
- Vasos.
- Platos.
- Ollas, sartenes y cacerolas.
- Hornallas para cocinar.
- Hornito microondas (se puede construir con una caja de zapatos).
- Crema de manos.
- Alcohol en gel.
- Frutas y verduras de plástico.
- Carne, trozos de torta, etc., de plástico.
- Botellitas de plástico similares a las del aceite, salsa de tomate, leche, etc.
- Delantal y/o sombrero de cocinero.
- Otros.

Caja del juego de la maestra

- Pizarrón (adosado a una pared).
- Tizas.
- Borrador.
- Varios cuadernos.
- Varios libros de lectura.
- Varios manuales de colegio usados.
- Lapiceras y lápices.
- Calculadora.
- Otros.

Caja del juego de la peluquería

- Espejo.
- Peines.
- Hebillas, colitas y vinchas para el cabello.
- Maquillaje para ojos de muchos colores.
- Base para el rostro.
- Lápices labiales varios.
- Esmalte de uñas de varios colores.
- Pulseras, collares y anillos llamativos.
- Billetera.
- Cartera.
- Coronitas de princesas.
- Perfume.
- Otros.

Caja de disfraces

- Peluca gris o blanca.
- Peluca de rulos de varón.
- Peluca rosa de niña.
- Tules, chales y pañuelos de distintos colores.
- Lazos para atar.
- Lanas.

- Sombreros de niñas y de varones.
- Sábana blanca.
- Tela negra.
- Máscaras de distintos personajes.
- Anteojos de sol.
- Anteojos de ver.
- Carteras.
- Billeteras.
- Otros.

Caja de ladrillitos y maderitas

- Bloques o ladrillitos de plástico de colores.
- Maderitas sin pintar de distintos tamaños y formas.
- Otros.

Caja con artículos escolares

- | | |
|---|-----------------------------------|
| • Hojas de papel blanco. | • Tizas blancas y de colores. |
| • Hojas de papel de colores. | • Plastilinas o masas de colores. |
| • Papel glasé. | • Arcilla. |
| • Lápices negros y de colores. | • Porcelana en frío. |
| • Goma de borrar. | • Pinceles. |
| • Fibras. | • Trapito. |
| • Crayones. | • Tarrito. |
| • Goma de pegar. | • Avioncitos. |
| • Goma de pegar con brillantina dorada. | • Pelotas. |
| • Témperas. | • Bolitas. |
| • Pinceles. | • Coronitas. |
| • Tijeras. | • Varitas mágicas. |
| • Sacapuntas. | • Otros. |
| • Pizarrón y borrador. | |

Para finalizar, vale destacar que si bien los psicólogos/as somos profesionales que en nuestro trabajo no debemos contar con la inversión de una maquinaria sofisticada, sí debemos realizar todos los meses una cierta y determinada inversión en la compra de muñecos y otros materiales para el consultorio. Es muy común que los niños/as terminen rompiendo los juguetes de tanto usarlos; pero, en lo que se refiere específicamente a los niños abusados, ellos suelen romper los muñecos intencionalmente, en ataques de furia y odio, dado que descargan en ellos todas las emociones que debieron reprimir frente a su abusador/a. En este punto, nunca hay que retarlos sino, por el contrario, se los debe alentar a que descarguen toda su ira contra los distintos muñecos/as porque de lo contrario podrían llegar a descargarla contra sí mismos, lo cual sería mucho más peligroso, por supuesto.

También, yo creo de suma importancia el hecho de permanecer atentos a los pedidos y encargos de nuestros pacientitos/as. Cuando ellos quieren algo que no encuentran en el consultorio o en sus juegos hacen alusión a algún personaje que no tenemos resulta muy oportuno poder conseguirlo para la próxima sesión. Es que casi ningún niño pequeño será capaz de relatar su historia si antes no se siente capaz de ensayarla con sus muñecos.

En este punto vale la pena reflexionar acerca de los Juzgados, tanto penales como de familia en nuestro país. Lamentablemente, no cuentan con la más mínima infraestructura adaptada a los niños/as víctimas quienes han denunciado a su agresor/a. Estos niños/as son llamados a dar su testimonio en condiciones paupérrimas, en oficinas tan formales como grises y sucias, sin ningún tipo de juguete; sin ningún lobo, cerdo o payaso en los que pudieran simbolizar a su abusador/a; sin ninguna bruja o hada en las que pudieran simbolizar a su madre; sin ninguna varita mágica que les diera esperanzas y les quitara sus miedos; sin ninguna caja de medicina con que pudieran animarse a lastimar a algún muñeco –como los lastimaron a ellos– arrojándoles sangre de témpera roja en sus genitales; sin no más de seis lápices de colores gastados y un par de hojas para dibujar; sin ninguna sala de espera cálida que les dé la suficiente confianza como para entrar a la oficina en donde serán evaluados/as (por un psicólogo/a o un psiquiatra) con buen humor y buena predisposición; sin el más mínimo tipo de estímulo positivo... La verdad que así, de esta manera, es cómo, entre otras cosas, se logra que el niño/a víctima de abusos sexuales sea revictimizado/a una y otra vez; así es cómo se logra que termine retractándose de lo que antes dijo

en su familia, en el colegio o en su terapia. Yo no creo que esto se deba a una distracción ni a una falta de presupuesto. Yo no creo que tampoco se deba a la desidia ni a la ignorancia ni a la mala voluntad. Yo creo que es así cómo se termina logrando satisfacer la lógica del tabú y la lógica machista de un patriarcado que aún invade las paredes de tantísimos juzgados en los que se deberían defender los derechos de los niños/as pero en los que, paradójicamente, parecería nada saberse acerca de su psiquis ni de sus necesidades psicológicas a la hora de pretender hacerlos contar su historia, una historia absolutamente traumatizante, la cual, en muchos casos, son obligados/as a relatar verbalmente cuando no cuentan ni con la edad ni con la capacidad verbal suficientemente desarrollada. El día en que los juzgados hagan un lugar especial en alguna de sus oficinas para los niños/as, un lugar que sea la réplica de un verdadero consultorio para niños/as; ese día quizás las pequeñas víctimas logren sentirse más animadas y estimuladas a contar su verdad.

Capítulo IX

Indicadores de abuso sexual en los juegos

Los juegos más comunes en los niños/as abusados/as

Al analizar la actividad lúdica de los niños/as que han sufrido abusos sexuales encontramos determinados patrones en común, con lo cual se los podría agrupar en siete categorías distintas de juegos, las cuales pueden darse de forma individual, o superpuestos en la trama de un mismo juego.

a. Juego postraumático:

El juego postraumático es aquel en donde el niño/a juega compulsivamente a algo, repitiendo una y otra vez la misma secuencia de acciones como de manera automatizada.

Ejemplos de casos clínicos:

- En su primera sesión Martín jugó en dos oportunidades a que un vampiro le chupaba los genitales a un perrito mientras este dormía. Procedió a repetir este mismo juego en casi todas sus sesiones durante el primer año de psicoterapia.
- Laly solía jugar con una muñeca bebé: la desnudaba, le vendaba alguna parte del cuerpo y, en su rol de médica, procedía a aplicarle una inyección con el fin de dormirla y operarla para quitarle bichos de su vagina.

b. Juego sexualizado:

Se denomina juego sexualizado a aquella actividad lúdica en donde el niño/a reproduce escenas de tipo sexual explícitas, que implicarían un conocimiento precoz de la sexualidad adulta. En muchas oportunidades se puede observar una notoria excitación de parte del niño/a, quien hasta puede llegar a masturbarse en el transcurso de alguno de estos juegos.

Ejemplos de casos clínicos:

- Apenas entró al consultorio, Tiny se dirigió al canasto de muñecos/as y procedió a quitarles la ropa a todas las Barbies y Kens; luego, los hizo tener relaciones sexuales en múltiples poses y variantes delante de mí sin emitir palabra alguna.
- En muchos de sus juegos, Pedrito solía vestir de princesas a los muñecos varones y pintarles sus genitales y bocas con lápiz labial rojo. Mientras jugaba a esto, por encima de sus pantalones, a cada rato se frotaba su pene.

c. Juego en relación con la muerte:

Frecuentemente, el eje temático que desarrollan los niños/as abusados/as en sus juegos, gira en torno de la muerte y lo siniestro. Así, se los puede observar jugar durante horas a que, como médicos o veterinarios deben curar u operar a animalitos o personas que están agonizando, muchos de los cuales, finalmente, terminan muriendo sin que nada pueda hacerse. También, suelen jugar a que hay un fantasma que quiere asustar a bebés, animalitos o al propio psicólogo.

Ejemplos de casos clínicos:

- Durante los dos primeros años de su terapia, en casi todas sus sesiones, en algún momento u otro, Joaquín jugó a que era un niño abandonado, desnutrido y a punto de morir de hambre, a quien yo lo debía adoptar y cuidar como una madre.
- Anita solía jugar a que asaltaban su casa y mataban a sus dos bebés (dos hermanitas llamadas Priscila y Mercedes) sin que ella pudiera hacer nada para defenderlas.

d. Juego en relación con la alimentación:

Es muy común observar que los niños/as abusados/as, llegado un punto, interrumpen juegos de contenido sexual y/o siniestro para, de repente e inesperadamente, comenzar a jugar al juego de la cocinita. Sucede que la alimentación está relacionada simbólicamente a los cuidados maternos y como generalmente el niño/a abusado/a se ha sentido descuidado, el hecho de jugar a cocinarle a otros podría reflejar su propia necesidad de contención y cuidado.

Ejemplos de casos clínicos:

- Después de asesinar a casi todos los muñecos/as del consultorio, durante el resto de la hora Mecha se dedicaba a cocinarles sabrosas comidas con plastilinas a los animalitos que habían sobrevivido.
- Pedrito solía jugar a que era un famoso chef que preparaba comida envenenada y empanadas de carne humana que repartía entre sus comensales alegremente y así como si nada.

e. Juegos violentos y de descarga:

Es muy común que el niño/a víctima de abusos –sobre todo, los varoncitos– descarguen toda su ira y también su propio temor a ser asesinados jugando a encarnar el rol de una especie de “asesino/a serial” descontrolado que mata un animalito tras otro de forma compulsiva. Esto es así a tal punto, que muchas veces en el transcurso de sus juegos terminan rompiendo o desmembrando muñecos/as.

Ejemplo de casos clínicos:

- Durante el primer año de tratamiento, Malena solía encarnar el rol de una bruja que descuartizaba a todos los muñecos/as que tenía a su alcance y luego los apilaba en un pozo en común (adentro de un canasto), “en el lugar a donde llevan a todos los muertos”.
- Cada vez que dibujaba, Rosita terminaba rompiendo sus dibujos; y cada vez que jugaba con las muñecas, les terminaba dando fuertes palizas.

f. Juegos estereotipados:

El juego estereotipado es aquel que lejos de ser creativo, se vuelve monótono y repetitivo, poco espontáneo, aburrido.

Ejemplos de casos clínicos:

- Manu pasaba sus sesiones desde que comenzaban hasta que terminaban haciendo chocar autitos o haciendo pelear entre sí a los animalitos.
- Brenda no jugaba a otra cosa que a desnudar a las muñecas y cambiarles una y otra vez sus ropitas, sin poder establecer ninguna historia ni diálogo entre ellas.

g. Ausencia total de juego:

En algunas oportunidades se puede observar que los niños/as víctimas han perdido el interés en jugar y les resulta muy dificultoso el hecho de recrear en su fantasía distintos tipos de situaciones.

Ejemplos de casos clínicos:

- Durante las primeras semanas de su tratamiento Gala se negó a jugar. Ella prefería quedarse sentada realizando dibujos abstractos de líneas, cuadrados y círculos.
- Durante los primeros meses de tratamiento, Luisito no hacía otra cosa que saltar por todos lados como un monito, intentando pegarse la cabeza contra la pared.

La psicología del niño/a abusado/a y su impacto en el juego

Las expresiones lúdicas de los niños/as no sólo son un subproducto de la sociedad y la cultura en la cual se hallan insertos sino que son el fiel reflejo de sus vínculos más cercanos, de sus deseos e ilusiones, de sus identificaciones, de su estado psíquico y de los mecanismos de defensa que suelen utilizar a nivel inconsciente, de sus emociones, pensamientos y sentimientos.

A continuación, retomaremos algo de lo que ya hablamos en el capítulo IV: las características psicológicas que suelen aparecer en el niño/a víctima de abusos; pero, esta vez, con la intención de ejemplificar cómo es que quedarían reflejadas en sus juegos.

a. El pacto de silencio:

Los niños/as víctimas suelen desarrollar en sus juegos el “pacto de silencio” al que su abusador/a los indujo a través de los siguientes ejes temáticos: 1. Juego de la hipnosis; 2. Juego del mago/a y 3. Juego con muñecos/as o títeres de peluche con boca grande y/u ojos grandes.

Ejemplos de casos clínicos:

1. *Juego de la hipnosis:*

Durante el primer año de tratamiento Mía²¹ jugó a lo que ella solía nombrar como “el juego de la hipnosis”, en sus distintas versiones.

²¹ Mía, de 6 años, comenzó una psicoterapia debido a un cuadro de fobias diversas; pero, en el transcurso del tratamiento se descubrió que había sido víctima de sexo buco-genital durante dos años cada vez que iba a visitar a su casa al progenitor (un ingeniero en sistemas).

Casi siempre, en algún u otro momento de la sesión, solía jugar a que un títere negro con ojos saltones miraba fijamente a alguna muñeca princesa o animalito con el fin de hipnotizarlos. Según lo que me explicó, aquella era la manera de entrar en sus mentes con el fin de dominar la voluntad de ellos a su antojo. Así fue cómo, valiéndose de dicha técnica, aquel muñeco pudo ir raptándolos en su cueva: mirándolos fijo y sostenido, hablándoles sugestivamente y, por supuesto, no olvidándose nunca de indicarles que debían olvidarse de todo lo que les había sucedido allí adentro.

- *Interpretación:*

Los niños/as no sólo saben lo que es la hipnosis por los dibujitos animados; también, por la experiencia directa en su vida diaria. Todas las madres son hipnotizadoras naturales que cuando alguno de sus hijos se lastima le quitan el dolor diciéndoles las palabras mágicas: “Sana, sana, colita de rana, si no sana hoy sanará mañana”. Todo niño/a se ha encontrado con un maestro/a o un padre/madre que con una mirada fuerte han doblegado su voluntad de hacer alguna travesura. Los niños/as son conscientes del poder de una mirada; sobre todo, los niños que han sido abusados/as. Todas, absolutamente todas las víctimas, en una u otra oportunidad, han hecho referencia al poder que ejercía su abusador/a sobre ellas a través de sus ojos. “Yo quería huir, pero me era imposible moverme cada vez que mi padrastro me hacía lo que me hacía. Era como que con su mirada me hackeaba el alma”, me dijo en una oportunidad un pacientito.

2. *Juego del mago/a:*

Aquel día, luego de algunas idas y venidas, Mario²² se decidió a jugar con el títere mago. Según lo que me explicó, se trataba de un mago muy malo que hacía hechizos para que los animalitos ya no hablaran. “¿Dale que vos eras un ratón?”, me propuso. Y una vez aclarada su propuesta del juego, el mago (manejado por él) me incitó a que tomase un extraño líquido mezcla de sangre (témpera roja), caca (témpera marrón), pis (alcohol en gel) y “pis blanco” (plasticola). Apenas lo probé (o, mejor dicho, hice como que lo probé) fingí quererlo vomitar con arcadas; sin embargo, el mago, lejos de compadecerse parecía

²² Mario, de 7 años, comenzó una psicoterapia debido a un cuadro de masturbaciones compulsivas; pero, en el transcurso de la misma se descubrió que había sido abusado durante un año mediante la mostración de material pornográfico por parte de su progenitor (un albañil).

gozar sádicamente al observar mi malestar y, redoblando la apuesta, me obligó a tragar más y más de aquel líquido a la vez que me decía: “Esto es un remedio para que te cures. Le voy a poner un poco de frutillitas para que sea más rico... No se lo tenías que decir a nadie, ¿dale? Si no, no te voy a querer más”.

- *Interpretación:*

En el desarrollo de este juego podemos observar cómo es que se llega a establecer un pacto de silencio entre el niño/a y su abusador/a, el cual le impide pedir ayuda. Dicho pacto de silencio suele ser favorecido, entre otras cosas, con actos paradójales por parte de su abusador, quien si bien le hace al niño/a algo horrible (abuso), lo termina confundiendo haciéndole creer que en realidad es algo bueno para él; tanto, como el remedio feo con gusto a frutilla que su mamá suele hacerle tragar para que, finalmente, pueda sentirse mejor cada vez que se enferma. En esta oportunidad, es interesante observar cómo Mario representó al semen (efecto de lo que se supone un acto de sexo buco-genital con eyaculación incluida del cual fue víctima) con una fusión de sangre, caca y pis; elementos en los cuales quedarían sintetizados no sólo su asco y miedo a ser asesinado sino también el engaño del cual fue víctima.

3. Juego con muñecos/as o títeres de peluche con boca y/u ojos grandes:

En su primera sesión, luego de haber estado dibujando corazones casi toda la hora, Ana²³ se dirigió hacia el canasto de muñecos y, casi por “casualidad”, escarbando y husmeando a ver qué había, se encontró con un títere monstruo con boca muy grande. Al agarrarlo, lo revoleó de inmediato por el aire pegando un grito tan agudo que hasta a mí me terminó asustando. Luego de eso, temblando notoriamente, me dijo que a ella ese muñeco le daba mucho miedo y que por favor lo escondiese para no verlo nunca más. Sin embargo, pasadas unas sesiones, volvió a reencontrárselo; aunque esta vez, lejos de asustarse, lo integró a su juego haciendo que este se dijese cosas al oído junto con una pequeña muñeca. Cuando le pregunté de qué cosas habían estado hablando, muy misteriosa, Ana me dijo: “Son cosas que no te puedo decir porque la nena prometió no hablar”.

²³ Ana, de 4 años y medio, comenzó una psicoterapia debido a un cuadro de masturbaciones compulsivas y anorexia nerviosa; pero, en el transcurso del tratamiento se descubrió que había sido abusada en varias oportunidades con manoseos y sexo buco-genital por parte de su progenitor (un exitoso comerciante).

- **Interpretación:**

Como ya dijimos en otras oportunidades, dentro del marco psicoterapéutico nada es casualidad y, menos aún, cuando un niño/a selecciona un muñeco de entre decenas para desarrollar a través de su actividad lúdica un tema que le preocupa. Tampoco es casualidad que un niño/a manifieste un rechazo notorio frente a un muñeco y que tiempo después elija jugar con él así, sin más. Todos son mensajes que ellos nos envían. En el ejemplo que pusimos, si bien Ana en un principio tuvo miedo, más tarde fue capaz de jugar con sus miedos eligiendo representarlos con un muñeco feo de boca grande. Los muñecos/as feos/as (tipo monstruos o brujas) con boca grande no sólo suelen simbolizar en los niños/as pequeños temas relacionados con la angustia oral o respecto de la voracidad típica de la etapa oral sino que, en el caso de los niños/as abusados/as, también pueden estar haciendo referencia al tema de guardar secretos que aunque quisieran decir tienen prohibido decir.

b. El secreto

El niño/a abusado guarda el secreto por miedo a que su abusador lo castigue o lo mate si descubre que lo “traicionó”. Este tema suele ser desarrollado por los niños/as abusados/as a través de los siguientes ejes temáticos: 1. Juego del detective; 2. Juego con muñecos/as o animalitos diciéndose secretos y 3. Juegos con el loro.

Ejemplos de casos clínicos:

1. Juego del detective:

Aquel día Florencia²⁴ eligió jugar a que era una detective que iba tras las huellas de zapato que un “ladrón” había dejado marcadas en una serie de veinte hojas que fue colocando una detrás de la otra, en hileras, a lo largo y ancho de todo el consultorio. Luego, apagó las luces y con una linterna fue siguiendo dichas huellas que la condujeron, finalmente, a descubrir a un monstruo de peluche. Una vez que lo encontró, comenzó a pegarle patadas hasta matarlo y se dirigió hacia una de sus víctimas invisibles, una niña fantasma, con el objetivo de preguntarle acerca de qué le había hecho el monstruo; sin embargo, no pudo entender lo que le dijo de tan bajo que hablaba.

²⁴ Florencia, de 9 años, comenzó una psicoterapia debido a bajo rendimiento escolar; pero, en el transcurso del tratamiento se descubrió que había sufrido un intento de violación por parte de su padrino (un artista plástico).

- *Interpretación:*

El detective es alguien que no se fía de las palabras sino de los rastros palpables que va dejando el sospechoso; en este caso, un abusador vivido como monstruo. Así, Florencia pudo contarme sin palabras que ella se sentía como un fantasma, una muerta en vida a quien nadie podía ver lo que le estaba pasando.

2. Juego con muñecos/as o animalitos diciéndose secretos:

En cada una de sus sesiones de psicodiagnóstico Diego²⁵ solía jugar al veterinario. A su consulta, le llegaban las más variadas clases de animales desde las granjas, selvas y hasta de la prehistoria. Como todo un profesional solía jugar muy serio a taparles la boca con cinta de enmascarar para que no gritasen mientras les aplicaba inyecciones en sus colas; especialmente, a los dinosaurios, por quienes él tenía una especial predilección, pero los cuales solían morderle la cola a otros animalitos, los más inocentes (tales como un corderito, un perrito, un pollito y un patito) quienes en vez de gritar o quejarse, se dedicaban a decirse entre ellos cosas secretas al oído.

- *Interpretación:*

A través del juego del veterinario, Diego sin necesidad de hablar él ni de hacer hablar a los animalitos de sus juegos, contó la situación traumática que estaba atravesando. Él había estado siendo abusado por alguien a quien consideraba un dinosaurio prehistórico, a quien admiraba por su fuerza pero a también a quien odiaba y temía.

3. Juego con el loro:

Aquel día, Clarita²⁶ había llegado a terapia especialmente triste. Cuando le pregunté que qué le pasaba, no me quiso responder y en cambio se puso a jugar con los muñecos de peluche. En un momento determinado agarró al títere loro quien, muy travieso, comenzó a

²⁵ Diego, de 4 años, comenzó una psicoterapia debido a que solía apretarse el pene hasta el punto de lastimárselo; pero, en el transcurso del tratamiento se descubrió que había estado siendo manoseado cada vez que iba a visitar a su abuelo paterno.

²⁶ Clarita, de 3 años, comenzó una terapia debido a que se masturbaba compulsivamente y se empeñaba en caminar en puntitas de pie; pero, en el transcurso del tratamiento se descubrió que había estado abusada con manoseos por su tío (quien era el encargado de cuidarla mientras su madre trabajaba).

propinarles picotazos a varios del resto de los animalitos; especialmente, en sus orejas, en sus bocas y en la zona del bajo vientre.

Interpretación:

Es muy común que los niños/as abusados/as no emitan casi ninguna palabra en el transcurso de su psicodiagnóstico; y menos aún, que relaten el abuso del que fueron víctimas. Sin embargo, siempre se las ingenian para transmitirnos aquello que los angustia. En este caso, Clarita se valió del loro, símbolo del hablar y del decir, con quien transmitió su miedo a ser castigada si contaba su secreto.

c. Víctimas y salvadores/as de la familia

Los niños/as abusados/as a pesar de ser víctimas muchas veces suelen silenciar lo que les pasa porque sienten que si hablan se podría llegar a romper la aparente unión familiar. Así, desarrollan este posicionamiento dentro de la estructura familiar a través de los siguientes ejes temáticos: 1. Juego con muñecos superhéroes; 2. Juego de la cocinita y 3. Juego de la peluquera.

Ejemplos de casos clínicos:

1. Juego con muñecos superhéroes:

Apenas entró al consultorio por primera vez, sin demasiadas vueltas, Cristian²⁷ se dirigió hacia uno de los canastos de muñecos. Eligió a dos Hombres Arañas: uno azul (que, según él, era bueno) y el otro negro (que supuestamente era malo) y comenzó a jugar de inmediato. Increíblemente, el personaje negro tenía la capacidad de desmaterializarse en el aire y así fue cómo pudo meterse adentro del cuerpo del personaje azul con el objetivo de dominar todos sus actos y de obligarlo a hacer cosas malas tales como robar o pegarles a los animales. Pero, llegado un punto, entre ambos se estableció una lucha cruel en la cual el personaje azul terminó perdiendo la vida para salvar a su pueblo, convirtiéndose en un héroe.

²⁷ Cristian, de 11 años, comenzó un psicodiagnóstico debido a un mal comportamiento en el colegio y a un cuadro de encopresis; pero, en el transcurso del mismo se descubrió que el síntoma de mancharse con caca la ropa interior encubría un problema mayor: los manoseos, el sexo buco-genital, la exposición a material pornográfico y la introducción de dedos en su ano que desde hacía 7 años venía soportando por parte de su progenitor (un camionero).

- *Interpretación:*

Si bien este juego no duró más que cinco minutos y no pareció más que circunstancial (puesto que luego Cristian se dedicó a jugar a otras cosas), pasado un año de tratamiento lo retomó minutos antes de animarse a contarme la verdad de su trauma. En este caso, podemos observar cómo es que el abusador quedó simbolizado en la figura del Hombre Araña, capaz de meterse en el cuerpo de otro sin que nadie lo pudiera ver, y cómo es que el niño víctima terminó ofreciendo su vida para salvar a quienes más quería.

2. Juego de la cocinita:

El juego favorito de Pamela²⁸ era la cocinita. Ella quería ser chef y le gustaba encarnar el rol de la dueña de un restaurante que se esmeraba en cocinar distintas clases de comida a sus comensales; en general, familias de muñecos muy exigentes que la humillaban y le pegaban si es que no cumplía a término con la preparación de la comida. Con mucho esmero, se dedicaba gran parte de sus sesiones a preparar con masas y plastilinas deliciosos platos de tallarines, pizzas y milanesas; sin embargo, siempre terminaba manchada por las salsas (crema blanca de mano) que ellos le arrojaban en su ropa mientras ella trataba de calmarlos ofreciéndoles más manjares.

- *Interpretación:*

Es muy común que los niños/as abusados/as en terapia terminen manchándose la ropa con plasticola blanca o con crema blanca de manos ya que eso estaría simbolizando al acto eyaculatorio que han sufrido por parte de su abusador. Este era el caso de Pamela, quien nunca protestaba y adoptaba un rol por demás sobreadaptado y sacrificado para contentar a la familia de comensales, representante de su propia familia, la cual solía dar una imagen ejemplar a nivel social por participar en una comunidad religiosa.

3. Juego de la peluquera:

Aquel día, como tantas veces antes, Teresita²⁹ quiso encarnar al rol

²⁸ Pamela, de 10 años, comenzó una psicoterapia debido a que había repetido de grado; pero en el transcurso del tratamiento se descubrió que había sido violada reiteradas veces por su padre (un albañil).

²⁹ Teresita, de 12 años, comenzó una psicoterapia debido a que, a pesar de ser una excelente alumna, no tenía amigos y era muy retraída; sin embargo, en el transcurso del tratamiento se pudo descubrir que se llevaba muy mal con su madre (encargada general de una peluquería) porque ella solía mantener ruidosas relaciones sexuales con su novio en una habitación contigua a la suya.

de una peluquera que atendía a una clienta (yo) que (según sus indicaciones) siempre la humillaba exigiéndole que la maquillara con los mejores y más caros productos para luego irse sin agradecerle ni pagarle un solo centavo. A pesar de esto, la peluquera jamás protestaba y la volvía a atender cada vez que la clienta regresaba y volvía a abusar de su confianza replicando la apuesta y robándole sus collares y otras alhajas que también vendía en la peluquería. En tales ocasiones ella solía argumentar que debía callarse y seguir atendiendo a aquella malvada clienta porque ella era una mujer muy poderosa; la reina de Inglaterra.

- *Interpretación:*

Muchas veces, los niños/as abusados/as suelen simbolizar a sus victimarios como reyes o reinas muy poderosos a quienes deben satisfacer y adaptarse a sus deseos y cambios aleatorios de humor. En esta oportunidad, Teresita prefería adoptar un rol sumiso para no romper el vínculo que tenía con su única familia de la cual dependía para todo: su madre, simbolizada en la clienta narcisista, egocéntrica e inconformista.

d. Sacrificados/as y pseudo-privilegiados/as

Es muy común observar que los niños/as abusados/as, a diferencia de otros de sus hermanos, reciban regalos y favores a cambio de guardar el secreto. Este tema suele ser desarrollado en los juegos a través de los siguientes ejes temáticos: 1. Juego con dinero; 2. Juego con el personaje del lobo y 3. Juego de modelo de pasarelas.

Ejemplos de casos clínicos:

1. Juego con dinero:

En aquella sesión Camila³⁰ jugó a que era una cantante seducida por un hombre de poder que le daba los regalos más caros del mundo a cambio de que fuese su novia. Después de evaluar la propuesta, ella decidía aceptarla porque era la única oportunidad de lanzarse a la fama mundial y así tener el poder suficiente como para comprar una mansión.

³⁰ Camila, de 11 años, comenzó una psicoterapia debido a un cuadro de anorexia nerviosa; sin embargo, en el transcurso de la terapia se pudo descubrir que detrás de su problema de alimentación se escondía un abuso sexual (manoseos, masturbaciones y sexo buco-genital) que estaba sufriendo desde hacía años por parte de su progenitor (un empleado de limpieza de un canal de televisión).

- *Interpretación:*

Este juego –que bien podría interpretarse como un fiel reflejo de lo que le pasa a tantas jovencitas de nuestra sociedad actual– en este caso no es más ni menos que el reflejo de lo Camila estaba viviendo dentro de su propia familia, con su propio padre, quien solía bañarla de privilegios y vanas promesas con tal de que no delatara el abuso sexual al que la sometía.

2. Juego con el personaje del lobo:

Jorge³¹ jugaba frecuentemente con el títere lobo en su terapia. Solía colocarlo en un rol muy seductor, simpático y generoso en regalos y favores a la hora de relacionarse con las princesas y otros animalitos del consultorio, hasta que, llegado un punto, se le dificultaba seguir fingiendo y se los terminaba devorando.

- *Interpretación:*

En este caso, no es muy difícil averiguar a quién estaría representando el lobo; esto es a su abusador, quien solía mostrarse como un hombre simpático y encantador, que lo había ilusionado con el regalo de un viaje a las playas de Brasil.

3. Juego de modelo de pasarelas:

Cada dos por tres, en sus sesiones, Ana Laura³² jugaba a que era una famosa modelo de pasarelas, muy parecida a Violeta (la protagonista adolescente de uno de los programas de televisión más vistos por niños). Si bien solía adoptar una personalidad muy agradable y compinche; al rato, se terminaba convirtiendo en una persona malvada, desconsiderada y déspota para conmigo, quien generalmente (por indicación de ella) debía adoptar el rol de su sumisa, leal e incondicional secretaria.

- *Interpretación:*

Este es un claro ejemplo de cómo los niños/as suelen imitar a sus mayores en sus juegos. Aquí podemos observar cómo Ana Laura se identificó con la

³¹ Jorge, de 7 años, comenzó una psicoterapia debido a un cuadro de obesidad; sin embargo, en el transcurso de la terapia se pudo descubrir que había sido abusado desde que iba al jardín de infantes mediante introducción de dedos en la zona anal por su padrastro (un colectivo).

³² Ana Laura, de 9 años, comenzó una psicoterapia debido a un cuadro de hiperactividad; sin embargo, en el transcurso del tratamiento se pudo descubrir que su verdadero problema era que había sido sometida a manoseos en la zona genital desde hacía un año por su padre (un almacenero).

figura de su padre abusador –tan egocéntrico y narcisista como seductor y déspota– y me colocó a mí en el rol que se suponía la representaba a ella misma siendo humillada y maltratada.

e. El pánico

Todo niño/a abusado/a siente pánico frente a su abusador y esta emoción que lo paraliza suele ser desarrollada a través de los siguientes ejes temáticos: 1. Juego con el fantasma y/o el vampiro; 2. Juego del monstruo y 3. Juego con bichos.

Ejemplos de casos clínicos:

1. Juego con el fantasma y/o el vampiro:

Desde que pisó por primera vez el consultorio, Carlos³³ eligió a dos personajes que serían sus favoritos a lo largo del tiempo que duró su terapia: el fantasma y el vampiro. De entrada, apenas descubrió a estos muñecos, me explicó que el vampiro era el hijo de un fantasma, quien le había enseñado a chuparle la colita a los animalitos. Así, solía jugar a que o el fantasma o el vampiro se les acercaban sigilosos a las muñecas que estaban durmiendo en sus correspondientes camitas con el objetivo de tocarles la colita. Cada vez que esto sucedía, me pedía que pegara gritos de horror de parte de las muñecas y cuando yo no gritaba con las suficientes fuerzas ni con el suficiente espanto era él quien lo hacía.

• Interpretación:

Los niños/as abusados/as necesitan escenificar el pánico que les produce lo siniestro para así metabolizarlo, elaborarlo, desmitificarlo y, en consecuencia, fortalecerse en su lucha. Sucede que ellos/as no pueden gritar su terror cuando están sumergidos en el terror porque si no los matan. Ellos son muy conscientes de esto y es por eso que aprovechan la hora de jugar.

2. Juego del monstruo:

Para ejemplificar este tipo de juego, en esta oportunidad me remitiré a transcribir parte de un capítulo de mi libro *La búsqueda de la espada*

³³ Carlos, de 5 años, comenzó una psicoterapia debido a un mal comportamiento en el jardín de infantes; sin embargo, pronto se pudo develar que su tío adolescente lo había estado sometiendo a ver películas pornográficas en la computadora cada vez que se quedaba a dormir en su casa.

*mágica: historia real de un largo silencio*³⁴. Allí Juana y Gina, dos hermanitas de 5 y 6 años que habían sido abusadas por su padrastro y su madre, desarrollaron el siguiente juego:

“Aquella mañana Juana y Gina se habían presentado juntas a sesión. Rápidamente me comunicaron el juego que tenían planeado para aquel día. Jugarían al monstruo y mi rol sería el de interpretarlo. Ellas, en cambio, serían unas ‘nenas-muñecas’. De esta manera, me colocarón una enorme manta sobre mi cabeza (de modo que todo mi cuerpo quedara cubierto) y luego me vendaron los ojos y me colocaron una careta de payaso. Por último, me dieron varias vueltas para marearme. Finalmente, dijeron:

–El monstruo ya está borracho. Ahora tiene que perseguir a las nenas.

El juego se desarrolló de la siguiente manera. El monstruo comenzó a buscar a las nenas. Las quería engañar diciéndoles: ‘Nenas, ¿dónde están? No se escondan que yo soy un payasito bueno y solamente les quiero hacer una broma’. Pero obtenía como respuesta tan solo un silencio estremecedor. El ambiente estuvo cargado de una atmósfera de miedo hasta que el monstruo percibió que alguien se escabullía por debajo de los muebles. Entonces dijo: ‘¿Hay alguien por ahí? Chicas, si son ustedes no tengan miedo. Acérquense, que quiero mostrarles un regalito’. Sin embargo, no había caso, esa vez tampoco nadie respondió. Aunque en un momento dado... alguien estornudó... ¡Y entonces el monstruo se enfureció! Lo primero que hizo fue sacarse la máscara de payaso y luego, emitiendo aullidos de lobo, comenzó a arrastrarse por el suelo buscando desesperadamente a las nenas. Ya que no podía ver, comenzó a palpar a cuanto objeto se le interpusiera delante hasta que, finalmente, pudo descubrir a una de las nenas. Cuando la tocó, rápidamente la reconoció. ¡Aquella nena era Juanita! Aunque, en verdad, al palparla no daba señal alguna de vida y eso lo hizo desorientar. Pero pronto sus dudas se vieron disipadas cuando una voz se hizo oír: ‘Es una nena muñeca que está dormida y no se da cuenta de nada’. ¡Imagínense la felicidad del monstruo al haber escuchado semejante noticia! Esa era su gran oportunidad de aprovecharse de la nena y tocarla sin que nadie se diera cuenta. Sin perder un segundo de su tiempo, puso una de sus manos sobre una de sus piernas y al notar que esta, efectivamente, no tenía reacción alguna ni hacía nada por defenderse,

³⁴ López, María Cecilia (2013): *La búsqueda de la espada mágica: historia real de un largo silencio*. Buenos Aires, Maipue, pp. 96-97.

se rió fuertemente e hizo el siguiente comentario: ‘¡Ja, ja, ja! Se nota que a esta muñeca le encanta que el payasito le haga bromas pesadas’. Sin embargo, esta vez no pudo terminar de expresarse porque, para su sorpresa, inesperadamente alguien arrojó una red encima de él. ‘¡Ahora vamos a ver qué clases de bromitas pesadas nos hacés, monstruo de porquería!’, alguien lo asustó. Aquella voz había resultado ser la de Gina, quien de inmediato tomó un teléfono celular de juguete y llamó a la policía. Finalmente, y gracias a ella, el monstruo fue encarcelado y su hermana puesta a salvo”.

- *Interpretación:*

En este caso podemos observar cómo ambas hermanitas se colocaron en el rol de “nenas-muñecas”, disociadas, como si se tratara de dos “muertas vivas”, con el registro emocional adormecido, deshumanizándose para evitar sentir el terror de un monstruo que no era nada más ni nada menos que el perfecto símbolo de su abusador. Aquí también se puede observar cómo las niñas crearon este juego como un modo de analizarse a sí mismas desde una óptica de tercero observador y así poder encontrar alguna solución al problema que las embargaba. De esta manera, finalmente, pudieron darse cuenta de que el único modo que tenían de salvarse del monstruo de su abusador era pedir ayuda.

3. Juego con bichos:

“¿Dale que las muñecas eran tus hijas y que estaban enfermas y que me las traías a mi consultorio porque yo era una doctora que las curaba? A ellas les dolía la panza, por eso las traías. Y yo les daba una inyección y las operaba y les sacaba con esta pinza unos bichos de adentro de la vagina. ¡Y cuando las nenas veían los bichos que les sacaba, gritaban como locas del terror!”, me propuso en una oportunidad Melanie³⁵.

- *Interpretación:*

Si bien el juego del doctor/a es uno de los más populares entre los chicos de todas las épocas, la variante de extraerle bichos de la vagina o del ano a los muñecos es uno de los indicadores principales en los juegos del niño/a que

³⁵ Melanie, de 7 años, comenzó una psicoterapia debido a que era hiperkinética, tenía un mal comportamiento en el colegio y no respetaba a las autoridades; sin embargo, pronto se pudo descubrir que detrás de esta sintomatología subyacía el sufrimiento de estar siendo abusada por su progenitor, quien solía introducirle los dedos y algunos otros objetos pequeños tales como hebillas y lápices.

está siendo víctima de abusos. Al observarlos jugar resulta interesante cómo suelen empeñarse en demostrar valentía, aguantando el susto, aguantándose el asco y el terror cada vez que se deciden a entrar en contacto con los bichos (mosquitos, arañas, gusanos, cucarachas, etc.); como si, desde algún punto de vista, además de representar su drama, pretendieran naturalizarlo. Desde algún lugar los niños/as víctimas saben que el único modo de encontrar algún tipo de solución a su drama es dejando los miedos de lado, corriéndose del lugar de víctimas.

f. La vergüenza

Estos niños/as suelen desarrollar este tema a través de los siguientes ejes temáticos: 1. Juegos sexuales y 2. Juegos inhibidos.

Ejemplos de casos clínicos:

1. Juegos sexuales:

Luego de varias sesiones de jugar a juegos “comunes y corrientes”, un día Marisol³⁶ buscó a los muñecos Kens y a las Barbies y procedió muy seria a desnudarlos a todos; luego, los colocó de a pares en pareja debajo de una manta y los hizo tener “relaciones sexuales”. Cuando le pregunté que qué cosa estaban haciendo aquellos muñecos, no me respondió con palabras; pero, en cambio, se puso colorada y me esquivó la mirada.

• Interpretación:

La sexualidad a los niños/as siempre suele darles un cierto pudor y vergüenza naturales; pero, en el caso de los niños abusados, suelen observarse comportamientos paradójicos: si bien sienten vergüenza también suelen mostrar una cierta “desfachatez” e inhibición. Esto sucede, sobre todo, en los casos de abuso por incesto carentes de violencia física y producto de una coerción psicológica.

2. Juegos inhibidos:

Es muy común observar a niños/as víctimas de abuso que son muy tímidos, retraídos y que se niegan a jugar con muñecos. Muchos de

³⁶ Marisol, de 7 años, comenzó una psicoterapia debido a que solía masturbarse compulsivamente; luego de unas sesiones se pudo descubrir que su progenitor solía ver películas pornográficas en su computadora, cada vez que se peleaba con su esposa y se quedaba a dormir con ella, en su habitación.

ellos se pasan sus sesiones jugando a clasificar animales (por tamaño, color, ferocidad, etc.) o pintando corazones u otro tipo de figuras geométricas.

- *Interpretación:*

Cuando el jugar, hecho tan natural en todos los niños/as, se encuentra inhibido, y esto persiste luego de varias sesiones, es un indicador de que algo anda mal. En ese caso, habrá que averiguar si es que el niño/a es muy autoexigente y quiere mostrarse como un niño/a más grande o adolescente, si está deprimido o si es que se trata de una víctima de violencia u otro tipo de abusos.

g. La culpa

Es común que las víctimas de abuso en cierto punto se sientan culpables por tener sentimientos de odio y fantasías de venganza frente a quien tanto daño les hizo. Los niños/as abusados/as suelen desarrollar este tema a través de los siguientes ejes temáticos: 1. Juego del doctor/a; 2. Juego de la cocinita y 3. Juego de la mamá.

Ejemplos de casos clínicos:

1. Juego del doctor/a:

Jesús³⁷ solía jugar a mutilar a casi todos los muñecos/as del consultorio. Durante el primer año de su tratamiento daba la impresión de ser, como él mismo solía nombrarse, un “asesino serial”. Luego de sacarles las cabezas, los brazos y las piernas, solía transformarse en un doctor que ayudaba a resucitar a todo el mundo.

- *Interpretación:*

Este es un claro ejemplo de cómo un niño/a abusado/a puede manifestar su enojo, ira y odio hacia el mundo entero (en este caso, el mundo de juguetes) por todo aquello que sufrió y debió soportar. Sin embargo, es normal que luego de hacer semejante catarsis emocional se sienta culpable. En este punto vale la pena recordar que es normal que los niños/as víctimas (sobre todo, quienes han sido víctimas de abusos endogámicos) tengan sentimientos ambivalentes

³⁷ Jesús, de 8 años, llegó a la consulta debido a su mal comportamiento en la escuela y sus comentarios obscenos para con sus maestras; sin embargo, en el transcurrir de su terapia se pudo descubrir que había estado siendo abusado por su progenitor desde hacía cuatro años.

en lo que respecta a su abusador, ya que si bien por un lado los agrede y lastima física, moral y psicológicamente también suelen manipularlos con regalos y favoritismos que siempre los confunden.

2. Juego de la cocinita:

Lucio³⁸ interpretó el rol de un padre que le pegaba trompadas a sus hijos (un par de perritos de peluche) por no querer almorzar. Luego, jugó a que era un paciente y abnegado chef dueño de un restaurante con muchos comensales a quienes los complacía cocinándoles los manjares más ricos: pizzas, milanesas con puré, hamburguesas con papas fritas y helado de postre.

- *Interpretación:*

Esta escena podría interpretarse en dos niveles diferentes: 1) identificado con su progenitor agresor/a, Lucio jugó a replicar el comportamiento de este o 2) tras haberle pegado a los muñecos, pudo sentirse culpable e intentó reparar este mal comportamiento cocinándoles cosas ricas. Por otra parte, es muy común observar que los niños/as víctimas de abuso se sientan culpables del abuso que sufren (hecho que suele propiciar el propio abusador/a) y que esto se vea reflejado en juegos de tipo reparatorio tal como el cocinar –jugar a cocinar– o realizar otro tipo de actividades para agradar al otro.

3. Juego de la mamá:

Linda³⁹ jugó gran parte de sus dos primeros años de tratamiento psicológico a que era una madre mala que abandonaba a sus dos hijas y que luego se transformaba en una doctora que recogía a esas mismas hijas de la calle para curarlas y transformarse en madre adoptiva de ellas.

- *Interpretación:*

Linda era una niña que sentía que su madre había sido negligente para con ella y su hermana (o, lo que es lo mismo, abandonada psicológicamente por ella) ya que ambas dos habían sido abusadas por su progenitor mientras ella estaba en la casa familiar cocinando o limpiando. Esto la hacía odiar pero

³⁸ Lucio, de 6 años, comenzó psicoterapia porque había sido abusado por un abuelo suyo quien había sido el encargado de criarlo hasta que falleció.

³⁹ Linda, de 4 años, su historia puede consultarse en el libro: López, María Cecilia; Müller, María Beatriz (2011): *Los dibujos en el abuso sexual infantil*. Buenos Aires, Maipue, p. 142.

ese mismo odio que sentía también la hacía sentir culpable y era por eso que cada vez que jugaba a su conflicto necesitaba luego jugar a otro juego en donde pudiera reparar su culpa.

h. La humillación

Los niños/as abusados/as son siempre humillados/as y suelen desarrollar este tema a través de los siguientes ejes temáticos: 1. Juego de la bruja; 2. Juego del policía y el ladrón y 3. Juego de “dejarse perder”.

Ejemplos de casos clínicos:

1. Juego de la bruja:

Aquel día Linda⁴⁰ quiso jugar a que ella era una niña abandonada y criada por una madrastra bruja (que yo sería la encargada de interpretar), quien solía maltratarla sin piedad y se le burlaba todo el tiempo sin importarle su sufrimiento.

- **Interpretación:**

Linda sentía que su madre era muy egocéntrica y narcisista y que siempre estaba centrada más en sus necesidades que en la de sus hijas; era por esa razón que, a pesar de quererla, por momentos la veía como una bruja que minimizaba su sufrimiento priorizando sus propios problemas. Y esto fue lo que transfirió simbólicamente a su juego.

2. Juego del policía y el ladrón:

A lo largo de la primera etapa de su tratamiento Pedro⁴¹ solía jugar a que un policía (interpretado por un muñeco Max Steel, por un Hombre Araña o por un Batman), luego de perseguir y luchar contra un ladrón (en general, un muñeco Ken vestido de negro) lo terminaba encerrando en la cárcel (una caja con varillas de metal). Una vez encerrado, procedía a burlársele con saña.

- **Interpretación:**

Toda la humillación que su progenitor le hizo sentir, Pedro se la transfirió en su juego al personaje malo del ladrón.

⁴⁰ Linda, de 4 años, su historia puede consultarse en *Los dibujos en el abuso sexual infantil*, op. cit., p. 142.

⁴¹ Pedro, de 8 años, su historia puede consultarse en *Los dibujos en el abuso sexual infantil*, op. cit., p. 97.

3. Juego de “dejarse perder”:

Durante la primera etapa del tratamiento, Tato⁴² era un niño que solía darse por vencido muy rápido. Cada vez que jugábamos a algún juego de mesa y notaba que yo le estaba ganando, tiraba todas las fichas y se negaba a seguir jugando hasta el final.

- *Interpretación:*

Generalmente, los niños/as abusados/as tienen una muy baja autoestima porque, entre otras cosas, han sufrido de humillaciones, uno de los métodos más comunes que utilizan los psicópatas y perversos para doblegar la voluntad de su víctima. Y este era el caso de Tato, un niño quien no soportaba perder a nada porque eso le hacía recordar las burlas de sus dos victimarios.

i. La resignación

Los niños/as que han sido víctimas de abusos por largos periodos de tiempo suelen resignarse a que nada podrá cambiar y que todo siempre seguirá igual. Este sentimiento suele ser desarrollado a través de los siguientes ejes temáticos: 1. Juego de muñecos/as con roles pasivos; 2. Juego con materiales escolares y 3. Ausencia de juego.

Ejemplos de casos clínicos:

1. Juego de muñecos/as con roles pasivos:

Oliverio⁴³ solía jugar con la caja de animalitos. En casi todos sus juegos había luchas de animales salvajes contra animales de granja o domésticos, y estos últimos eran los que siempre terminaban perdiendo por ser torpes o no saber defenderse.

- *Interpretación:*

Al identificarse con los animales más débiles, Oliverio simbolizaba en este tipo de juegos el sentimiento de impotencia y la consecuente resignación que sentía frente a su abusador.

⁴² Tato, de 12 años, había sido abusado por su progenitor y por el padre de este, o sea, su abuelo paterno.

⁴³ Oliverio, de 4 años, había comenzado una terapia por manifestar apatía a todo en su vida cotidiana; pero en el transcurso del tratamiento se descubrió que estaba siendo abusado por dos de sus hermanos adolescentes.

2. Juego con materiales escolares:

Lara⁴⁴ era una niña sobreadaptada que no manifestaba ninguno de los indicadores específicos de abuso sexual en sus juegos, dado que estos solían centrarse en recortar y pegar papeles, dibujar y pintar corazones o realizar figuras geométricas con masas y plastilinas durante todas las sesiones.

- *Interpretación:*

Si bien Lara tenía uno de los principales indicadores de abuso sexual como querer introducirse objetos por la vagina —o ano— y masturbarse compulsivamente, fuera de esto, en el psicodiagnóstico que se le realizó y en su terapia de juegos no aparecía nada que llamase la atención. No fue sino varios meses después que pudo hablar de un abuso crónico del cual había sido víctima durante varios años por parte de su tío y de su padre.

El hecho de recortar, amasar o dibujar figuras geométricas abstractas es un modo que tienen muchas víctimas de abusos crónicos de evadir conectarse con recuerdos dolorosos y con la angustia que les pudieran generar.

3. Ausencia de juego:

Juan Cruz⁴⁵ pasó los primeros dos meses de su tratamiento sentado en un rincón del consultorio en posición fetal. No se trataba de un niño autista ni de alguien con deficiencia mental, tan sólo se negaba a jugar y a realizar psicoterapia.

- *Interpretación:*

Los niños/as que han sido sometidos a abusos desde muy pequeño/as suelen dar por sentado que ha de tratarse de algo que todos los adultos hacen a los niños/as que aman (dado que esto es lo que su agresor les ha hecho creer) y, en parte, esa es una de las razones por las que muchos de ellos, a pesar de sufrir y sentirse aterrorizados, ni siquiera se plantean la idea de pedir ayuda. Así suelen funcionar disociados psíquicamente, de manera tal que en muchas ocasiones las pequeñas víctimas evitan jugar con muñecos/as o con otros tipos de juegos como un modo de evadir los recuerdos que estos le puedan llegar a disparar.

⁴⁴ Lara, de 5 años: su historia puede consultarse en *Los dibujos en el abuso sexual infantil*, op. cit., p. 87.

⁴⁵ Juan Cruz, de 12 años, era un excelente alumno en el colegio; sin embargo, era incapaz de tener amigos. Había sido violado por su padre durante nueve años.

j. La lealtad hacia el abusador/a

Muchos niños/as víctimas de abusos suelen sentir cierta lealtad hacia su abusador dado que parte de sus estrategias es confundirlos con regalos o comentarios halagadores. Este tema suele desarrollarse a través de los siguientes ejes temáticos: 1. Juegos de seducción; 2. Juegos de mesa y 3. Juegos en sesiones paterno-filiales.

Ejemplos de casos clínicos:

1. Juegos de seducción:

Durante varios meses de su terapia Milena⁴⁶ solía jugar a que maneja a una muñeca que era la cómplice de un muñeco que robaba cosas y engañaba a todo el mundo.

- *Interpretación:*

El abusador de Milena le había hecho creer que ella era una cómplice suya; así, de esta manera, el hecho de no ser consciente de que ella era una víctima le impedía pedir ayuda.

2. Juegos de mesa:

Cada vez que jugábamos a las cartas con Gabriel⁴⁷ y yo hacía como que lo quería engañar con trampas, él, a pesar de darse cuenta, en vez de protestar me convidaba con diferentes golosinas y pretendía seguir jugando como si nada.

- *Interpretación:*

Cada vez que yo, como su psicóloga, interpretaba el rol de alguien abusivo y tramposo, Gabriel no sólo se mostraba sumiso sino que, además, intentaba aliarse y conquistarme con favores o regalos, agradecido por el hecho de que yo no lo rechazara como sus compañeros de colegio. Muchos chicos que son víctimas de abusos quedan con muy baja autoestima y no son capaces de defenderse adecuadamente de quienes les hacen daño.

⁴⁶ Milena, de 6 años, comenzó una psicoterapia debido a que le había robado varias veces a sus compañeritas del colegio y luego de un tiempo se descubrió que había sufrido manoseos por parte de su padrastro.

⁴⁷ Gabriel, de 12 años, comenzó una psicoterapia debido a una problemática de *bullying* y luego de un tiempo se descubrió que había sido abusado cuando tenía 8 años por dos adolescentes de 15 años.

3. Juegos en sesiones paterno-filiales:

Cada vez que he citado juntos a alguno de mis pacientitos con su progenitor abusador (sin sospechar, obviamente, que este fuera su victimario) pude observar que la manera de jugar entre ambos no tenía grandes diferencias de otros padres e hijos. Sin embargo, a la distancia, si yo pudiera describir en líneas generales tales sesiones vinculares podría decir que se trataban de una especie de “puesta en escena” de una relación “perfecta” de complicidad y amistad entre ambos.

- *Interpretación:*

Cuando el niño/a víctima de incesto sabe que su supervivencia (casa, comida, etc.) depende de su abusador/a no sólo se alía a él/ella y se muestra leal a él sino que, además, hasta llega a sentir agradecimiento porque le da de comer o lo lleva de vacaciones, por ejemplo. En este punto vale la pena recordar que el abusador/a ejerce una especie de hipnosis frente al niño/a y que muchas víctimas (no sólo de padres o madres abusadores sino también de profesores/as o religiosos/as abusadores) siendo ya adultas describen su experiencia como producto de un lavado de cerebro que su abusador/ra ejerció sobre ellos/as.

k. La retractación

Una de las consecuencias del abuso sexual sucede cuando los niños/as una vez que han develado su abuso lo niegan. El tema de la retractación de lo dicho se desarrolla a través de los siguientes ejes temáticos: 1. Juego de roles; 2. Juegos de mesa y 3. Juegos de la hipnosis.

Ejemplos de casos clínicos:

1. Juegos de roles:

“Yo era un policía que te metía preso a vos que eras un ladrón, ¿dale? No, mejor yo era el violador, digo, el ladrón, y vos el policía”.

- *Interpretación:*

En muchas ocasiones se puede observar a los niños/as víctimas proponer encarnar un cierto y determinado rol dentro del marco de un juego e instantes después retractarse. En ciertas ocasiones pueden llegar a invertir gran parte del tiempo de su sesión de juegos en esta actitud. Otras veces, hablando en sus juegos dicen la palabra “violador” y luego, cuando toman consciencia de lo dicho, se retractan por la angustia que les genera no haber

mediatizado lo que les pasó con símbolos que amortigüen un poco más la intensidad de las emociones negativas, producto de la realidad traumática que han vivido.

2. Juegos de mesa:

“¡Tocada movida!, si se mueve una ficha ya no se la puede cambiar” ...
“En realidad, se pueden cinco tocadas movidas”.

- *Interpretación:*

A la hora de jugar a un juego de mesa reglado (tal como el ajedrez por ejemplo) si bien algunos niños/as víctimas son muy exigentes con el cumplimiento de las reglas, paradójicamente, minutos después de empezado el juego, suelen retractarse de los movimientos de las fichas que hicieron o de las reglas que antes propusieron. Si bien esta es una modalidad que puede observarse en todos los niños/as de edad escolar, en los niños/as víctimas de abuso la retractación se hace, quizás, mucho más evidente en sus juegos, dado que es un mecanismo de defensa mental que suelen usar.

3. Juegos de la hipnosis:

“¿Dale que vos decías que un lobo te había chupado pero cuando yo te apuntaba con la varita mágica ya no te lo acordabas y decías que el lobo era tu mejor amigo?”.

- *Interpretación:*

Es muy común que los niños/as víctimas de abusos sexuales por temor o por vergüenza terminen retractándose en el ámbito judicial de todo lo que le confesaron antes a su madre o a su psicólogo/a. Esto se ve reflejado en sus juegos, especialmente en aquellos en los que interviene el pensamiento mágico.

1. La disociación

Para sobrevivir, los niños/as víctimas de abuso reprimen las emociones y los recuerdos negativos relacionados al hecho traumático; de esta manera, suelen funcionar a nivel psíquico de forma disociada, tal y como si tuvieran una especie de doble personalidad (así es cómo, por momentos, se los puede ver jugar contentos, a pesar de estar atravesando por el sufrimiento y las distintas secuelas negativas del abuso).

Los niños/as abusados/as suelen desarrollar este tema a través de los siguientes ejes temáticos: 1. Juego con el payaso; 2. Juego con dragones de dos cabezas y 3. Juego con muñecos/as mellizos.

Ejemplos de casos clínicos:

1. *Juego con el payaso:*

Marta⁴⁸ solía jugar a distintos tipos de juegos (cocinita, circo, etc.) con un payaso de dos caras: una triste y la otra contenta.

- *Interpretación:*

A pesar de haber sufrido de una violación, Marta se empeñaba en mostrarse frente a todo el mundo como una niña feliz, contenta y chistosa.

2. *Juego con dragones de dos cabezas:*

El juguete favorito de Paulina⁴⁹ era un dragón de dos cabezas. De acuerdo con lo que me pudo explicar, aquel dragón, según con la cabeza que pensara, podía ser muy bueno o el peor de los asesinos.

- *Interpretación:*

En esta ocasión, el dragón de dos cabezas podría simbolizar tanto a su abusador (quien solía mostrarse frente a ella con una doble personalidad) como a ella misma, ya que si bien ella era una niña dulce y buena, por momentos, también solía sentir un terrible deseo de asesinar a quien tanto daño le había hecho.

3. *Juego con muñecos/as mellizos:*

Malena⁵⁰ solía jugar a la familia con muñecos. Así, armaba una familia de la siguiente manera: una mamá que tenía dos maridos (uno bueno y el otro malo) y dos hijas gemelas (una obediente y otra muy traviesa).

⁴⁸ Marta, de 10 años, llegó a la consulta debido a que se distraía mucho en el colegio pero se terminó descubriendo que había sido abusada con manoseos y sexo buco-genital desde que iba al jardín de infantes por su progenitor.

⁴⁹ Paulina, de 9 años, era una niña muy sobreadaptada, a pesar de haber sido abusada durante mucho tiempo por su padre tenía muy buenas notas y muchas amigas en el colegio.

⁵⁰ Malena, de 7 años, fue abusada por su progenitor con manoseos y sexo buco-genital.

- *Interpretación:*

Malena, como muchos niños/as abusados/as, sentía que tenía dos padres: uno bueno y otro malo y abusador. A su vez, también ella misma se sentía partida en dos: si bien por un lado sabía que era una niña muy buena; por el otro, se sentía la más mala del mundo por creer que ella era quien le “permitía” a su abusador que le hiciera lo que le hacía.

m. La represión y el olvido del trauma

Especialmente en los casos de incesto en donde los niños deben dormir bajo el mismo techo que su abusador/a, suelen reprimir el recuerdo del abuso como mecanismo de defensa, y es por esa razón que se los puede observar jugar como si nada hubiese pasado junto a su abusador/a. Este tema suele ser desarrollado a través de los siguientes ejes temáticos:

1. Juegos siniestros; 2. Juegos violentos y 3. Juegos de descarga.

Ejemplos de casos clínicos:

1. Juegos siniestros:

Aquel día Margarita⁵¹ me propuso el siguiente juego: “¿Dale que vos eras una nena que estaba dormida y yo un fantasma que te tocaba sin que vos te dieras cuenta, y que cuando te despertabas gritabas horrorizada y después te volvías a dormir?”.

- *Interpretación:*

En aquella ocasión, Margarita simbolizó a su abusador como un fantasma (alguien a quien nadie puede ver) que solía molestarla durante la noche; pero al cual lograba olvidar cada vez que se volvía a dormir, o sea, cada vez que reprimía el recuerdo de la escena traumática.

2. Juegos violentos:

Si bien Gonzalo⁵² no tenía los indicadores típicos de haber sido abusado, antes de develar su secreto, durante los primeros cinco meses de tratamiento supo encarnar el rol de un asesino serial de muñecos/as en sus juegos.

⁵¹ Margarita, de 8 años, fue abusada por su tío materno desde que iba al jardín de infantes.

⁵² Gonzalo, de 9 años, fue traído a consulta porque solía hablar mucho sobre la muerte; sin embargo, después de unos meses pudo contar que en una ocasión fue violado por un vecino de 16 años.

- *Interpretación:*

El mecanismo de la represión y el olvido del trauma, podría considerarse algo así como una estrategia defensiva de la psique cuyo objetivo es buscar un poco de tranquilidad y estabilidad mental y anímica. Sin embargo, a pesar de no recordar el hecho traumático, los recuerdos siempre intentan salir a la consciencia para ser tramitados y elaborados, aunque más no sea de forma disfrazada: a través de los juegos simbólicos violentos que, como en el caso de Gonzalo, expresan tanto su propio temor a ser asesinado así como también su temor de convertirse en un asesino de su agresor.

3. Juegos de descarga:

Lautaro⁵³ solía jugar a construir casitas y caminos con bloques de maderitas; pero, lamentablemente, antes de concluir, los terminaba destruyendo a patadas, enfurecido.

- *Interpretación:*

Los niños/as abusados/as suelen tener muy baja auto estima, la cual suele ir acompañada por una muy baja tolerancia a la frustración.

n. La negación

Muchas veces, cuando se les pregunta a los niños/as víctimas si han sido abusados, lo niegan. Estos niños/as suelen desarrollar este mecanismo defensivo a través de los siguientes ejes temáticos: 1. Juego de la fama; 2. Juegos de mesa y 3. Juegos con materiales escolares.

Ejemplos de casos clínicos:

1. Juego de la fama:

Uno de los juegos favoritos de Linda⁵⁴ era jugar a que ella era una cantante y bailarina muy famosa (la cual solía usar coronita, chal dorado, cartera y joyas de “oro”) a quien sus fans perseguían en pos que les firmase un autógrafo. En tales ocasiones, muchas veces proponía que tan sólo se jugase a cosas lindas y alegres.

⁵³ Lautaro, de 7 años, fue traído a consulta por pegar a sus compañeros de colegio; aunque después de un tiempo se descubrió que estaba siendo abusado por su abuelo.

⁵⁴ Linda, de 4 años, su historia puede consultarse en *Los dibujos en el abuso sexual infantil, op. cit.*, p. 142.

- *Interpretación:*

Los niños/as que han sido abusados/as y que están bajo una situación de estrés postraumático poseen una muy baja autoestima y se consideran inferiores a los demás. El hecho de jugar a ser alguien a quien todos admiran y a quien tan solo le suceden cosas buenas es un modo que tienen de compensar, aunque más no sea a través de una ficción lúdica, aquello de lo que carecen en sus vidas. A través de sus juegos no solo ensayan lo que es no sentirse humillado/a, lo que se siente al ser admirado sino, también, los beneficios de recuperar el poder que da tener una autovaloración alta.

Si bien este tipo de juego, en una pequeña víctima de abuso, bien puede ser considerado un acto de negación, vale la pena recordar que la negación es un mecanismo mental por medio del cual la psiquis se defiende de algo que la lastima. Es un error pensar que todos los niños/as abusados/as siempre están jugando a cosas siniestras o a juegos patológicos y/o sexuales. Hay etapas en donde ellos necesitan jugar tan solo a cosas alegres porque es aquello de lo que carecen. En el caso de Linda la negación reflejada en sus juegos funcionaba como una especie de remanso esperanzador en medio del caos de su vida.

2. Juegos de mesa:

Julían⁵⁵ solía invertir todo el tiempo de sus sesiones jugando a distintos juegos de mesa. Si bien podía hablar del colegio o de sus amigos, cada vez que le preguntaba sobre su vida decía que no tenía problemas y que estaba tan feliz como cada vez que me ganaba al ajedrez (lo cual sucedía casi siempre, dado que era muy bueno jugando y había ganado varios campeonatos de ajedrez a nivel provincial).

- *Interpretación:*

Los niños/as abusados/as gustan mucho de jugar a juegos de mesa dado que –sobre todo, para los más introvertidos y aquellos que han reprimido el trauma en su inconsciente– pueden funcionar como una especie de pantalla tras la cual se escudan para evadir hablar de los problemas que los aquejan.

3. Juegos con materiales escolares:

Silvina⁵⁶ solía invertir casi todo el tiempo de sus sesiones jugando a

⁵⁵ Julián, de 12 años, había sido violado en una ocasión por un vecino de su barrio.

⁵⁶ Silvina, de 10 años, había sido violada por un hombre mayor que estaba pintando el colegio al cual asistía.

pegar y recortar figuritas de las revistas, a dibujar figuras geométricas y a fabricar títeres, los cuales siempre eran de personajes de hadas, princesas, perritos o gatitos lindos.

- *Interpretación:*

Muchos niños/as que han sido abusados, entre otras cosas, por temor o vergüenza se escudan tras una serie de mecanismos de defensa —en este caso la negación— y así se esconden tras actividades neutrales de tipo intelectual porque saben que una de las funciones del psicólogo es descubrir el origen y la causa principal del problema que los aqueja.

o. La desmentida

Si bien los niños/as víctimas de incesto son conscientes del peligro que implica estar cerca del abusador/a, suelen activar un mecanismo de defensa llamado desmentida por medio del cual se autoconvencen de que en realidad nada malo les pasó. Este tema suele desarrollarse en el juego a través de los siguientes ejes temáticos: 1. Juegos con el lobo; 2. Juegos con el fantasma y 3. Jugar a dormir.

Ejemplos de casos clínicos:

1. Juegos con el lobo:

Aquel día Clarisa⁵⁷ agarró al títere lobo y lo hizo acercarse muy sigiloso a una cama en donde estaba durmiendo una muñeca bebé con el objetivo de tocarle la cola. Al sentirlo cerca la bebé gritó del espanto y le revoleó una trompada; sin embargo, luego de un rato, la bebé se hizo amiga del lobo y comenzó a jugar con él como si nada peligroso hubiese sucedido.

- *Interpretación:*

Clarisa reflejaba en su juego aquella conducta que mantenía en su casa: si bien se sentía aterrorizada cada vez que su padrastro iba a contarle un cuento a su cama a la noche, durante el día hacía de cuenta que nada malo había sucedido y jugaba con él como si fuese el mejor padre del mundo. Esta conducta tan común en los niños víctimas de incesto no sólo se debe al mecanismo de defensa de la disociación sino también a otro llamado desmentida, en donde si bien, a diferencia de lo que sucede con la negación, son conscientes de lo que han sufrido, “fingirían” no serlo.

⁵⁷ Clarisa, de 7 años, había sido manoseada en varias ocasiones por su padrastro.

2. Juegos con el fantasma:

En la primera sesión psicodiagnóstica Emilia⁵⁸ agarró al títere fantasma y lo hizo acercarse muy sigiloso a unas muñequitas pequeñas con el objetivo de tocarles la zona genital; si bien estas se defendieron gritando y pegándole, cuando su madre les preguntó que qué les había sucedido ellas le dijeron que nada malo y se pusieron a jugar con el fantasma argumentando que era un amigo disfrazado.

- *Interpretación:*

Este juego se podría interpretar de manera similar al anterior. Los niños/as necesitan siempre tener figuras idealizadas porque se nutren psicológicamente de ellas para estructurar su personalidad y también por la necesidad que tienen de sentir que el mundo es un lugar hermoso (de lo contrario, se deprimirían y querrían morirse).

3. Jugar a dormir:

En aquella sesión Lucio⁵⁹ jugó a que cada vez que se dormía se le subía una serpiente cascabel que le recorría su cuerpo. En tales ocasiones, él se despertaba; sin embargo, al ver la serpiente decía: “Es tan solo una pesadilla” y se volvía a dormir.

- *Interpretación:*

Este juego es muy interesante porque es el reflejo de lo que, bajo los efectos de la desmentida, muchas víctimas de abusos sexuales adultos relatan en sus terapias: “Por momentos me vienen imágenes a mi mente de cuando era chica en donde supuestamente me habían abusado; aunque, en realidad, fueron un par de pesadillas que tuve en la época que mis padres se divorciaron”.

p. La compulsión a la repetición

El mecanismo de la compulsión a la repetición del hecho traumático es un intento fallido de buscar o tramitar algún tipo de explicación para el trauma vivido. Este mecanismo suele reflejarse en muchos de los juegos de los niños/as víctimas a través de los siguientes ejes temáticos: 1. Juegos con autitos chocadores; 2. Jugar a desvestir y vestir muñecos/as y 3. Juegos sexualizados.

⁵⁸ Emilia, de 8 años, había sido manoseada durante tres años por su progenitor.

⁵⁹ Lucio, de 8 años, había sido violado por un tío alcohólico, en cuya casa estaba durmiendo toda su familia porque los habían desalojado de su vivienda por falta de recursos económicos.

Ejemplos de casos clínicos:

1. Juegos con autitos chocadores:

Manuel⁶⁰ dedicó todo el tiempo de sus sesiones psicodiagnósticas a jugar a los autitos. Se trataba de un juego estereotipado en el cual no hacía más que organizar carreras de autitos que siempre terminaban chocando.

- *Interpretación:*

Cada vez que Manuel jugaba a chocar autitos no hacía más que expresar el impacto mental del trauma que había sufrido. Cuando una persona adulta tiene un accidente grave de auto muchas veces sucede que pierde la memoria del hecho; a los niños/as víctimas de abusos sexuales les sucede lo mismo. Así, en ciertas ocasiones el recuerdo del hecho doloroso que no puede ser procesado ni entendido racionalmente queda enterrado por completo en los confines del inconsciente de la mente humana, como la marca de un signifiante desconectado, desligado de todo significado en relación con el resto de la historia del sujeto. En el caso de los niños/as abusados/as, el hecho traumático de índole sexual, en ciertas ocasiones, también quedaría enterrado en el inconsciente, desligado de toda significación; con lo cual, suele verse reflejado en un juego que lejos de ser simbólico no es otra cosa más que el reflejo del impacto real que dicho trauma tuvo a nivel psíquico.

2. Jugar a desvestir y vestir muñecos/as:

Fabiola⁶¹ era una niña que pasaba casi todo el tiempo de sus sesiones jugando a desvestir y volver a vestir a todas las muñecas y muñecos del consultorio, siendo incapaz de inventar una historia que simbolizara su experiencia traumática.

- *Interpretación:*

En el caso de Fabiola, este juego podría ser interpretado como un intento compulsivo por querer dominar las ansiedades y angustias que le generaban el cuerpo humano.

⁶⁰ Manuel, de 4 años, había sido abusado por su padre desde que era un bebé.

⁶¹ Fabiola, 9 años, había sido abusada por su progenitor desde que iba al jardín de infantes.

3. Juegos sexualizados:

Durante los primeros seis meses de terapia, en la primera mitad de sus sesiones, Mario⁶² solía jugar una y otra vez, compulsivamente, a desnudar a los muñecos y a hacerlos tener “relaciones sexuales” en todo tipo de posturas sin decir nada al respecto más que reírse maníacamente.

- *Interpretación:*

La sexualidad adulta es algo que el niño no llega a comprender sino tan sólo desde su punto de vista infantil (generalmente, creen que son dolorosas). Y es por esa razón que cuando presencian dichas actividades de forma directa o a través de la observación de películas o fotografías quedan en un estado de total perplejidad. Así, sin saber qué pensar, intentan una y otra vez reproducir las escenas que han impactado en su psiquis con la ilusión de arribar a algún tipo de entendimiento mayor.

q. La identificación con el agresor

En los casos de incesto crónico, comúnmente los niños/as víctimas se identifican con su abusador/a y comienzan a hacerle a otros niños/as lo que a ellos le han hecho. Este tema se puede observar en los juegos a través de los siguientes ejes temáticos: 1. Juegos de abuso sexual; 2. Juegos de luchas de animales; 3. Juego de roles.

Ejemplos de casos clínicos:

1. Juegos de abuso sexual:

Nazarena⁶³ tenía la costumbre de tirarse en el piso con la intención de intentar verme la bombacha cada vez que usaba una falda y en casi todas sus sesiones de terapia jugaba a que los muñecos “hacían el sexo” en múltiples y diferentes posiciones las cuales, evidentemente, ella reproducía por haberlas visto en algún lado dado que por su corta edad resultaba imposible que las pudiera haber inventado o imaginado.

⁶² Mario, de 4 años, había presenciado las relaciones sexuales que su madre tenía con distintos hombres desde que era un bebé.

⁶³ Nazarena, de 3 años, solía dormir en un colchón al lado de la cama matrimonial de sus padres.

- *Interpretación:*

Muchos niños/as abusados/as tienen un desborde pulsional, con lo cual se masturban compulsivamente y pretender tocar a otros amiguitos/as, a su madre o padre, a sus tíos/as, a su psicólogo/a e incluso llegan a manosear a las muñecas y muñecos en la zona genital, cuando no imitan relaciones sexuales entre ellos/as.

2. Juego de luchas de animales:

Joaquín⁶⁴ tenía pasión por los animales y solía jugar en casi todas sus sesiones a que estos tenían luchas feroces entre sí. Él solía identificarse con un pequeño dinosaurio que siempre terminaba asesinando al resto, incluso a los que eran mucho más grandes que él. En ciertas ocasiones les mordía la cola y se las manchaba con lápiz labial rojo, haciendo de cuenta que era sangre.

- *Interpretación:*

En este caso, Joaquín se había identificado con su padre abusador sexual y golpeador y les hacía activamente a los animales de juguete lo mismo que él había sufrido pasivamente.

3. Juego de roles:

Rita⁶⁵ solía jugar a que era una maestra malvada y muy severa con sus alumnos (los muñecos del consultorio). Junto al pizarrón (en donde entre números y cuentas solía dibujar elementos fálicos) siempre tenía un vaso de vino (Coca-Cola) con el cual se emborrachaba; y estando borracha, generalmente, terminaba la clase haciendo un baile sexi para sus alumnos/as.

- *Interpretación:*

Rita se había identificado con su madre, una mujer que solía darle fuertes palizas y que, a lo largo de su infancia, supo mantener relaciones sexuales con distintos “novios” estando ella presente en su departamento de tres pequeños ambientes.

⁶⁴ Joaquín, de 8 años, había sido violado por un primo adolescente.

⁶⁵ Rita, de 10 años, había sido abusada por su madre desde que tenía alrededor de 1 año de edad.

El juego de los niños/as abusados/as en las distintas etapas evolutivas del desarrollo humano

Los niños/as no juegan de la misma manera a lo largo de su infancia. Ellos van atravesando distintas etapas evolutivas a través de las cuales su funcionamiento psíquico, físico, emocional y su aparato perceptivo va evolucionando y complejizándose en el logro de la adquisición de una multiplicidad de talentos que se interrelacionan entre sí. A partir de esto, se puede deducir que el juego que desarrolle un niño/a víctima de abuso sexual va a depender de la etapa evolutiva por la cual esté atravesando y de la capacidad que haya logrado hasta el momento, que le permita o no poder llegar a simbolizar su trauma a través de su actividad lúdica.

a. El juego de 0 a 2 años (etapa oral):

A pesar de que en el transcurso de esta etapa, al no haber una clara diferenciación del yo con el no-yo (o sea, con otro o con la realidad externa) el bebé abusado no será capaz de distinguir si el malestar físico y emocional que siente proviene de afuera o de adentro de su propio cuerpo, lo refleja en sus conductas lúdicas a través de:

- Disminución del juego con el sonajero.
- Disminución del juego en relación con la comida.
- Disminución de los juegos verbales de repetición de sonidos.
- Disminución o excitación excesiva del juego con movimientos corporales.
- Angustia excesiva en los juegos de pérdida y separación.
- Juegos sexualizados.

b. El juego de los 2 a 4 años (etapa anal):

En esta etapa de su vida el niño/a adquiere un mayor control y dominio de sus acciones y movimientos musculares; si bien no habla correctamente y utiliza muy pocos términos para expresarse, es mucho más consciente de la diferencia entre su cuerpo y su mundo interno con respecto de la realidad externa. Cuando alguien le hace algo que no le gusta es más capaz que en la etapa previa de expresarlo con palabras y juegos simples, y también a través de ciertas acciones y conductas. En esta etapa el abuso sexual queda reflejado en la actividad lúdica a través de:

- Ausencia de juego exploratorio.
- Ausencia de garabateo.
- Ausencia de una actitud lúdica frente a sus heces.
- Berrinches o caprichos en relación con algún juguete representativo de su abusador/a.
- Negación reiterada a jugar con una persona de su entorno íntimo.
- Juegos secretos con una persona determinada de su entorno.
- Juegos sexualizados.

c. El juego de los 4 a 6 años (etapa fálica):

En la etapa pre-escolar el niño/a ya ha logrado una mayor sociabilización y a nivel verbal es capaz de expresarse mediante un vocabulario que incluye diferentes tiempos verbales. En esta etapa el abuso sexual queda reflejado en la actividad lúdica a través de:

- Aislamiento excesivo a la hora de jugar.
- Juego regresivo (juega como un niño/a de menos edad).
- No respeta el turno ni ningún tipo de reglas a la hora de jugar.
- Juego con roles confusos y ambiguos (el muñeco papá o algún animalito por momentos presenta una conducta paradójal: por un lado es bueno y por el otro, le pega o lo manosea).
- Juegos imitativos de su padre y/o madre (en donde quede reflejado alguna conducta de tipo perversa).
- Juegos sexualizados.

d. El juego de los 6 a 11 años (etapa de latencia):

Existe casi un abismo entre la capacidad mental a la hora de expresarse de un niño/a de jardín de infantes y otro que ya ha comenzado la escuela primaria. Sus juegos son mucho más complejos y cuentan con muchas más herramientas psíquicas para simbolizar aquellas vivencias traumáticas que le generan angustia. En esta etapa el abuso sexual queda reflejado en la actividad lúdica a través de:

- Juegos caóticos.
- Ausencia o dificultades en los juegos sociales.
- Dificultades a la hora de acatar las reglas de los juegos.

- Negación a jugar juegos de mesa.
- Resistencia a involucrarse en juegos de competencia.
- Ausencia de juego.
- Juego regresivo.
- Juegos sexualizados.
- Juegos extraños (tal como enterrar muñecos “muertos”, por ejemplo).

La dinámica del juego en los/as niños/as abusados/as

La actividad lúdica en la infancia lejos de ser azarosa se manifiesta bajo un orden implícito; sin embargo, este orden no responde al tipo de lógica característica del adulto sino que se constituye a partir de la lógica imperante según la etapa evolutiva que el niño/a se encuentre atravesando.

De esta manera, un niño/a abusado/a de 4 años que aún no ha logrado la totalidad de las estructuras lingüísticas y que está atravesando la etapa del Complejo de Edipo (etapa caracterizada por el descubrimiento de las diferencias sexuales y de identificaciones con las figuras paternas) cuyo mecanismo de defensa predominante es la negación y cuyo pensamiento aún es de tipo mágico, intuitivo y egocéntrico, no reflejará su vivencia traumática en los juegos de la misma manera que un niño/a de 7 años, quien ya ha entrado en la etapa de latencia (etapa en la que la sexualidad cede mayoritariamente a favor del desarrollo intelectual) cuyo mecanismo de defensa predominante es la racionalización y cuyo pensamiento ya es de tipo concreto.

Además, en el psiquismo existen diferentes tipos de procesamiento de las percepciones y de las emociones. Cuando el niño/a aún está en el jardín de infantes se maneja a través de ciertos tipos de lógicas regidas por lo que ha de llamarse el proceso primario (caracterizado por la omnipotencia, el pensamiento mágico, en donde hay un eterno presente –dado que no existen las coordenadas de tiempo y espacio ni el devenir temporal–, tampoco existe la contradicción ni la duda y todo está regido por el principio de placer); mientras que cuando ya ha entrado en la escuela primaria comienza a regirse por lógicas que dependerán del llamado proceso secundario (que implica un alto grado de estabilidad a la vez que una mayor plasticidad en las representaciones verbales y visuales –que se verán reflejadas en una manera de razonar mucho más compleja–, en donde aparecen las categorías de tiempo y

espacio, la negación, la contradicción y la duda, así como también el principio de realidad).

Llegado este punto, vale recordar que uno de los mecanismos psíquicos para defenderse de las secuelas traumáticas es el llamado mecanismo de *regresión*, por el cual el niño/a víctima comienza a comportarse y a jugar como si fuera un niño/a mucho más pequeño/a. Generalmente, se regresa a la edad anterior al hecho traumático en donde no se sufría; y es por esa razón que muchos niños/as víctimas que van al colegio primario comienzan a comportarse emocionalmente como si fueran al jardín de infantes. A partir de esto, el juego del niño/a que se encuentra bajo las secuelas de un trauma sexual adquiriría en muchos casos las características de un niño/a menor, funcionando bajo las lógicas típicas del proceso primario.

A modo de ejemplo expondremos dos casos representativos de cómo dos niños/as víctimas del mismo tipo de abuso sexual juegan en distintas etapas de su desarrollo psíquico:

1. La madre de Tato, niño de 4 años y medio, fue quien realizó una consulta para que se le administrara un psicodiagnóstico con motivo de averiguar la razón por la cual su hijo solía masturbarse a toda hora. Fue así que se pudo averiguar que cada vez que iba a visitar a su padre, dormía en la misma cama que este y su novia, momentos en los cuales el niño solía ser testigo de sus actividades sexuales y de las películas pornográficas que veían.

En una de sus sesiones, Tato jugó a lo siguiente:

Muy contento, apenas entró al consultorio agarró a un muñeco Ken y a una Barbie y los desvistió; luego, los acostó en la cama junto a un muñequito pequeño que dormía y los hizo darse lo que él llamó “besos chupados”. Luego, colocó en el extremo de la cama una caja de pañuelos de papel y dijo que ese era un televisor que mostraba películas en donde la gente se tocaba los cuerpos desnudos. Entonces, hizo que la pareja de muñecos comenzara a restregar sus cuerpos como si estuvieran manteniendo relaciones sexuales en múltiples poses. Finalmente, los volvió a vestir e hizo como que los muñecos se iban a trabajar en un auto invisible que él mismo manejaba.

–¿Quién es el señor? –le pregunté.

–Un papá –respondió sin dudar.

–Y la chica, ¿quién es?

–Es la novia del papá.

–¿Qué hacen?

–Se dan besos chupados. Se tocan. Las nenas no tienen pito –respondió riéndose a la vez que sacaba la lengua y comenzaba a tocarse los genitales.

–¿Tu papá hace eso?

–No –respondió, dándose vuelta para no mirarme.

–¿Cuándo hacen eso los muñecos?

–Ayer, cuando estuvimos en Navidad –dijo, a pesar de que estábamos a mitad de año. Luego de decir aquello, procedió a sacudir la varita mágica por sobre la cama en donde antes habían estado los muñecos y agregó:– Ahora quiero cocinar.

En el juego que estableció Tato, quedó reflejada la modalidad propia del funcionamiento psíquico de un niño de 4 años y medio:

- *Lenguaje*: habló utilizando frases cortas y muy pocos verbos. Al momento de decir “besos chupados” sacó la lengua como para graficar visualmente y concretamente lo que estaba diciendo.
- *Complejo de Edipo*: hizo una escena triangularizada (padre, novia, nene). Habló de la diferencia sexual. Se identificó con algo que admira de su padre: cuando maneja el auto.
- *Mecanismo de defensa*: utilizó la negación para defenderse de la angustia que le provocó el recordar a su padre teniendo relaciones sexuales en su presencia.
- *Tipo de pensamiento*: el utilizar la varita mágica fue un reflejo del pensamiento mágico, que en este caso utilizó para anular mágicamente (de forma inmediata y sin esfuerzo) lo que había pasado en la cama.
- *Lógica regida por el proceso primario*: el hecho de confundir la fecha de navidad es un reflejo de que aún no ha logrado las categorías espacio-temporales.
- *Principio de placer*: se rigió por sus impulsos inmediatos cuando en el momento de excitarse se masturbó.

Por último, podríamos decir que este juego, a pesar de estar regido por la lógica propia de un niño/a aún no escolarizado, refleja una

situación clara de abuso sexual dado que en él aparecen detalles sexuales imposibles de saber a tan corta edad.

2. La madre de Tiziana, de 8 años, realizó una consulta para que se le administrara un psicodiagnóstico a su hija para averiguar la razón por la cual había bajado notoriamente el rendimiento en la escuela. Fue así que se pudo averiguar que había estado presenciando relaciones sexuales de su padre y de la novia de este cada vez que iba a visitarlo los fines de semana.

En una de sus sesiones, Tiziana jugó a lo siguiente:

Apenas entró al consultorio comenzó a jugar a la mamá, siendo ella quien encarnara el rol una mamá que encontraba a su hija lastimada en la vagina por un ladrón que había entrado en su habitación sin que ella se diera cuenta. Luego de jugar varias veces al mismo juego, se dispuso a jugar a que era una maestra muy exigente con sus alumnos.

–¿Quién lastimó a la hija? –le pregunté.

–Fue un ladrón que entró a la casa mientras la madre estaba distraída; bueno, en realidad... no estaba distraída, estaba cocinando para sus otros hijos. Yo siempre tengo miedo que entre un ladrón a mi casa y me secuestre y me viole, como ayer al mediodía vi en el noticiero de la tele –me explicó, sin manifestar angustia.

En el juego que estableció Tiziana quedó reflejada la modalidad propia del funcionamiento psíquico propio de una niña de 8 años:

- *Lenguaje*: Tiziana ya es capaz de organizar su discurso en oraciones complejas y utilizando bien los tiempos verbales simples.
- *Etapas de latencia*: Tiziana presenta un tipo de juego traumático en donde desarrolla una problemática de tipo sexual que estaría evidenciando fallas en la etapa de la latencia, cuando los niños/as generalmente evitan jugar a nada relacionado con lo sexual a nivel explícito. Si bien en este periodo de la infancia del desarrollo de cualquier niño/a, la sexualidad suele ser normalmente reprimida y sublimada a fin de favorecer el desarrollo intelectual, en el caso de Tiziana fue obstaculizada por la invasión de la sexualidad a la que el padre la sometía a ser testigo.
- *Mecanismo de defensa*: el hecho de no manifestar angustia refleja el uso del mecanismo de defensa de la disociación así como de la racionalización, en tanto elabora una argumentación creíble.

- *Tipo de pensamiento*: la niña utiliza el tipo de pensamiento concreto, dado que es capaz de conocer y comentar hechos que suceden en la realidad y pensar sobre ello estableciendo relaciones (cuando habla de lo que ha visto en el noticiero).
- *Lógica regida por el proceso secundario*: su modo de expresarse tiene una lógica espacio-temporal, es capaz de reflexionar y en un momento duda (cuando habla de la madre).
- *Principio de realidad*: este principio permite posponer la satisfacción inmediata del deseo en función de las exigencias de la realidad. Tiziana, a pesar de haber bajado el rendimiento en el colegio, a través de su juego muestra que es plenamente consciente de lo necesario que es estudiar.

Por último, podríamos decir que este juego, si bien está regido por la lógica propia de una niña en edad escolar, refleja una situación clara de abuso sexual dado que en él aparece una muñeca (símbolo de ella misma) con la vagina lastimada, lo cual señala un temor real que no es normal en ningún niño/a que esté atravesando la etapa de latencia, en donde la curiosidad sexual queda notoriamente disminuida en comparación a la anterior etapa edípica de curiosidad sexual.

a. Etapas del juego en la psicoterapia

La actividad lúdica desplegada a lo largo de la psicoterapia irá paralela a los tiempos de recuperación del niño/a víctima. Así, sus juegos irán mutando a medida que avance el tratamiento psicológico; esto es, a medida que vaya pudiendo ser capaz de elaborar su trauma.

Podemos decir que en estos casos el jugar atravesará por distintas etapas, las cuales se desarrollarán en un lapso mayor o menor de tiempo, según:

- *Las características del abuso sufrido*: aunque esto no sea absolutamente determinante, en líneas generales, la víctima ocasional de un único abuso sexual exogámico suele reponerse más rápido que aquella que durante años fue víctima de un abuso crónico intrafamiliar por incesto.
- *El tipo de secuelas psíquicas*: si bien todo abuso sexual deja secuelas psíquicas, las víctimas que cuentan con mayores recursos yoicos que les permitan expresarse y simbolizar su trauma podrán ser capaces de recuperarse más rápidamente.

- *La red de contención familiar*: los niños/as abusados/as que más rápido se recuperan son aquellos que cuentan con una buena estructura familiar o con, al menos, un par de personas dentro de su familia por las cuales se sienta amado incondicionalmente, así como apoyado en su psicoterapia.
- *La red de contención social*: para una buena recuperación es imprescindible que el niño/a víctima cuente con un grupo de apoyo de su comunidad que lo estimule a romper el miedo a hablar de su secreto y que también le puedan brindar una red de seguridad a través de la facilitación de tratamientos psicológicos accesibles económicamente, así como de ayuda legal especializada.

Resulta casi imposible determinar a priori cuánto tiempo durará –o debería durar– la psicoterapia de un niño/a víctima por trauma sexual para poder lograr recuperarse por completo; o casi por completo, porque hay heridas que nunca logran sanar del todo. Pero, según mi particular experiencia laboral⁶⁶ (tanto a nivel privado como a nivel institucional) en la Argentina, los tratamientos del trauma por abuso sexual a niños/as que a largo plazo tienen los mejores pronósticos suelen ser las psicoterapias individuales⁶⁷ con una duración de entre uno a cuatro años, según sea la gravedad del caso. Así, dentro del marco de esta modalidad de trabajo, se puede observar que las etapas que recorrería el juego de las pequeñas víctimas a lo largo de su tratamiento serían seis:

Primera etapa: *Ausencia de juego o juegos estereotipados*

Muchos niños/as que han atravesado un trauma sexual están tan deprimidos/as, aterrados/as, aturdidos/as y bloqueados/as que llegan al consultorio sin siquiera tener ganas de jugar. O bien se quedan sentados en un rincón del consultorio callados/as, sin emitir una sola palabra, o en los casos más extremos, hasta se niegan a entrar.

⁶⁶ Como psicóloga no sólo me dedico al tratamiento de casos de niños/as abusados/as que ya han sido judicializados; también, trabajo “descubriendo” los abusos; es decir, realizando psicodiagnósticos tanto a nivel privado como institucional. Esto último no es un dato menor porque, generalmente, el proceso de descubrimiento o develamiento del abuso sexual en un niño/a no es una tarea para nada sencilla y, como ya explicamos en otras oportunidades, frecuentemente demanda varios meses.

⁶⁷ Si bien el tratamiento grupal puede ser efectivo, en Argentina no tenemos demasiada experiencia en lo que respecta al abuso infantil. Particularmente, yo soy de la opinión de no descartar nada de lo que al niño/a pueda ayudarle a sanar su trauma; aunque, por supuesto, sin nunca descartar por ello la psicoterapia individual (puesto que se adecúa a las necesidades individuales en lo referente a las secuelas intra-psíquicas, emocionales, así como de la cantidad de conflictos vinculares intra-familiares derivados del trauma de cada pequeña víctima).

En general, cuando sucede esto es porque el abuso en cuestión ha sido producto del incesto o el niño/a aún mantiene contacto con su abusador/a o vive cerca de él/ella y se encuentra con pánico de hablar por temor a las posibles represalias...

Circunstancialmente, el niño/a accede a estar en contacto con el psicólogo/a pero no quiere estar a solas con él porque teme que le vuelvan a hacer daño. En esos casos, se lo debe atender dentro del marco de una sesión vincular con su madre (o con la figura protectora que lo traiga a terapia), para que así, de esta manera, poco a poco, vaya adquiriendo confianza y perdiendo el miedo a jugar. También, se pueden buscar soluciones alternativas como, por ejemplo, atenderlo fuera del consultorio, en la sala de espera o en una plaza o parque al aire libre.

Por el contrario, hay casos en que el niño/a accede sin problemas y entra con muy buen ánimo al consultorio; sin embargo, dedica toda la sesión a evadir (consciente o inconscientemente) el tema que lo trae a terapia, y juega durante meses enteros a juegos estereotipados, haciendo chocar autitos o pelear animalitos una y otra vez sin parar.

Este tema resulta muy delicado dado que el psicólogo/a deberá realizar ciertas y determinadas intervenciones que ayuden al niño/a a salir del estado disociativo en el cual se encuentra. Semejante labor a veces lleva varios meses de psicoterapia, hecho que, lamentablemente, no suele ser entendido desde los tiempos judiciales y las exigencias siempre urgentes de realizar informes que acrediten pruebas “contundentes” del supuesto abuso.

Ejemplos de casos clínicos:

- Priscila (una niña de 6 años, violada por su progenitor desde que iba al jardín de infantes), se negó a entrar sola al consultorio durante los primeros cuatro meses de tratamiento. Cada vez que su madre la traía solía llorar a los gritos hasta que lograba calmarse un poco cuando yo le ofrecía algún muñequito en la sala de espera. Poco a poco, comenzó a jugar conmigo; aunque, siempre exigiendo que su madre estuviese presente. Finalmente, llegó un día en que se animó a entrar sola al consultorio y así pudimos trabajar juntas en la elaboración de su trauma hasta que cumplió 11 años y le di el alta.
- Fabricio (un niño de 8 años, que había sido abusado por su progenitor, a quien era obligado a visitar por orden de un juez), durante el primer año de su terapia fue incapaz de jugar a otra cosa más que a carreras de autitos chocadores. Recién fue capaz de comenzar armar

escenas lúdicas que simbolizaran su trauma una vez que dejó de tener contacto con su abusador.

Segunda etapa: *Juegos postraumáticos*

Esta segunda etapa –que podría llegar a ser también la primera, si es que el niño/a en cuestión es más extrovertido o se encuentra menos dañado/a psíquicamente– suele durar entre seis meses y un año. Vale aclarar que el daño psíquico no sólo dependerá del tipo de abuso (si ha sufrido una violación con acceso carnal o un manoseo, por ejemplo) sino de la constitución y fortaleza innata del niño/a para soportar lo que ha sufrido, así como de la red de contención que funcione a su alrededor.

En este momento terapéutico, el niño/a víctima de abusos comenzará a hacer una catarsis emocional con el objetivo de descargar el exceso de energía y/o emociones negativas que le generó el trauma sobre los muñecos/as que tiene a su alcance. Así, descargará sobre estos todo su odio, furia, terror, angustia y desesperación que a ellos mismos les provocó su abusador/a.

En esta etapa, los niños/as pueden llegar a “asesinar” a todos los muñecos/as del consultorio, o desmembrarlos, degollarlos luego de hacerlos tener relaciones sexuales, por ejemplo. Pueden construir cementerios de animalitos o de Barbies y Kens. Pueden obligar al lobo, al cerdo o al payaso a mantener sexo buco-genital con brujos o con pequeñas e inocentes princesas. Pueden jugar a la violación o a fantasmas que dicen secretos o le chupan la zona genital u anal a niños/as dormidos/as.

En esta instancia, desarrollarán actividades lúdicas que principalmente girarán en torno a escenificar simbólicamente el modo en cómo ellos/ellas vivieron su trauma a nivel psíquico y emocional: sus pesadillas y sus miedos, sus vergüenzas, su culpa, su confusión, su desilusión, sus ganas de asesinar a quien tanto daño les hizo, sus ganas de morir para no sufrir más.

Ejemplos de casos clínicos:

- Emilia (una niña de 7 años, que había presenciado las relaciones sexuales que su madre tenía con sus novios), jugó durante el primer semestre de su terapia en algún u otro momento en casi todas sus sesiones a que las Barbies y los Kens se desnudaban y tenían sexo.
- Maru (una niña de 10 años, que había sido violada durante tres años por su padrino), jugó durante el primer año de su terapia a asesinar a todos los muñecos del consultorio y después enterrarlos en una fosa en común, dentro de un canasto.

Tercera etapa: *Juegos elaborativos*

Una vez que han descargado todo el exceso de emociones negativas, recién entonces, los niños/as víctimas podrán ser capaces de reordenarse mentalmente como para elaborar e intentar comprender racionalmente aquello que les sucedió.

Se trata de una etapa caracterizada por una actividad lúdica en donde los niños/as escenificarán simbólicamente la escena traumática, pero sin el monto de angustia que en la etapa previa les impedía armar historias con principio, desarrollo y final.

En esta instancia, ya serán capaces de armar historias representativas de aquello que les pasó con muñecos y animalitos; también, podrán enfrentar sus miedos sin tanta angustia ni ansiedad. Podrán ser capaces de hacer teatralizaciones encarnando ellos mismos distintos roles –incluso, el de su propio abusador– metiéndose dentro de la piel de su enemigo, como un intento de llegar a comprender por qué hizo lo que le hizo.

Así, irán jugando durante meses enteros –incluso años, en los casos más severos– escenificando una y otra vez de mil y una maneras distintas la escena traumática, hasta poder llegar a aproximarse a una hipótesis explicativa que les permita comprender de alguna manera qué fue y por qué les sucedió lo que les sucedió.

Ejemplos de casos clínicos:

- Juanita (una niña de 7 años, a quien su abuelo solía introducirle los dedos en su vagina), jugó durante el primer año de su terapia en casi todas sus sesiones a que ella era una médica cirujana que operaba la cola lastimada de casi todos los muñecos y animalitos del consultorio.
- Gonzalo (un niño de 5 años, abusado por su abuela), jugó durante su primer año de terapia a que un lobo y un fantasma (también podían ser una serpiente, un cerdo o un vampiro) durante la noche, mientras dormían, le tocaban la cola en secreto a distintos muñecos/as y animalitos.

Cuarta etapa: *Juegos reparatorios*

Esta etapa se caracteriza por el armado de escenas lúdicas en las cuales el niño/a víctima intentará reparar de un modo u otro las heridas que, a pesar de haber comprendido de dónde y por qué surgieron, aún persisten en su alma.

En esta instancia, los juegos se caracterizarán por ser mucho más tranquilos. El niño/a jugará mayormente a juegos que impliquen un

compromiso con el sufrimiento del otro, como representativo de sí mismo. Así, se lo podrá observar jugando durante meses al juego del doctor o al veterinario, curando las heridas (muchas veces, heridas sangrantes realizadas con témperas) de cuanto muñeco/a tenga a su alcance. Jugará mucho a la cocinita, preparando sabrosos platos con plastilinas y masas que reparte generosamente entre todo el mundo. Gustará de bañar y asear a los muñecos/as más sucios, o cambiarlos amorosamente con ropitas más lindas. También, buscará hacer justicia con quien le hizo tanto daño y comenzará a vengarse de su abusador atrapando y metiendo en la cárcel al muñeco que lo simbolice.

En esta etapa, también se puede observar que los niños/as se obsesionan con el orden y la limpieza. Si antes se retiraban de la sesión dejando el consultorio en un estado similar al que hubiera dejado un tsunami, ahora, se niegan a irse sin dejar absolutamente todo ordenado.

Ejemplos de casos clínicos:

- Albertito (un niño de 4 años, quien había sido manoseado por un tío), jugó durante meses a que él era un detective que iba tras las huellas de un ladrón desnudo hasta finalmente atraparlo y meterlo en la cárcel.
- Macarena (una niña de 11 años, quien solía ver películas pornográficas junto a su padre), jugó durante alrededor de un año a que preparaba comida envenenada con leche (crema de manos) que estaba en mal estado y obligaba a comérsela a un muñeco brujo.

Quinta etapa: *Juegos reglados*

En esta etapa el niño/a siente un menor interés por los juegos simbólicos y se muestra más interesado por los juegos reglados de mesa. Juegan al ajedrez, a las damas, al ludo, a las cartas, a la batalla naval...

Así, invierten meses enteros en intentar ganarle a su psicólogo/a, y cuando lo logran se sienten triunfantes y felices. Finalmente, han logrado convencerse de que ellos pueden llegar a ser tan fuertes, inteligentes y astutos como para vencer a su peor enemigo/a: su abusador/a.

En estas instancias, los niños/as ya son capaces de hablar sin pelos en la lengua del trauma por el que han atravesado sin angustiarse. Ahora, las pequeñas víctimas lograrán dejar de sentirse víctimas porque ya han podido comprender que ellos son por mucho superiores a su abusador/a, quien no es más que una pobre persona incapaz de encontrar la felicidad y el amor verdadero de absolutamente nadie.

Ejemplos de casos clínicos:

- Pepe (un niño de 10 años, que había sido abusado por un profesor amigo de la familia), durante los últimos cuatro meses de su terapia jugó a varios juegos de mesa; entre sus preferidos estaba un juego llamado crucigrama, en el cual solía formar palabras humillantes referidas a su abusador.
- Luz (una niña de 12 años, que había sido sometida a sexo buco-genital por su profesor de gimnasia) durante los últimos seis meses de terapia solía empeñarse en ganar a cuanto juego de mesa tuviera a su alcance, su preferido era el juego de cartas llamado “Jodete”.

Sexta etapa: *Juegos de despedida*

Llega un punto en que después de mucho trabajar en sus juegos el niño/a manifiesta aburrirse en su terapia. Sucede que ya ha elaborado su trauma y se encuentra en otra etapa de su vida, la que exige dejar atrás el sufrimiento, porque se siente merecedor de toda la felicidad y paz del mundo. Cuando esto sucede, llega entonces la hora de comenzar despedirse.

El alta de un pacientito/a con el que hemos trabajado durante varios años lejos de ser melancólica deberá ser elaborada con alegría, sin cerrar puertas, sino más bien dejándole en claro que podrá regresar a visitarnos cuando quiera; que no es el fin de nada sino el comienzo de una nueva vida para él/ella.

Ejemplos de casos clínicos:

- En la última sesión que tuvimos con Lisandro (un niño de 10 años, quien había sido violado por un vecino de su casa), trajo la guitarra y me cantó un repertorio de bellas y alegres canciones de amor y gratitud.
- En la última sesión que tuvimos con Maru (una niña de 12 años, que había sido abusada por su progenitor), me mostró alegre y orgullosa su nuevo palo de jockey con el que jugaría un importante torneo la próxima semana en una ciudad del interior del país.

Es importante destacar que cada una de las etapas que anteriormente nombramos podría durar desde algunas semanas hasta algunos meses (e, incluso, llegar a extenderse alrededor de un año cada una), y que es muy frecuente que, por momentos, puedan superponerse entre sí.

Particularmente, yo soy de la opinión que casos tan complejos como los relacionados con el abuso sexual por incesto no pueden resolverse ni elaborarse en diez sesiones. Generalmente, cuando el psicólogo/a comienza a trabajar en uno de estos casos se encuentra con que no sólo debe atender a su pequeño/a pacientito/a sino, además, deberá ir ayudando a resolver todo un abanico de cuestiones que irán surgiendo en el trasfondo del grupo familiar y social en el cual el niño/a se halla inserto.

Además, en los casos de abuso, suele darse que una de las posibles consecuencias del trauma sean las fallas y secuelas en lo que respecta a la estructuración psíquica en formación del niño/a; con lo cual, siempre será necesario invertir mucho más tiempo de trabajo terapéutico en subsanar –o al menos intentar subsanar– dichas fallas con el objetivo de que el niño/a pueda ir ordenándose mentalmente en pos de poder elaborar exitosamente su trauma. A veces, desde los organismos gubernamentales que en muchos de nuestros países financian los tratamientos de las pequeñas víctimas se establecen lapsos extremadamente cortos de tratamiento, pasando por alto las diferencias abismales existentes entre las secuelas sufridas por los múltiples y variados tipos de abusos sexuales. Un niño/a que sufrió un trauma por accidente de auto y se le quebró la columna no va a tener el mismo tiempo de recuperación que aquel que se rompió una pierna... De igual manera, un niño/a que fue victimizado ocasionalmente por un extraño a la familia seguramente no va a necesitar el mismo tiempo de recuperación que un niño/a que ha sido violado durante años por su propio progenitor.

En general, los niños/as abusados/as (sobre todo, las víctimas de incesto y aquellos/as sometidos/as de modo crónico por violaciones con acceso carnal) suelen necesitar de dos a cuatro años de psicoterapia para elaborar el trauma; siendo que esto dependerá de la gravedad de las secuelas psíquicas y emocionales de cada caso. Si bien existen otras posturas en donde se cree que estimular al niño/a a hacer terapia por más de dos años sería algo así como someterlo a una especie de revictimización, mi experiencia me ha demostrado que interrumpir la terapia antes de que se hayan cumplido las seis etapas que acabamos de mencionar sería iatrogénico para el niño/a, dado que no haría otra cosa más que dilatar la elaboración del trauma. Lo que en un principio parecería mucho tiempo, siempre se hace poco en comparación con las secuelas de acarrear hasta la adolescencia o la adultez un trauma no elaborado.

b. Ritmos del juego en la terapia psicológica

Los niños/as bajo circunstancias de trauma o bajo los efectos de estrés postraumático pueden jugar con distintos tipos de ritmos según sea el estado emocional o psíquico por el cual estén atravesando, o por el nivel de elaboración al que han llegado.

- *Ritmo lento:*

Generalmente, cuando los niños/as juegan con una modalidad excesivamente lenta se debe a que, o bien tienen rasgos obsesivos y perfeccionistas en su personalidad, o bien se hallan en estado de shock, deprimidos o abúlicos, sin ganas de iniciar ningún tipo de actividad.

- *Ritmo caótico:*

El ritmo caótico y explosivo suele darse en los juegos postraumáticos; específicamente, en aquellos juegos compulsivos en donde el niño suele “asesinar” los muñecos más como un acto de catarsis emocional que como la escenificación de algo que ellos hayan vivido. Este ritmo es un indicador no sólo de ira sino también del grado en que el trauma ha afectado al niño/a.

- *Ritmo acelerado:*

Cuando los niños/as víctimas comienzan a jugar escenificando con muñecos escenas de tipo sexual, se suele observar que empiezan a acelerar el ritmo del juego. Esto no es más que el reflejo de la angustia y la ansiedad que el tema les provoca. A diferencia del ritmo caótico, el ritmo acelerado no interfiere en el desarrollo normal del despliegue de la trama simbólica del juego.

- *Ritmo equilibrado:*

Una vez que los niños/as víctimas van avanzando en la elaboración de sus traumas, van pudiendo jugar de una manera más equilibrada, sin manifestarse tan hiperkinéticos y sin tantos desbordes emocionales.

Finalmente, vale aclarar que a lo largo de una terapia estos ritmos en el juego se van alternando de sesión en sesión, e incluso dentro de una misma sesión, en las distintas secuencias del mismo jugar.

c. Secuencias del juego

Cualquiera que se detenga a observar el juego de los niños/as a lo largo de una hora podrá ser testigo de cómo ellos/as parecen interrumpirlo abruptamente para reemplazarlo luego de unos minutos por una sucesión de múltiples acciones lúdicas o de otros varios juegos. Si bien en apariencia dichas acciones lúdicas y/o juegos pueden llegar a ser muy distintos entre sí, cuando se presta atención pronto se descubrirá que están vinculados de una u otra manera al eje temático de un juego principal. Así, de esta manera, las secuencias del juego bien podrían interpretarse como los distintos capítulos de una novela, novela cuya historia es nada más ni nada menos que un reflejo de la historia misma del propio niño/a, de aquello que más le preocupa, de lo que lo intriga, de lo que desea, de lo que piensa, de lo que siente frente a una determinada situación que le ha tocado vivir.

Pero, en realidad, existen distintos tipos de secuencias en los juegos que se juegan a lo largo de un recorrido terapéutico. Estas son:

- *Secuencias de juegos dentro de un mismo juego:*

Se trata de los distintos momentos temporales que se establecen dentro de un mismo juego. En de la estructura de una novela, sería algo así como el punto y aparte dentro de un capítulo.

Ejemplo de un caso clínico:

Coty (una niña de 7 años, que solía ser manoseada por su tío cada vez que iba con su familia los domingos a comer un asado), se dispuso a jugar a las muñecas y en su juego realizó la siguiente secuencia de acciones:

- a. Agarró siete Barbies y las vistió con vestidos largos de princesas, las peinó, las maquilló e hizo como que les pintaba las uñas de los pies y de las manos. Terminó sentándolas en círculos sobre un almohadón.
- b. Luego, se dispuso a jugar a la cocinita. Para ello, dedicó bastante tiempo en preparar algunos de los más exquisitos manjares con plastilinas de colores.
- c. Más tarde, se le ocurrió jugar al restaurante e invitó a comer a varios de los animalitos del consultorio, incluidas las princesas.
- d. Por último, decidió incorporar al juego a un Lobo, quien terminó engañado a todos cuando después de hacerse el bueno secuestró a varias de las princesas, las que se encontraban más distraídas.

- *Secuencias de juegos dentro de una misma sesión:*

Se trata de los distintos juegos que se van sucediendo uno detrás del otro que, aunque distintos en estructura, personajes y roles asignados, pueden ser conectados entre sí por un mismo eje temático simbólico. Ejemplo de un caso clínico:

Damián (un niño de 6 años, que fue abusado por su madre esquizofrénica), realizó la siguiente secuencia de juegos en una de sus sesiones:

- a. Jugó a probarse varias máscaras y le ofreció a su terapeuta que se colocara la de payasa. Entonces, jugó a que tenía poderes mágicos y podía convertirse en quien quisiera para engañar a la payasa mala.
- b. Luego, quiso jugar a la cocinita y encarnó el rol del chef de un restaurante que le preparaba comida rica a los niños y comida podrida a las mamás de estos niños; según él, porque estas mamás les pegaban a sus hijos y alguien las tenía que poner en penitencia.
- c. Después quiso que le leyera el cuento de la Cenicienta.
- d. Y finalmente, con la varita mágica en mano apuntó hacia el títere bruja con la intención de convertirla en un sapo, después en cucaracha y más tarde en un ratón.

- *Secuencias de juegos a lo largo de las semanas:*

Muchas veces, sucede que los pacientitos/as eligen jugar una historia con ciertos y determinados personajes a lo largo de varias semanas. Así, semana tras semana desarrollan una cierta y determinada trama argumental que suele estar vinculada a alguna situación traumática o a una situación que les puede llegar a resultar confusa o angustiada. Como explicamos al principio, consiste en algo así como si se tratara de los capítulos de una misma novela.

Ejemplo de un caso clínico:

Carlitos (un niño de 8 años, que había sido abusado por dos vecinos), hizo la siguiente secuencia de juegos a lo largo de nueve sesiones realizadas en dos meses:

- a. Un día decidió jugar con la serpiente boa que incentivada por su amigo el lobo le mordió la cola a varios animalitos.
- b. La semana siguiente, jugó a que la boa se escondía agazapada detrás de unos almohadones con el objetivo de atrapar a un grupito de Barbies y Kens que caminaban yendo a una fiesta.

- c. La semana siguiente, jugó a que la boa tenía dos amigos: el lobo y el cerdo, y que juntos salían a asesinar a cuanto animalito se les cruzara delante.
- d. La semana siguiente, jugó a que la policía lograba atrapar a la boa y la encerraba en la cárcel.
- e. La semana siguiente, jugó a que la boa lograba escaparse de la cárcel con la ayuda de sus amigos el lobo y el cerdo.
- f. La semana siguiente, jugó a que el Hombre Araña lograba descubrir cuál era el escondite de la boa, el lobo y el cerdo y conseguía atraparlos luego de sostener arduas luchas contra ellos.
- g. La semana siguiente, jugó a que la boa le tocaba la colita a un bebé que dormía inocente en su cuna.
- h. La semana siguiente, jugó a que la boa le mordía la cola a un bebé mientras dormía y luego le clavaba sus colmillos inyectándole su veneno (para ello, utilizó crema blanca de manos con la cual manchó al muñeco)
- i. Finalmente, jugó a que cada vez que la boa tenía la intención de tocarle la colita al bebé, él mismo la atrapaba y le hacía tragar su propio veneno y su propio pis (crema y alcohol en gel) hasta que terminó muerta.

- *Secuencia de juegos a lo largo del tratamiento:*

En ciertos casos, en el marco de su psicoterapia los niños/as abusados/as mantienen a lo largo de varios años un mismo eje temático. Así, se puede observar que tienen sus muñecos favoritos con los cuales juegan desplegando una y otra vez distintas historias interconectadas entre sí a nivel simbólico.

Ejemplo de un caso clínico:

Cada dos por tres, a lo largo de casi toda su terapia, Teresita (una niña de 8 años, que había sido abusada por su padre cada vez que lo iba a visitar los fines de semana por orden del juez), solía jugar con la figura de un hombre, un muñeco o un animal masculino que raptaba, lastimaba o asesinaba a las muñecas.

d. Asociaciones espontáneas en el juego

A medida que juegan los niños/as van haciendo verbalizaciones o gestos espontáneos que suelen estar asociadas a la historia que están

desarrollando. Dichas verbalizaciones y gestos lejos de ser un producto de la casualidad siempre están asociados a aquello que piensan y sienten consciente o inconscientemente.

- *Asociaciones espontáneas verbales:*

Siempre resulta interesante detenerse a escuchar todo lo que el niño/a va diciendo mientras juega. Generalmente, aquello que dice, por más insignificante y azaroso que parezca, puede brindarnos datos que nos resulten muy esclarecedores a la hora de comprender más profundamente el motivo que originó su juego; esto es aquello que siente o piensa respecto de una persona determinada o de sí mismo/a, por ejemplo.

Ejemplo de un caso clínico:

Una niña de 4 años abusada por su padre juega a que es una cocinera que muy amablemente le da de comer pizzas a toda una familia; sin embargo, al llegar al padre (representado por un muñeco Ken), como al pasar, con un gesto de odio y casi de forma inaudible, dice: “A él le voy a servir pollo muerto”.

- *Asociaciones espontáneas gestuales:*

Frecuentemente, los niños/as víctimas de abusos se sienten cohibidos a la hora de expresarse libremente a nivel verbal. Sin embargo, no hay ninguno de ellos que mientras juegue no se mueva o no haga ciertos y determinados tipos de gestos inconscientemente. Se dice que un gesto vale más que mil palabras. Hablando se puede mentir pero el cuerpo no miente, es por eso que resulta muy interesante estar atentos a los gestos que los niños/as hacen mientras juegan o mientras hablan ya que nos aportarán muchos datos.

Ejemplo de un caso clínico:

Una niña de 3 años abusada por su abuelo solía interrumpir su juego con muñecos a cada rato con motivo de lavarse sus manos con alcohol en gel. Esta conducta se agudizaba cada vez que sostenía o manipulaba a un muñeco varón.

e. Ejes temáticos generales

Los juegos son una manera de pensar en acción, y es por esa razón que en sus juegos los niños/as abusados/as suelen abordar de una u otra manera distintos ejes temáticos que los preocupan:

- *El bien y el mal:*

“Está bien que los padres les peguen a sus hijos/as, ellos deben educarlos”, con un gesto de resignación, trató de explicarme una de mis patientitas cuando le pregunté por las marcas que tenía en su cuerpo. Inmediatamente después, se colocó una máscara transparente y comenzó a jugar a que era alguien que hacía maldades pero que nadie se daba cuenta porque era invisible. Daría la sensación de que en nuestra sociedad el mal se hiciera invisible bajo la máscara de la normalidad para todos menos para los niños/as, quienes aún son capaces de distinguir entre el bien y el mal en sus juegos. Constantemente los niños/as ruegan a sus juegos diferenciar el bien del mal. No hay uno solo de sus juegos en donde esté ausente este tema. Aún cuando hayan sido traicionados por quienes más han amado y por momentos pierdan la brújula, siempre les exigirán a sus juegos un final justo. No importa si ellos/as sufrieron abusos, malos tratos, injusticias, traiciones, desilusiones, desidia, indiferencia, humillaciones, sus juegos casi siempre, a la larga o a la corta, siempre tenderán a tener un final feliz y justo en donde nunca triunfará el malo sino el más bueno.

- *La valentía y el temor:*

“¿Sabés qué me acabo de dar cuenta, María Cecilia? El payaso que siempre le chupa la colita a los cachorros es mi papá”. Parada frente a mí, mirándome fijo a los ojos, una patientita de 4 años me confesó su secreto luego de seis meses de haber estado jugando con un payaso y un títere perrito en su terapia. ¡Cuánta valentía, cuánta dignidad! Es admirable cómo los juegos ayudan a los niños/as a enfrentar sus terrores. La verdad es que si los niños deciden no hablar cuando se los cita a declarar en los juzgados es porque se les prohíbe entrar con juguetes, y sin sus juguetes se sienten desamparados, temerosos. Por más que tengan un buen padre y una buena madre sin sus juguetes ellos se sienten huérfanos. Quizás los adultos no los sepamos entender porque hace rato ya nos hemos olvidado de lo que significó jugar en nuestras vidas, pero al menos respetemos el derecho que todo niño/a tiene de sostener su juguete favorito a la hora de ir a declarar al juzgado, en un cuarto gris de dos por dos, rodeado de cámaras y de todo un staff de psicólogos/as, abogados/as, fiscales y jueces observándolo tras un espejo⁶⁸. Cualquier adulto se sentiría temeroso en

⁶⁸ Cámara Gesell.

una circunstancia similar; cuánto más una criatura que como mucho mide un metro de estatura. Sí, para ser niño/a en nuestra sociedad se necesita ser muy valiente; sobre todo, si se es un niño/a abusado/a que debe enfrentarse a diario con el abuso de poder, no sólo de su agresor/a sino de quienes debieran protegerlo/a.

- *El orden y el caos:*

Los niños/as lo desordenan todo cuando juegan y si hay demasiado orden se aburren. El caos creativo para ellos es la única manera de entender el caos que hay en sus vidas; sobre todo, cuando han sido abusados y la vida se les ha dado vuelta. Cuando la propia familia está hecha un caos, no hay modo de obligar a los juguetes a que se comporten prolijos y educados porque sus dueños/as se vuelven confusos/as, inquietos/as, desesperados/as. Los juguetes adquieren vida propia en el pensamiento mágico del niño/a y cada vez que alguno de ellos desaparece es porque seguramente se ha ido a solucionar algún problema. Así, podemos ver niños/as empeñados/as en educar a sus muñecos/as u obsesionados en construir casas con ladrillitos de plástico, casas que apenas terminan demuelen para hacer otras más grandes y más lindas porque son plenamente conscientes de que hay familias que viven en lugares mejores. De la mañana a la noche, ellos dedican casi todo su tiempo en jugar como un intento de ordenar sus pensamientos y emociones, es por eso que nunca tienen tiempo para ordenar sus juguetes. Porque el orden urge en sus vidas y la única posibilidad que ellos tienen de encontrar un poco de cordura es fantaseando con un mundo mejor.

- *El hablar y los secretos:*

“El señor Lobo siempre le hace pesadillas secretas a la princesa”. Los niños/as no deliran sino que hablan como pueden y como les sale según sea su maduración neurolingüística y el tipo de pensamiento que predomine en ellos según la edad que tengan. Cuando ha de tratarse de niños bajo situación de trauma –sobre todo, si han sido abusados– siempre habrá que evaluar el daño psíquico que han padecido a la hora de interpretar aquello que dicen a través de sus juegos. Los niños/as víctimas de daño físico, moral y psíquico muchas veces dan la falsa impresión de ser psicóticos porque suelen encontrarse bloqueados/as emocionalmente. Sin embargo, jugando

es cómo, poco a poco, irán perdiendo sus miedos y abriéndose a la vida, recuperando la alegría y las esperanzas. Por suerte, en estos casos los juguetes son los mejores aliados de los niños/as a la hora de proyectar en ellos las broncas y las palabras que nunca se animarían a pronunciar. Los muñecos/as no temen ser castigados por hablar y siempre logran sobrevivir a los peores ataques, es por eso que las pequeñas víctimas los idealizan a tal punto de no poder conciliar el sueño si no se llevan uno de ellos a la cama. Porque para los muñecos/as no existen los disparates ni las mentiras; a diferencia de muchas personas, ellos siempre creen en la historia que los niños tienen para contar.

- *La sexualidad infantil y la sexualidad adulta:*

“Las cosquillas que hace el monstruo pegajoso no son feas, pero producen muchos nervios”, trató de explicar una de mis pacientitas abusadas hace casi veinte años atrás, cuando la llamaron a declarar en el juzgado. Pero como ella tuvo miedo de develar la verdadera identidad del monstruo y no supo encontrar las palabras para explicar por qué aquellas cosquillas producían nervios, su padrastro abusador pronto quedó sobreseído de toda sospecha. Es muy común observar que los niños/as abusados/as nombren a su abusador con apodos simbólicos para no asustarse tanto. Cuando en sus juegos o en sus dichos ellos/as se refieren al lobo, al cerdo, a la bruja, al payaso, al monstruo... probablemente se refieran a alguien que los engañó con la astucia de un lobo, que les hizo cosas asquerosas como un cerdo o bromas pesadas como un payaso, a alguien que los asustó como sólo lo haría un monstruo. La sexualidad de un adulto siempre asusta al niño/a porque es percibida como una invasión energética que es incapaz de dosificar o metabolizar ni física ni psíquicamente. El abusador/a arrasa con la subjetividad del niño/a al convertirlo en juguete sexual; y paradójicamente, parecería que la única forma que el niño encuentra para recuperar su identidad es jugando a su trauma. Si bien ocasionalmente los niños juegan al doctor o la mamá y al papá haciéndose mimos, las orgías y los excesos sexuales de toda clase en el juego con los muñecos/as son algo típico en los juegos de los niños/as abusados/as; aunque muchas veces no juegan a esto a la vista de los adultos porque les da vergüenza o temen que los reten. En los niños/as, el conocimiento excesivo e impropio de los diferentes tipos de poses sexuales reflejado en sus juegos es un indicador

obvio de que están reproduciendo algo que han visto o vivenciado en algún momento de sus vidas.

- *La infancia y la adultez:*

“A mí ya no me gusta jugar a las muñecas porque soy grande, pero hoy vamos a jugar a la mamá. ¡Eso sí, juráme que no se lo vas a contar a nadie!”. “Cuando me venga a buscar mi hermano no le digas nada que estuve jugando con el Hombre Araña”. Cada dos por tres patientitas y patientitos de entre 9 y 12 años, tan entusiasmados como avergonzados me proponen jugar a algo que se supone ya no deberían estar jugando por su edad. En nuestra sociedad se les exige mucho a los niños; entre otras cosas, que se hagan adultos rápido. Cuanto más rápido, mejor. Por suerte, los niños/as se resisten a lo absurdo y cuando encuentran a alguien dispuesto a escuchar la historia que necesitan jugar y elaborar enseguida corren contentos a buscar los juguetes y los disfraces. Así, por ejemplo, en el consultorio podemos ver a los niños/as víctimas del abuso de poder jugando a ser adultos que llevan maletas repletas de dinero (de cotillón, por supuesto), haciéndose los mafiosos/as que compran los favores de todo el mundo impunemente, o a niñas reproduciendo bailes sexis que vieron en algún programa de televisión con el objetivo de convencer al ladrón de sus juegos para que no las raptan. Para los niños/as, los adultos constituyen un enigma y es por eso que siempre intentan imitarlos en sus juegos, para ver si de esa manera logran comprender por qué piensan lo que piensan, por qué sienten lo que sienten, por qué hacen lo que hacen.

- *La vida y la muerte:*

Piras de muñecos/as asesinados/as en la fosa común de un canasto, bebés ensangrentados, dinosaurios sin colas, princesas desnudas, mujeres desmembradas, hombres si cabeza... Especialmente los niños/as víctimas de incesto suelen transformar el consultorio en una especie de Hiroshima, es que ellos han sido sobrevivientes de una guerra familiar peor que cualquier guerra nuclear. Hay que ponerse en su lugar y entenderlos, convivir bajo el mismo techo que su abusador/a no debe ser nada sencillo; sobre todo, cuando esa persona que tanto los hace sufrir es la encargada de mantenerlos económicamente, de darles de comer, de mandarlos al colegio, de comprarles juguetes...

Los niños/as abusados/as por familiares o personas cercanas a ellos viven entre la espada y la pared, se sienten al borde del abismo todo el tiempo, nunca saben qué les deparará el día, viven la vida caminando por entre los bordes de la muerte, viven en manos de las locuras de un cuerdo que a sabiendas de lo que hace disfruta haciéndoles maldades, viven haciendo equilibrio por entre las amenazas de un “si hablás te mato” o “si hablás un tren va a matar a tu mamá...”. Estas pequeñas víctimas transcurren por entre sus juegos estresadas y una de las maneras que encuentran para elaborar su trauma es hacer lo que ha de llamarse una catarsis emocional pegándole a los muñecos/as y haciéndoles sufrir todo lo que ellos han sufrido física, mental, espiritual y/o emocionalmente.

- *La memoria y el olvido:*

Aún en los casos en que sus recuerdos traumáticos hayan sucumbido bajo la amnesia, el inconsciente siempre logra filtrarse cada vez los niños/as juegan su historia olvidada tal como si el tiempo no hubiese pasado. “¿Dale que jugábamos a que vos eras un zombi que me perseguía?”, me propuso uno de mis pacientitos apagando la luz del consultorio. La luz debía estar apagada sí o sí, todo tenía que estar tan oscuro como cuando se le oscureció la vida el día que lo violaron. Un zombi debía perseguirlo, un ser muerto a quien le habían arrancado el alma debía intentar, si es que podía, atrapar lo vivo que de él quedaba. Con esta danza, entre la vida y la muerte, en la que muchas de las pequeñas víctimas corren jugando a rozar lo más siniestro, es cómo logran hacerle un “olé” a los miedos que antes siempre los paralizaron. Gracias a este tipo de juegos que desafían su memoria y todo lo muerto que creían en sus vidas, es cómo estos niños tan sufridos comenzarán, poco a poco, a recuperar la sonrisa y con ello las fuerzas para seguir viviendo.

- *La justicia y la injusticia:*

“Tengo una idea: ¿dale que el lobo iba a la cárcel?”. Esta ha sido la propuesta de juego que más he oído en todos mis años de trabajo con niños/as abusados/as... Ante la indiferencia y desidia profesional y humana con la que se han ido encontrado desde que se animaron a pedir ayuda se han deprimido, se han portado mal, han hecho miles de caprichos, les han pegado a sus hermanos/as y burlado de sus

amiguitos/as, han tenido pesadillas, se han hecho pis encima, han bajado el rendimiento escolar, pero nunca han bajado los brazos frente a la injusticia. “¿Dale que este era el policía bueno y este el malo?”. Si bien los niños/as de hoy en día han aprendido a sobrevivir por sobre la ambivalencia absoluta de roles de nuestra sociedad, aún así, conservan la claridad necesaria para guiarse por valores nobles. Resulta maravilloso observarlos gritar indignados cuando alguien hace trampa en un juego o ha quebrado alguna regla, cuando no respeta lo acordado o traiciona sus sentimientos. Por suerte, aunque por momentos ganen los malos o puedan llegar a imitar a sus adultos haciendo trampas, en sus juegos ellos/as siempre tienen una tendencia innata a la búsqueda de justicia. Quizás sea eso lo que los motive a seguir adelante: no resignarse frente a la injusticia.

- *La familia y la sociedad:*

“¿Dale que jugábamos con los muñecos a que había dos familias vecinas? En una dormían todos juntos con una serpiente y en la otra la hija dormía en una habitación distinta a la de sus padres...”. En cierta oportunidad me propuso una pacientita de familia adinerada, que dormía con sus padres y era testigo de la actividad sexual que estos mantenían delante de sus propias narices dando por supuesto que ella aún bajo estas circunstancias sería incapaz de despertar. Así, sesión tras sesión, el juego de aquella niña transcurriría siempre de la misma manera: los vecinos normales espiaban secretamente a la familia dormida, quienes durante la noche eran víctimas de una enorme serpiente que se les deslizaba por sus cuerpos sin que se dieran cuenta. En su juego, la familia “normal” nunca hacía nada por alertar a la familia dormida de lo que estaba sucediendo. Los juegos de los niños/as, además de ser una metáfora de su propia realidad, paradójicamente también son un fiel reflejo de la sociedad en la que vivimos en donde reina “el mejor no te metas”, “lo que pasa en la familia queda adentro de la familia”, “de eso no se habla”, “los padres tienen derecho de educar a sus hijos como quieren”.

TERCERA PARTE

CASOS CLÍNICOS

En esta tercera parte del libro nos centraremos en el desarrollo clínico de las sesiones de juego de diez casos de niños y niñas abusados/as que me honraron eligiéndome como su psicóloga hace ya varios años atrás, y me dieron la autorización para poder contar sus historias; aunque, por supuesto, con sus identidades reservadas para conservar su derecho a la intimidad. Muchos de estos niños y niñas –algunos, hoy en día más altos que yo– ya son madres y padres, mientras que otros están insertos en el mundo como personas de bien o cursando con éxito sus estudios universitarios.

A continuación, nos sumergiremos, tal como si fuésemos unos “mosquitos”, adentro de sus sesiones psicológicas, mientras ellos/as estaban elaborando sus traumas sexuales. Así, de esta manera, podremos ser capaces de entender un poco mejor qué es lo que un niño/a abusado/a siente a la hora de ser abusado/a y cómo es que eso repercute en su psiquismo y en sus actividades lúdicas. También comprenderemos por qué se hace tan necesario ser respetuosos con los ritmos internos que cada niño/a tiene al momento de ir elaborando su trauma y por qué dicho ritmo debería ser ajeno a los ritmos acelerados del adulto encargado del tratamiento. A veces, es preferible invertir dos o cuatro años de terapia (que en comparación con un promedio de 80 años de vida de una persona no es nada), que cargar de por vida con las secuelas un trauma reprimido, a medio resolver.

Yo creo que el psicólogo/a, es quien debiera adecuarse a la demanda de sus pacientitos/as y que estos no deberían por qué tener la obligación de adecuarse a los ritmos de una terapia breve impuesta. Particularmente, no estoy muy a favor de las terapias exprés de nuestra sociedad moderna donde todo debe hacerse rápido. Esta modalidad, según mi opinión, a la larga resulta “pan para hoy y hambre para mañana”. Cuando los síntomas de un trauma sexual por incesto se abordan superficialmente y con “recetas mágicas” parecerían ceder rápidamente pero, paradójicamente, después de un tiempo vuelven a aparecer con mucha más fuerza y se vuelve a “foja cero”; con lo cual, tenemos adultos, personas con eternos conflictos que parecerían no solucionarse nunca, sin poder correrse del lugar de víctimas, sin poder permitirse ser verdaderamente ellos mismos.

Sin embargo, debo reconocer que el abordaje de las terapias breves y grupales son una excelente opción muy válida para niños y niñas víctimas de abusos sexuales y violencias en situaciones de riesgo social, en donde realizar un tipo de intervención individual que permita

profundizar mucho más y trabajar en las secuelas intra-psíquicas se hace prácticamente imposible debido a los bajos recursos económicos o la falta de un adulto que se haga cargo de sostener anímica y económicamente la psicoterapia del niño/a; y por sobre todo, dada la ausencia del Estado en lo que respecta a la debida implementación de planes académicos obligatorios a través de los cuales se pueda dar capacitación a todos los psicólogos/as que trabajen en temas relacionados con el abuso sexual infantil, ya que muchos de estos profesionales se sienten desbordados por este tipo de casos sin saber muy bien cómo manejarse, principalmente, en lo que se refiere a la intervención clínica y al tratamiento psicológico de los niños/as víctimas de incesto paterno-filial.

Llegado este punto, es necesario aclarar que en esta tercera parte no nos centraremos en el abordaje ni en las intervenciones clínicas de los niños/as abusados/as; eso lo dejaremos para un próximo libro más específico, por la complejidad de dicha temática. Antes, como un paso previo, considero necesario que aprendamos a descifrar el significado de los juegos de los niños/as a partir de las secuencias lúdicas, de las asociaciones verbales libres mientras juegan y del significado simbólico de sus muñecos/as.

I

CASO PEPA

El lobo, el payaso y las princesas

Pepa era una niña de 4 años que amaba la literatura infantil. Conocía y podía recitar de memoria casi cualquier cuento y solía hablar de las distintas princesas integrándolas cotidianamente a sus juegos. Su mamá, una mujer de negocios divorciada hacía dos años de su marido (un empleado de su empresa) me había consultado preocupada porque hacía unos meses atrás su hija, con una actitud muy seria, en distintas oportunidades, le había dicho: “Me da asco chupar el pito”. A raíz de este comentario Pepa había comenzado a atenderse con una psicoanalista especializada en niños/as, quien luego de un par de sesiones supo tranquilizar los ánimos argumentando que dicho comentario no se debía a otra cosa más que una frase “típica” de las niñas que estaban atravesando el Complejo de Edipo y que solían fantasear con distintas teorías sexuales. Al no quedar del todo convencida con dicha explicación, su madre decidió buscar otra psicóloga con el fin de realizarle otro psicodiagnóstico para cotejar el anterior. Finalmente, se pudo arribar a la conclusión que Pepa había sido abusada por su progenitor mediante sexo buco-genital, manoseos, masturbaciones y eyaculación incluida.

Cuando la vi por primera vez, Pepa intentó por todos los medios esquivarme la mirada. Caminaba con la cabeza gacha y algo encorvada, tal como si llevara un gran peso sobre sus espaldas. Al principio se negó rotundamente a jugar, pero, luego de un ratito, poquito a poco, comenzó –aunque, siempre muy seria– a hurgar por entre los canastos con muñecos y juguetes investigando quiénes eran los que habitaban el consultorio. Hacia el final de la sesión, con una voz casi inaudible, muy tímida, sentada muy derechita al borde del sillón, se animó a contarme que ya no quería ir a visitar a su padre porque este solía hacerle cosquillas que, si bien no sabía por qué, no le gustaban.

- *Interpretación:*

Es muy común que en la primera entrevista psicológica que se tiene con un niño/a, se niegue a jugar o a hablar. Entablar una conversación con un extraño/a para contarle sus secretos más íntimos no es tarea fácil; sobre todo, si ha de tratarse de un niño/a frente a un adulto en el marco de un lugar por completo desconocido, tal y como resulta ser un consultorio psicológico. Por tal motivo, siempre resulta muy útil que dicho consultorio sea un ámbito cálido y acogedor, con muchos muñecos y juguetes, en donde los niños/as se sientan tan cómodos y relajados como para comenzar a abrirse a trabajar sus conflictos. Antes de entablar un diálogo con el profesional ellos/as necesitan recorrer el lugar, investigarlo, identificarse con este espacio hasta reconocerlo como propio. Recién entonces, es cuando se largan a hablar y nos permiten vislumbrar algo de su sufrimiento.

+++

En nuestros próximos cuatro encuentros, Pepa ya entraría con un poco más de confianza y se animaría a jugar. Y ciertamente, no dudó en jugar a que una princesa llamada Aurora debía defenderse de un lobo que pretendía hacerle cosquillas. Si bien continuaba esquivándome la mirada, en ciertos momentos, por fracciones de segundo, yo percibía que me clavaba los ojos observándome profundamente, como si me estuviera estudiando.

- *Interpretación:*

Aurora es la princesa protagonista del cuento “La bella durmiente”. La interpretación psicoanalítica que suele darse sobre este cuento es la de estar dormida o –lo que es lo mismo a nivel simbólico– permanecer inconsciente ante la sexualidad. El lobo, a su vez, suele ser un símbolo de la astucia y el engaño de una figura masculina (símbolo muy difundido desde la Edad Media a través del cuento “Caperucita Roja”).

En estas oportunidades, Pepa eligió jugar con ambos personajes: hizo que el lobo molestase con cosquillas a una muñeca que llamó Aurora (quien, por otra parte, también podría simbolizarla a ella misma, dado que al ser su muñeca favorita se estaría identificando con ella).

Si relacionamos este juego con aquello que Pepa contó en su primera entrevista respecto de las cosquillas que su padre solía hacerle y que tanto le incomodaban, podríamos suponer que el lobo de este juego sería un símbolo de nada más ni nada menos que su propio padre.

+++

Semanas más tarde, Pepa ya de mejor humor que al principio, eligió jugar con una muñeca beba. En un momento determinado, me pidió:

–Necesito sangre. Por favor, María Cecilia, ¿tenés alguna ténpera roja?

Con la ténpera roja en mano, comenzó a manchar con “sangre” el diminuto cuerpo de una muñeca beba a la que desnudó. Entonces, con el títere lobo en mano, hizo que este se le acercara y le susurrara con voz grave:

–No cuentes el secreto... –Luego, ya en su propio tono de voz, agregó muy seria– Un lobo feroz muy malo la lastimó.

Entonces, adoptó el rol de una doctora mala y con inyección en mano obligó a la beba a que tragase un “líquido malo” que había en la jeringa. Luego, pasó a hacer lo mismo con el resto de los muñecos del consultorio. Así, uno por uno, fue obligando a tragar aquel líquido malo a unos cincuenta muñecos.

- *Interpretación:*

En esta ocasión, Pepa desarrolló un juego con el cual estaría significando una escena de sexo buco-genital.

A su manera –y sirviéndose de los muñecos– dijo que tenía miedo de contar su secreto por temor a que la matasen (símbolo de la sangre derramada por el cuerpo de la muñeca).

Durante el resto de la sesión, Pepa repitió este juego unas cincuenta veces sin parar. Jugó a hacerle tragar el “líquido malo” a cada uno de los muñecos/as del consultorio de una manera compulsiva, automática y con una mirada disociada, tal y como si se tratase de la mirada de una persona sonámbula. Esto es lo que suele llamarse un claro ejemplo de “juego traumático”, en donde el niño/a no puede dejar de repetir una y otra vez el trauma que debió sufrir pasivamente sin llegar a entender; para así, de este modo, en la actualidad elaborarlo activamente, intentando encontrarle algún tipo de significado que pueda echar un poco de luz a su confusión.

+++

Un día, preocupada y aún con mucha angustia, Pepa me contó una pesadilla que en la semana había estado teniendo de forma recurrente:

en sus sueños siempre aparecía un pulpo que intentaba atraparla con sus tentáculos. Luego de contarme esto, agarró todos los muñecos del consultorio y los fue sentando uno por uno en un sillón. Mientras los acomodaba con dedicación para que se mantuvieran bien derechos y sin caerse, me dijo que sus muñecas favoritas eran Aurora, Cenicienta y varias princesas más; pero, que no le gustaban en lo absoluto los vampiros ni los fantasmas. Paradójicamente, ni bien me terminó de explicar aquello, temblando del miedo pero con mucha valentía, se acercó despacito a los títeres vampiro y fantasma y se los colocó en ambas manos. Entonces, muy sigilosa, se acercó a la cuna en la cual una muñeca beba dormía y con una voz casi inaudible, me propuso:

—¿Dale que yo era un papá fantasma-vampiro en las pesadillas de la beba y le hacía pis blanco encima? No, mejor era un papá pulpo.

- *Interpretación:*

Antes de disponerse a jugar, Pepa me contó una pesadilla que había tenido con un pulpo que la quería atrapar. Como el pulpo es otro de los personajes con que los niños/as suelen simbolizar a su abusador (dada la capacidad de sus ventosas y tentáculos para adherirse, pegotearse y atrapar a sus víctimas), este sueño bien pudo haberse tratado de un intento de elaboración del trauma sufrido.

Inmediatamente después, Pepa asoció aquella pesadilla al tema de su próximo juego en el cual reprodujo una escena siniestra con los personajes del fantasma y el vampiro. Tanto los fantasmas como los vampiros suelen simbolizar a personajes que pueden invadir los cuerpos de las personas mientras duermen; por lo tanto, en terapia suelen ser frecuentemente utilizados por los niños/as abusados/as para simbolizar a un abusador/a dentro de la propia familia.

La forma de hablar de Pepa podría resultar un poco confusa dado que no sólo hablaba en una voz casi inaudible sino, que además, parecía entremezclar personajes e identificarse con éstos de forma aparentemente aleatoria. Sin embargo, al estar atentos, podemos observar cómo es que la figura del padre, con el transcurrir de la sesión, va encarnándose en distintos símbolos: el pulpo, el fantasma, el vampiro... hasta el punto de ser ella misma quien, finalmente, decidiera colocarse en el rol del personaje del propio abusador; quizás, como un último intento de pretender entender su comportamiento.

El hecho de que Pepa se hubiera servido de distintos símbolos para representar y/o simbolizar a su abusador, corrobora la autenticidad y la espontaneidad de la historia del abuso que estaba contando a través de sus juegos.

+++

En otra oportunidad, Pepa llegó con una muñeca vestida de violeta que se llamaba Lila, la cual, según me explicó, había sido un regalo de su padre. Con la muñeca en mano y cruzada de brazos me dijo muy enojada:

—Un chico malo que yo conozco rayó todo el cuaderno del colegio y eso no se puede hacer. Yo le pegué figuritas brillantes arriba para que no se note nada.

Luego, se dispuso a jugar a desvestir y volver a vestir a Lila y a tres muñecas más: Caperucita Roja, Aurora y Sofía.

En un segundo momento, se colocó en una de sus manos al títere lobo mientras que, a su vez, hacía cantar a las muñecas: *“Juguemos en el bosque mientras el lobo no está...”*. Así, de pronto, en un tono de voz que denotaba falsedad, hizo que el lobo le pidiera ayuda a Caperucita Roja para juntar flores y frutillas; pero, inmediatamente después, inesperadamente dirigió su atención a Lila, y muy astuto la engañó con el objetivo de tocarle la cola.

Indignada, al observar dicha situación, Pepa terminó agarrando a una muñeca llamada Monster High (según ella, con súper-poderes en su larga cabellera azul), quien no dudó ni un instante en matar al lobo y arrojarlo con furia adentro de su propia cueva, escondida detrás de uno de los sillones del consultorio.

A continuación, Pepa repitió el mismo juego; aunque, en esta oportunidad, cambió el personaje del lobo por el del payaso.

Antes de finalizar la sesión, quiso retomar el juego de unas semanas atrás y con una témpera manchó la cabeza de la muñeca beba con “sangre”. Dijo:

—La nena tiene sangre en el cuerpo. Tiene todo el cuerpo lastimado porque el lobo le arrancó toda la piel y después se la volvió a poner en su lugar para que nadie se diera cuenta.

Adquiriendo el rol de doctora, procedió a limpiarle las heridas con unos trozos de algodones, envolviéndole el cuerpo con grandes parches de cinta de papel que hacían de gasas. Entonces, comenzó a cantar nuevamente:

—*Juguemos en el bosque mientras el Lobo no está...* —Hasta que en un momento dado, me propuso: ¿Dale que vos hablabas con el canario y estabas distraída?

En ese momento, tomó al payaso y le hizo tocar los genitales a la beba mientras que, acercándosele al oído, le susurraba:

–Esto es un secreto, un secreto olvidado...

Aquel día Pepa repitió ese mismo juego unas diez veces más, pero de forma intercalada: algunas veces era el lobo, mientras que otras, era el payaso quien le tocaba los genitales a la beba. En un momento determinado, la muñeca con súper-poderes en su cabello azul intentó matar al lobo y al payaso; pero, lamentablemente fracasó porque, ellos, muy astutos, terminaron por raptarla y esconderla en la cueva en donde vivían. Entonces, ya sin nadie que pudiera defender a la beba, apareció una serpiente (que era la mascota del lobo y del payaso) y se aprovechó para frotarse en su zona genital.

–¡Auxilio! –Pepa hizo gritar a la beba que estaba siendo abusada por aquella serpiente.

- *Interpretación:*

La secuencia de los juegos y los dichos de Pepa en esta ocasión podrían interpretarse de la siguiente manera:

El hecho de haber traído a Lila, la muñeca que le regaló su padre, podría ser un modo de poner en escena el recuerdo de cómo ambos solían vincularse.

Luego de presentar a la muñeca símbolo de la relación de ella con su padre, en la secuencia siguiente de su juego, Pepa hizo referencia a algo que hizo una figura masculina; pero que, como no se podía hacer, ella se empeñó en ocultarlo con figuritas brillantes. Este comentario que bien se hubiera podido pasar por alto dada su aparente insignificancia, resulta de vital importancia porque evidenciaría un mecanismo de defensa a nivel psíquico que los niños/as abusados/as suelen utilizar para sobrellevar la situación traumática: la negación. Para sobrevivir al abuso, Pepa solía negarlo mostrándose como una niña feliz y tan brillante como las figuritas con las que solía distraerse de la indebida conducta de su padre, quien por momentos se comportaba como si fuera el más malo entre los malos de sus compañeros de colegio.

Luego de aquel comentario realizado supuestamente al pasar, Pepa se dispuso a jugar con un lobo quien no hizo otra cosa más que tocarle los genitales a Lila, la muñeca con la que se hubo identificado, la cual dijimos simbolizaría el vínculo de ella con su padre.

Sin embargo, en aquella ocasión, salió en su defensa una muñeca con súper-poderes en su cabellera azul, la cual bien podría representar a su propia psicóloga (o sea a mí misma) quien trataba de ayudarla con los poderes de sus propios conocimientos intelectuales (símbolo de la cabellera y símbolo del color azul).

Unos minutos más tarde, en cambio, sería un payaso quien manoseara a Lila. Acto seguido, Pepa le manchará con sangre la zona genital a la muñeca beba, relatando la breve historia acerca de cómo había sido que un lobo le habría arrancado la piel de la zona genital para después volvérsela a poner con el objetivo de que nadie se diese cuenta.

Esta escena estaría simbolizando el dolor y el sufrimiento consecuencia de recordarse lastimada y humillada; especialmente, en las cosquillas y bromas pesadas que solía hacerle su padre, simbolizado en esta ocasión por el payaso (quien suele representar la doble cara del abusador, que lastima y después acomoda los hechos para que sean percibidos como graciosos y así no levantar las sospechas de nadie).

Luego, el payaso nuevamente se puso al ataque y —manejado por ella— le volvió a tocar los genitales a la beba mientras que la psicóloga se hacía —por orden suya— la que estaba distraída jugando con un canario. Esta escena estaría simbolizando lo que pasó en el ámbito de su casa familiar en donde había sido abusada por su padre mientras su madre estaba distraída en sus labores cotidianas, ausente a nivel psicológico a la hora de defenderla.

“Esto es un secreto, un secreto olvidado”. El hecho de que Pepa hubiera dicho que el abuso desplegado en sus juegos había sido olvidado, podría reflejar otro mecanismo de defensa psíquico llamado “desmentida”, a través del cual una persona puede manejarse con dos saberes paralelos y contradictorios: si bien Pepa sería consciente de haber sufrido un abuso sexual, en su vida cotidiana haría de cuenta como que no sucedió para proteger a su psiquismo del recuerdo constante del trauma, lo cual le sería intolerable.

El juego terminó con un intento fallido de la muñeca con súper poderes en el cabello, quien al querer atrapar al payaso y al lobo terminó siendo atrapada por ellos. Así, finalmente, la historia de aquel día tuvo un final trágico cuando la serpiente (símbolo fálico) terminó teniendo “cancha libre” para violar a la beba, quien gritó del dolor sin nadie que pudiera protegerla.

Estando en pleno invierno, Pepa llegó al consultorio con una llamativa bufanda color fucsia. Cuando le pregunté quién se la había regalado, me contestó que su padre; pero que, sin embargo, a pesar de los regalos que este solía hacerle, ella prefería no verlo.

Luego de esta rápida introducción, enseguida me volvió a proponer algo que ya me había propuesto:

–¿Dale que vos estabas distraída hablando con el canario?

Entonces, mientras yo hacía como que hablaba con un pequeño títere canario amarillo, ella tomó al payaso quien, ni lento ni perezoso, comenzó a tocarle los genitales a la beba que estaba durmiendo en su cuna mientras que le susurraba al oído:

–No cuentes esta pesadilla...

Inmediatamente después, Pepa adquirió el rol de doctora. Le vendó la cabeza a la beba y muy seria explicó:

–Han tratado de asesinar a la bebé.

Inmediatamente, procedió a desnudar a la beba con el objetivo de arrojarle crema blanca (crema de manos) la zona genital a la vez que le susurraba:

–Si hablás voy a matar a tu mamá...

Como psicóloga, decidí intervenir alentando a la beba a que sí contara sus secretos y para ello le ofrecí una varita mágica, para que se le quitase el miedo de pedir ayuda. Sin embargo, Pepa hizo que el lobo le quitara la varita y, enojada, me ordenó que no me saliera de mi rol: yo debía seguir estando distraída con el canario.

- *Interpretación:*

Con este juego, Pepa podría estar simbolizando a alguien que, como los payasos, suele caracterizarse por tener una doble cara o una doble personalidad: aunque divierten y se llevan bien con los niños/as, también pegan y asustan a diversos personajes en un tono de broma. Es por tal motivo que muchos niños/as abusados/as suelen simbolizar a su abusador/a utilizando la figura del payaso; porque este, valiéndose de su carisma, muchas veces suele hacer pasar desapercibido el abuso sexual, como si fueran simples e inocentes bromas.

En este caso, Pepa, como casi todos los niños/as abusados/as, se encontraba atemorizada de contar la verdad de su secreto por miedo de que pudieran vengarse de ella, lastimándola o asesinando a su madre. Evidentemente, la realidad de este peligro solía invadir cotidianamente su psiquismo y en esta ocasión pudo más que todos los poderes de una varita mágica, símbolo del pensamiento mágico con que los niños/as de su edad intentan “arreglar” lo que sienten está mal en su mundo.

Finalmente, por último, Pepa tiró crema blanca sobre la zona genital de la beba, lo cual bien podría interpretarse como un simbolismo del derramamiento de semen del que ella misma había sido víctima desde que era muy pequeña.

+++

Al igual que en otros muchos encuentros, otra vez más Pepa me propuso que me distrajesse hablando con el canario para que no me diera cuenta de lo que sucedía a mi alrededor, mientras el lobo (manejado por ella) hacía de las suyas, chupándole los genitales a la beba mientras dormía en su cuna.

Una vez terminada esta secuencia del juego, Pepa agarró una serpiente e hizo que con su lengua le lamiera una y otra vez el hocico negro al lobo.

Luego, procedió a mancharle con ténpera roja todo el cuerpo a la muñeca bebé, a la vez que decía:

–El lobo lastimó a toda la beba con sangre– Ahora, yo era la doctora que la curaba.

Como una buena doctora, se dispuso a limpiar la “sangre” del cuerpo de la beba con algodón y alcohol en gel. Aunque, inmediatamente después, comenzó a arrojarle gotas de crema blanca de manos, la cual terminó por esparcir con una espátula sobre los genitales de la beba.

Por último, agarró una varita mágica y apuntando a la muñeca, le dijo:

–¡Paraplín plin plin, paraplán, plan, plan. Si tu hablas y pides ayuda ya nunca más la colita te tocarán!

- *Interpretación:*

En este juego, al igual que en otros anteriores, Pepa reprodujo la escena traumática en la cual su madre se encontraba demasiado distraída e inocente

(símbolo del canario) como para darse cuenta del peligro que estaba corriendo su hija y poder ser capaz de socorrerla.

Luego, Pepa repitió compulsivamente la escena traumática en donde un lobo manejado por ella le chupaba los genitales a la beba mientras dormía.

El hecho de querer ella manejar al lobo podría ser interpretado como un indicador de querer hacer activo lo vivido pasivamente. Colocarse desde el punto de vista del abusador podría interpretarse como un intento de querer entender su conducta.

Así, reprodujo en el cuerpo de la muñeca su propio miedo a ser asesinada por su abusador y fue por eso que la manchó con sangre de témpera.

Ser una doctora le permitió intentar reparar el daño sufrido. Aunque, en esta oportunidad, fueron más fuertes los recuerdos de cómo era que su padre eyaculaba sobre su cuerpo.

Finalmente, valiéndose de una varita mágica (símbolo del pensamiento mágico típico de los niños/as de su edad) se insufló valor para hablar a través de su muñeca.

A estas alturas, Pepa ya se había dado cuenta de la importancia de romper el secreto del abuso para no ser más victimizada. Si bien aún no se había animado, el hecho de que ella le infundiese valor a la muñeca para que contase su verdad resultó una señal alentadora.

El hecho de hablar y poner en palabras el abuso siempre ayuda a las víctimas a ordenar el caos mental producto del trauma, posibilitándoles no sólo elaborarlo sino, por sobre todo, otorgándoles la capacidad concreta de pedir ayuda y defenderse.

+++

En la sesión número veinte, después de cinco meses de haber estado trabajando juntas, apenas entró al consultorio, parada frente a mí, con la frente en alto y con mucha valentía, Pepa me confesó:

—¿Sabés de qué me di cuenta, María Cecilia? Que mi papá hace lo mismo que el lobo y el payaso. Desde que yo era una beba él me hacía cosquillas muy fuertes en la colita y me chupaba la cosita esa por donde hago pis... Siempre me obligaba a chuparle su pito.

+++

Pepa necesitó de cinco meses para desarrollar la secuencia de juegos que le permitiría tomar consciencia plena de aquello que había sufrido, veinte sesiones le llevó animarse a contar sin pelos en la lengua y en primera persona su secreto. Hay gente que tarda veinte años en recordar su trauma pero ella pudo hacerlo en menos de veinte horas, en menos de un día si vamos al caso. Todo un logro para una niña de 5 años recién cumplidos.

Pepa continuó con su psicoterapia durante tres años más y poco a poco fue recuperando su autoestima y su postura erguida; también, la chispa de humor característica de sus hermosos ojos verdes. Hoy es una estudiante de abogacía, quiere dedicarse al derecho internacional de los niños y niñas.

II

CASO GERMÁN

El detective, el monstruo y los muñecos travestidos

Germán tenía 3 años cuando su madre decidió hacerme una consulta debido a una serie de extraños síntomas que pudo observar en su hijo cada vez que regresaba de la casa de sus abuelos paternos. En tales ocasiones, Germán llegaba con la zona anal irritada y no paraba de tocarse el pito a pesar de la irritación que esto le provocaba; también, solía presentar una conducta muy sexualizada: pretendía chuparle los senos a su madre o pasarle la lengua por su cuerpo. Además, había comenzado a hacerse pis en la cama mientras dormía y, durante el día, cuando iba al baño a hacer sus necesidades se negaba a bajarse los pantalones. Desde hacía un tiempo, Germán solía hablar frecuentemente de secretos y había comenzado a hacer comentarios extraños a su madre tales como: “Los niños deben chupar las vaginas peludas”, “Mamá voy a matar a la abuela y la voy a tirar en el medio del mar”. Si bien una psicóloga anterior había adjudicado estos síntomas de Germán a la ausencia de su padre, quien vivía en el exterior, después de haber trabajado con él pude arribar a la conclusión de que había sido víctima de múltiples violaciones con acceso carnal por parte de su abuela y su abuelo paternos, ambos, involucrados en una secta religiosa de carácter ocultista.

En nuestro primer encuentro, Germán entró al consultorio tan rápido como un rayo y se dispuso con muy buen humor a vaciar todos los canastos de muñecos con el fin de conocerlos uno por uno a la vez que los iba revoleando por todos lados. Después de un rato, se colocó en la mano un títere murciélago-vampiro con el cual comenzó a asesinar en medio de gritos y chillidos descomunales a todos los muñecos del consultorio (más de cincuenta). Una vez que terminó, apagó las luces y así, en medio de la oscuridad, envuelto en un silencio sepulcral, procedió a apilarlos uno por uno debajo de los almohadones del consultorio, en lo que explicó que era “el lugar a donde iban todos los muertos”, esto es, un cementerio.

- *Interpretación:*

No todos los niños/as abusados llegan tristes y cabizbajos/as al consultorio, muchos de ellos llegan en un estado de notoria euforia y manía. Este fue el caso de Germán, quien me dio la impresión de ser un torbellino de energía y un manojo de nervios.

Los murciélagos y los vampiros suelen simbolizar a personajes que invaden el cuerpo de sus víctimas durante la noche.

Con este juego Germán representó una situación que lo hubo violentado, situación que, quizás, pudo haber sucedido en medio de un sitio oscuro, haciéndole sentir temor de ser asesinado.

En este punto vale destacar que, como muchos niños/as víctimas de abusos y maltratos, Germán, en su juego, como un intento de elaborar una situación traumática en donde vio amenazada su integridad física, eligió colocarse en el lugar de agresor-victimario para hacer activo lo vivido pasivamente y así, de esta manera, poder intentar encontrarle algún tipo de significado.

+++

La segunda vez que vi a Germán jugó al mismo juego que la vez anterior. Sin embargo, hubo una pequeña variante: antes de matar a cada uno de los muñecos, el murciélagovampiro les quitó la ropa para chuparles la zona genital.

- *Interpretación:*

Este juego ha de tratarse de una versión idéntica a aquella que Germán hizo en nuestro primer encuentro; aunque, más complejizada, dado que en esta oportunidad, estableció una asociación entre la muerte y la sexualidad.

La muerte asociada a la sexualidad es un tema recurrente en casi todos los niños/as abusados/as. Respecto del porqué, no es muy difícil de deducir: la introducción a la sexualidad adulta genera en el niño un temor a ser asesinado; siendo dicho temor un temor real no sólo por la peligrosidad de terminar lastimado seriamente sino, además, por el hecho de haber sido amenazados tras un pacto de silencio impuesto por el o, en este caso, los abusadores.

+++

Pasado un tiempo, Germán continuaba jugando a asesinar a todos los muñecos/as del consultorio. Sin embargo, en aquella oportunidad introdujo al títere bruja a la escena haciendo que le tocara los genitales a un bebé que desnudo dormía en su cuna. Luego, en un tercer momento se colocó el títere loro y acercándolo a mi oído, en una voz casi inaudible, lo hizo decir:

–Hay una bruja desnuda muy mala que le toca la cola a todos los bebés del mundo.

Entonces, volvió a repetir su juego de asesinatos dándoles a cada uno de los muñecos y animalitos muertos una digna sepultura debajo de los distintos almohadones del consultorio. El resto del tiempo que le quedó antes de terminar con la sesión, jugó a cocinar ricas y sabrosas comidas, tal como lo hacían su abuela y su abuelo cuando no lo abusaban.

- *Interpretación:*

En esta oportunidad, Germán introdujo a la bruja en su juego. La bruja suele simbolizar a la madre mala, y en este caso particular, todo indicaría que habría de representar a su abuela abusadora, si pudiésemos asociar esto a los extraños comentarios respecto de querer matar a su propia abuela, que fueron uno de los motivos de consulta por parte de su madre.

Muchas veces, los niños/as abusados/as suelen terminar sus juegos relacionados al abuso queriendo jugar a la cocinita. Uno de los motivos de esto es porque el jugar con masas y plastilinas a modelar comidas los remite al cuidado materno del que carecieron en el momento de ser abusados/as, y eso logra estabilizarlos/as anímicamente para retirarse de la sesión tranquilos/as.

+++

En otra oportunidad, Germán armó un auto con ladrillitos de plástico y luego se decidió por dibujar en el pizarrón. Con mucho esmero y tratando de mantener el pulso, dibujó una familia de pelotas con caritas tristes. Dicha familia, de mayor a menor, eran: un “papá pelota”, una “mamá pelota”, una “abuela pelota”, un “chanchito pelota”, un “abuelo pelota” y un “hijo pelota”. Llamó la atención de que las dos únicas pelotas pintadas fueran las de la abuela y la del abuelo. Una vez que concluyó con su dibujo, comenzó a hacer chocar el auto que había hecho una y otra vez sobre las figuras de las pelotas abuela, abuelo y chanchito. En esa oportunidad, Germán se dispuso a conversar:

–La abuela pelota tiene una pelota chanco a su lado –dijo muy serio, mientras hacía chocar el auto, que un rato antes había armado, contra la figura alusiva al chanco y al abuelo en el pizarrón–. El tren mata al nene desnudo. A la pelota abuela se le ve el culo y la vagina peluda.

–O sea que la pelota abuela está desnuda –dije, al observar que Germán estaba dispuesto a hablar.

–A la pelota abuelo también se le ve el pito. Ellos tocan a la pelota hijo, al nene chiquito.

–¿Quién más está con la pelota abuela y la pelota abuelo? –le pregunté.

–Las cámaras de filmación... Los autos matan a los que dicen el secreto y después hay que enterrar al bebé muerto.

- *Interpretación:*

Como es sabido, un niño/a de 3 años aún no cuenta con una psicomotricidad desarrollada que le permita dibujar con destreza y es por esa razón que en aquella ocasión Germán se decidió por dibujar una simple familia de pelotas que le permitiese proyectar lo que él percibía de su propia familia. Así, de esta manera, me contó que su abuela y su abuelo hacían cosas “chanchas”, que suelen producir asco (símbolo de la pelota chanco).

El hecho de haber hecho chocar, casi de forma compulsiva el tren contra las figuras alusivas a su abuela, a su abuelo y al chanco, no haría otra cosa más que corroborar la angustia y a la vez la bronca que dichos personajes le generarían.

Además, vale destacar el hecho de que resulta muy común que los niños/as pequeños/as utilicen sus gráficos como una forma de apoyarse en algo concreto a la hora de querer hablar respecto de algo que les resulta confuso. Ellos utilizan sus dibujos como una especie de ayuda-memoria y guía, tal y como los profesionales solemos usar el PowerPoint al dar conferencias.

En aquella oportunidad, Germán se animó a romper el pacto de silencio y contó de forma abierta y simple cómo su abuela y abuelo solían abusarlo. Si bien no se animó a hablar en primera persona, fue muy explícito, descriptivo y espontáneo en sus dichos, lo cual es un claro indicador de la veracidad de su relato.

Al siguiente encuentro, Germán volvió a dibujar la misma familia de pelotas que hizo la última vez que nos vimos. Sin embargo, una vez que la terminó de hacer, muy pronto se decidió a jugar al doctor. Para eso, procedió a desnudar a un muñeco bebé, al cual le esparció sobre su cuerpo sangre (témpera roja), pis (alcohol en gel), caca (plastilina marrón) y algo que no supo denominar qué era (crema blanca de manos). Al finalizar, adoptando el rol de un solemne médico, dijo:

–Alguien lastimó al bebé. Es por eso que el bebé se hizo caca encima.

- *Interpretación:*

A través de su dibujo Germán estaría simbolizando a su abuela y abuelo haciendo cosas “chanchas” o que a él le producirían asco. Dichas cosas, están relacionadas con algún tipo de actividad sexual y que él pudo haber vivido como muy peligrosas (sangre en el cuerpo) y/o dolorosas (vale recordar en este punto que, en su momento, según lo dicho por su progenitora en la primera entrevista, hacía un año atrás Germán habría tenido el área anal y genital muy irritados). Debido a su escaso vocabulario, propio de un niño de 3 años, y aún sin hallar los términos adecuados, Germán fue capaz de contar a través de su actividad lúdica cómo solían eyacular sobre su cuerpo (crema blanca sobre el cuerpo del muñeco con el cual él se identifica). Todo ese tema no sólo le produce asco sino también temor, el cual bien se podría deducir haya incidido en el origen de la enuresis descripta por su madre en la primera entrevista, enuresis que en este juego quedaría simbolizada por el derramamiento del alcohol en gel sobre la cola del muñeco.

+++

La siguiente semana, apenas entró al consultorio, Germán estuvo dispuesto a jugar una lucha descarnada entre dos muñecos Hombres Arañas: uno azul y el otro negro. Me explicó que el muñeco negro era el padre del azul y que peleaban porque el Hombre Araña hijo quería huir y el padre no lo dejaba. Esta lucha se sucedió sin tregua durante unos diez minutos, luego de lo cual procedió a desnudar a un muñeco bebé con el objetivo de ensuciar su cuerpo con témpera roja, alcohol en gel y crema blanca, al igual que en su último juego.

Por último, se encerró en la antesala del consultorio y apagó la luz. Con la ayuda de una linterna y una lupa (que encontró dentro de la caja de juego del doctor) comenzó a jugar al “detective secreto”. En un momento dado entreabrió la puerta y en tono de voz muy bajo, me dijo:

–Shhh... Acá hay un monstruo desnudo encerrado. Es un monstruo malo que guarda secretos.

En este punto, comenzó a alternar el juego del detective con el juego del doctor. Así, de esta manera, comenzó a ir y venir desplazándose de la antesala oscura (en donde adquiriría el rol de detective que buscaba al monstruo desnudo) hacia el consultorio (en donde adquiriría el rol de médico, que curaba las heridas del bebé ensangrentado).

Finalmente, cansado de tan ardua tarea, se dispuso a jugar a cocinar exquisitos manjares.

- *Interpretación:*

Como cualquier niño/a de su edad, Germán percibe a los hombres mayores de su familia como a súper-héroes que tienen súper-poderes para hacer lo que quieran. En esta secuencia lúdica él está expresando la lucha que tiene con un hombre símbolo del gran padre familiar tal como lo es un abuelo, un hombre que él siente lo quiere atrapar (en su telaraña) para hacerle daño y lastimarlo. A su vez, su desnudez –y los abusos a los que lo sometía estando desnudo– hacen que él lo perciba a su abuelo como a un verdadero “monstruo”.

El hecho de que Germán haya jugado a encarnar dos roles: el de detective secreto y el de médico puede estar simbolizando su necesidad de darme pistas a mí, su psicóloga, para que lo ayude a develar el secreto del abuso que estaba sufriendo; mientras que el rol de médico indica claramente su necesidad de reparar el daño sufrido (recordemos que los niños/as siempre suelen identificarse con las figuras de bebés/as o de pequeños/as muñecos/as y en éstos/as proyectan no solo su mundo interno sino también todo lo que día a día les sucede en la realidad que les toca vivir).

+++

Quince días después, la madre de Germán quiso entrar al consultorio junto a su hijo para contarme algo que la había angustiado mucho: la noche anterior –me dijo mientras su hijo intentaba callarla– Germán se había bajado el calzoncillo, sacado el pito e intentó frotárselo a su perra en la zona genital delante de ella. A raíz de esto, decidí preguntarle por lo sucedido y se estableció el siguiente diálogo:

–¿Dónde aprendiste a hacer eso? –le pregunté con cara inocente, sin culpabilizarlo, para que no se sienta juzgado y se anime a hablar.

–Mi abuela y mi abuelo me lo hacen –respondió con toda la inocencia del mundo.

–¿En dónde te lo hacen? –le seguí preguntando al observar que estaba con ganas de hablar.

–En su casa... –Germán fue hasta el sector de máscaras y se puso una de Batman. Luego, siguió hablando–. Mi abuelo se baja los calzoncillos y me muestra el pitulín... Mi abuela se desnuda y me hace meterle el pito en su vagina peluda, ella se sienta arriba mío. Esto es un secreto... Shhh... –en una voz casi inaudible.

Germán interrumpió la charla. Se quitó la máscara de Batman y se dirigió al sector de juegos del consultorio. Eligió el juego del doctor y rápidamente procedió a desnudar a un muñeco bebé para, de inmediato, taparlo de pies a cabeza bajo una manta.

Luego, se dirigió a la antesala y allí apagó las luces. Con linterna y lupa en la mano, se dispuso a jugar al detective secreto que iba tras las pistas de un monstruo desnudo que estaba escondido en un cuarto oscuro. En un momento dado, me indicó que por favor llamase a la policía por el teléfono celular de juguete para avisar acerca de la peligrosidad del monstruo. Paradójicamente, una vez alertada la policía, él salió de la antesala oscura y me llevó engañada allí con el objetivo de encerrarme con el monstruo.

–¡Mamá, ayúdame, aquí hay un monstruo desnudo! –grité un pedido de ayuda que él aún no se animaba a gritar en la vida real.

–¡No grites el secreto! –muy enojado, me ordenó de inmediato–. Si el monstruo se entera de lo que el nene habló lo va a cocinar en una olla como la bruja–dijo mientras se dirigía al sector de máscaras, optando por colocarse la del burro.

- *Interpretación:*

Germán intentó tener relaciones sexuales con su perra. Uno de los principales indicadores de abuso en los niños/as suele ser la conducta hiper-sexualizada. Como en la generalidad de los casos no se animan a hablar, muchas veces los niños/as víctimas deben recurrir a dar señales no sólo a través de sus dibujos o de sus juegos sino, además, adoptando una conducta imitativa a la de su abusador/a.

Si bien en este caso Germán se animó a contarme la verdad de lo que pasó (esto es, el abuso sufrido por parte de su abuela y abuelo), luego necesitó escenificarlo como una manera de seguir elaborándolo. Fue así que una

vez más jugó al detective que buscaba al monstruo desnudo; aunque, sin embargo, en esta oportunidad, a pesar de su miedo a ser asesinado, me pidió que alertara a la policía, con el riesgo que eso implicaría para mí; es decir, poder caer yo también en las manos del monstruo (me encerró en el cuarto oscuro de la antesala luego de haber llamado a la policía).

Finalmente, se dirigió al sector de máscaras y eligió ponerse la máscara del burro, el cual, por su simbolismo suele ser considerado un personaje torpe y con poca inteligencia; al igual que los niños/as abusados/as, quienes suelen sentirse así luego de haber sido victimizados, humillados y engañados.

+++

Aquel día, Germán tomó una muñeca Barbie y un muñeco Ken e hizo que realizaran múltiples y variadas posturas sexuales, incluidas poses que sugerían el sexo anal y el sexo buco-genital. En dos oportunidades, con un tono de voz casi inaudible y con la mirada extraviada, me dijo:

–Esto era lo que hacían mi abuela y mi abuelo.

Ni bien dijo esto, a la escena que me estaba mostrando incorporó un muñequito niño, el cual hizo que comenzara a tocarle los genitales al muñeco varón Ken. Cuando le pregunté que quién era el muñeco grande, me dijo: “Abuelo” y salió corriendo del consultorio a reunirse con su madre que lo estaba esperando en la sala de espera.

- *Interpretación:*

Este juego resulta una evidencia clara de que Germán no sólo tuvo acceso a material pornográfico sino que, además, fue partícipe víctima de actividades sexuales, en este caso, con su abuelo.

+++

En nuestro próximo encuentro, se negó a entrar al consultorio y sólo lo hizo después de mucha insistencia. Sin embargo, luego de un ratito se puso a jugar como si nada. En aquella oportunidad procedió a desnudar a todos los muñecos del consultorio. Lo hizo de una forma compulsiva, sin poder detenerse. En un momento dado, se le ocurrió pintarles los labios a los muñecos varones con un lápiz labial rojo (que encontró en una caja de maquillajes con la cual suelen jugar las nenas) y, acto seguido, procedió a maquillarlos. Por último, decidió pintarle

con el mismo lápiz labial rojo la zona genital y el busto a las muñecas mujeres hasta que, finalmente, retomó la tarea con el resto de los muñecos varones, quienes terminaron con el cuerpo todo rojo dando la impresión de haber sido cadáveres ensangrentados.

- *Interpretación:*

Es muy común que haya días en los que los adultos que hacen psicoterapia opongan resistencias a asistir a su sesión semanal. Muchas veces sienten que no tienen nada que hablar y es por eso que faltan. Sin embargo, si apelan a su fuerza de voluntad, una vez que están frente al psicólogo suelen sacar temas de conversación que socavan los cimientos más profundos de su existencia. Esto se debe a que, si bien inconscientemente quieren ahondar en los aspectos más oscuros de sus vidas, a nivel consciente esto les produce miedo y recurren por ello a la evitación. Lo mismo sucede con los niños. En este caso, Germán había opuesto resistencia a entrar al consultorio y entre su madre y yo lo convencimos para que pase. No es algo bueno dejar a los niños inmersos en el miedo. Por eso yo creo que una de las tareas fundamentales del psicólogo/a que se dedica a niños/as víctimas de abusos sexuales es insuflarles valor para enfrentar y superar todos los temores que suelen invadirlos a la hora de expresarse y pedir ayuda.

Aquel día Germán tenía una especie de obsesión con desnudar y manchar de rojo los cuerpos tanto de muñecos varones como de muñecas mujeres. A tal punto, que terminaron dando la impresión de haber sido personas muertas producto de una masacre. Este tipo de juego suele denominarse “juego traumático” y, con algunas variantes, es un juego típico de niños/as abusados/as.

El tratamiento de Germán duró cuatro años. Durante el primer año y medio jugó una y mil veces al detective secreto y a distintas variantes de juegos sexualizados; especialmente, a una bruja y a un monstruo que tenían relaciones sexuales con casi todos los muñecos del consultorio. También, solía jugar a travestir a muñecos varones tal como si fueran princesas. En la segunda etapa de su tratamiento, sin embargo, se empeñó en ser un mago; y en la tercera, se empeñó en aprender a jugar distintos juegos de mesa, especialmente, el ajedrez. En la actualidad, Germán es cinturón negro de karate y está estudiando abogacía, dice que quiere ser juez.

III

CASO PEPE

El karateca y el cementerio de juguetes

Pepe tenía 5 años cuando llegó por primera vez a la consulta. Era un niño de clase socio-económica baja. Su madre era ama de casa y su padre trabajaba como aprendiz en la construcción. Sus padres fueron quienes me consultaron debido a que habían notado en él algunas conductas extrañas y un cambio repentino en su humor. Desde hacía unos meses Pepe había adoptado una actitud por demás extraña: tenía pesadillas recurrentes y se pellizcaba todo el tiempo los genitales (llegando incluso a lastimarse); también, presentaba una conducta hiperkinética y se negaba rotundamente a ingerir cualquier tipo de alimento llegando al extremo de ni siquiera querer tomar leche ni agua y de provocarse vómitos. Este conjunto de síntomas hizo que adelgazara muchos kilos y que fuera diagnosticado con un cuadro de anorexia nerviosa, razón por la cual fue internado durante casi seis meses en una institución dedicada a problemas alimenticios en la cual solían obligarlo a ingerir alimentos prohibiéndole moverse y jugar con los demás niños para evitar que gastase calorías y siguiera adelgazando. Sin embargo, al percibir que los síntomas del niño no remitían, se consideró oportuno realizarle un nuevo psicodiagnóstico y así fue como llegó a mi consultorio, en donde muy pronto salió a la luz el verdadero problema causante de su sintomatología: un abuso sexual con acceso carnal por parte de un vecino adolescente y un abuso sexual por parte de su progenitor caracterizado por los manoseos, las masturbaciones y la exhibición de fotos y películas pornográficas de tipo homosexual.

En nuestro primer encuentro, Pepe se presentó de la mano de su madre. Su aspecto era cadavérico y su rostro traducía una mezcla de angustia y tristeza. Al conocerlo, lo que más me llamó la atención fue su excitación sexual permanente y constante: a cada rato se apretaba con fuerza su pene, a tal punto de notársele el dolor que esto le producía en su rostro. Si bien se negó a jugar, pude observar que luego de apretarse

los genitales, Pepe comenzaba a dar patadas y puñetazos al aire, tal y como si fuera un verdadero karateca; siendo que al concluir con esta conducta, me pedía que le hiciera el favor de ajustarle el cinturón para que no se le bajara el pantalón.

- *Interpretación:*

Uno de los principales indicadores del abuso sexual es la excitación sexual y/o energética constante que presentan los niños/las víctimas. Al no poseer ellos aún la capacidad de poder evacuar tal energía circundante en su cuerpo a través de un orgasmo, intentan evacuarla a través de la descarga motriz. Es por esa razón que muchos de ellos/as dan la impresión de ser hiperkinéticos/as, dado que no pueden parar de moverse ni por un instante. Ese era el caso de Pepe, quien no podía dejar de dar patadas y puñetazos al aire, tal y como si se estuviera defendiendo de un enemigo invisible que lo atacara constantemente.

+++

En nuestro segundo encuentro, a Pepe se le ocurrió hacer un cuentito con varios dibujos que él mismo hizo. Me contó que se titulaba: “El burrito de carga”. Con el escaso vocabulario que por entonces manejaba, me explicó que el cuento relataba la historia de un burrito que de tanta carga se había roto una pata y que por tal motivo otros animales del bosque debieron ayudarlo. A pesar de aquella breve historia, lo que más me llamó la atención fue uno de los dibujos, específicamente el de la tapa, en el cual un caballo daba la impresión de estar introduciéndole su cola en la boca de la figura de un niño.

- *Interpretación:*

A través de este cuento, Pepe expresó la angustia que parecía estar generando un problema “muy pesado” que él debía soportar como una carga, haciéndose el “burro” –o el tonto– para que nadie se diese cuenta de su secreto.

+++

En nuestro tercer encuentro, ya con más confianza, Pepe fue directo a los canastos de juguetes y sin dar demasiadas vueltas eligió agarrar a dos payasos. A uno lo llamó Tatú y al otro Oscar.

—¡Malditos, siempre están haciendo bromas pesadas! —gritó con toda la furia del mundo mientras los golpeaba en la zona genital.

Luego, se dirigió nuevamente al sector en donde estaban los juguetes y agarró un pequeño muñequito de plástico al que llamó “el monito saltarín”. Mientras lo hacía saltar travieso por todas partes, me explicó:

—El monito siempre está saltando y moviéndose por todas partes para que los payasos no lo agarren.

Más tarde, al descubrir la caja de dinosaurios se dispuso a revisarles sus colas uno por uno para ver si la tenían lastimada. Y luego, agarró la cinta de enmascarar que había dentro del juego de medicina y con ella le vendó el área genital a los dos payasos. Entonces, dijo:

—Todavía se les ve el pito. Hay que vendarlos más. —Así, continuó vendándoles los ojos, la boca, toda la cabeza y el resto del cuerpo con unas diez capas de cinta. Al finalizar, dijo—: Ahora, estos payasos ya no van a poder hacer más maldades... Fijate bien, que no se les vea el pito, que el pito no se les escape.

- *Interpretación:*

Los payasos, los dinosaurios, el monito saltarín: estos fueron los tres símbolos que aparecieron en los juegos de Pepe aquel día. Los payasos podrían interpretarse como símbolos de las bromas pesadas; los dinosaurios, como animales prehistóricos, podrían ser símbolos de bajos instintos o instintos primitivos; y finalmente, el monito saltarín podría simbolizarlo a él mismo, dado que era un muñequito muy pequeño y de color amarillo, color que suele simbolizar entre otras cosas la inmadurez infantil. El hecho de que Pepe eligiera de entre los varios monos grandes que había en la caja de juego un pequeño y frágil monito bien nos podría llevar a pensar que, evidentemente, se había identificado con este muñeco; sobre todo, por el hecho de hacerlo saltar por todo el consultorio, de igual manera a cómo él mismo lo hacía.

En aquella ocasión, Pepe procedió a vendar la zona genital de los dinosaurios y de dos payasos, lo cual podría estar indicando una gran angustia y ansiedad ante todo lo relacionado con la sexualidad. Esta misma interpretación podría hacerse respecto de los dos payasos; lo cual, quedaría corroborado con los comentarios que él mismo hizo mientras jugaba.

A través de su juego, Pepe me contó que el monito (o sea, el mismo) se movía tanto para que los payasos no lo pudieran atrapar. Y con este comentario me dejaría en claro el origen verdadero de su sintomatología de base: Pepe no se empeñaba en moverse sin parar para gastar calorías porque sufría de

anorexia nerviosa sino para mantenerse siempre alerta y entrenado a la hora de tener que defenderse de dos personajes, que si bien podían dar la impresión de ser simpáticos, se estaban comportando de una manera siniestra.

Luego de un par de averiguaciones que pude realizar, me enteré a través de su madre que aquellos payasos –objetos de la furia de Pepe–, casualmente, tenían los mismos nombres que un amigo adolescente de 15 años del barrio (Tatú) y su propio padre (Oscar era su segundo nombre).

+++

A raíz del importantísimo dato averiguado Pepe terminó rompiendo el pacto de silencio y pudo contar que Tatú, su amigo adolescente, lo había violado. Sin embargo, tardó varios meses más para animarse a contar todo lo que su propio padre le estaba haciendo (lo estaba masturbando y le estaba mostrando películas pornográficas de hombres teniendo actividad sexual; aún, mientras se le estaba realizando el psicodiagnóstico y él mismo era el encargado de traer a su hijo al consultorio).

Si bien apenas se enteró, su madre denunció a los dos abusadores de Pepe ante la justicia y dejaron de molestarlo, tuvimos que seguir trabajando durante cuatro años más en una psicoterapia reparatoria del trauma que había sufrido. Tras cientos de veces de jugar a asesinar a muñecos/as y a venderle la cola al travieso monito saltarín, poco a poco, comenzó a inclinarse a jugar a las damas y al ajedrez. Así, los síntomas de anorexia nerviosa y de hiperkinesia fueron cediendo hasta que, finalmente, terminaron por desaparecer en pocos meses. Sin embargo, misteriosamente, semanas antes de que estuviera por darle de alta en su tratamiento, su madre llegó al consultorio con una mala noticia: Pepe había manchado todas las paredes del baño con caca y había estado jugando al cementerio, enterrando sus juguetes en una tumba debajo de un árbol.

Aquel día, Pepe permaneció recostado boca abajo en el sillón durante unos quince minutos, y luego comenzó a dibujar niños que daban la impresión de estar muertos, metidos en ataúdes; además, cada vez que terminaba firmando alguno de sus dibujos, tachaba todas sus firmas. Algo muy malo le estaba sucediendo y me di cuenta de que eso estaba relacionado con una situación nueva de abuso cuando nuevamente comenzó a jugar a venderle la zona genital al payaso. No me equivoqué, después de un par de sesiones, muerto de miedo y vergüenza, Pepe me terminó confesando que otro vecino adolescente de su barrio le había

estado mostrando una serie de videos pornográficos en donde adultos tenían sexo con niños y niñas con la excusa de enseñarle a “hacerse macho”.

- *Interpretación:*

Pepe, quien estaba tratando de recuperarse del abuso de su padre y de su vecino sufrió un brote psicótico cuando nuevamente otro vecino adolescente lo abusó mostrándole espantosas imágenes de niños/as violados. Estaba desanimado como nunca, pero esta vez Pepe no tardó en dar señales de alarma a su madre. A su modo, dijo que lo que le estaba sucediendo era una “cagada”, una “mierda” y que eso le generaba ganas de morir. Pero su juego le salvó la vida; porque, la única manera que encontró para no llegar a matarse fue “matar” a sus propios muñecos.

En aquella época Pepe, quien ya tenía 8 años de edad, hizo una regresión a un estadio de su desarrollo anterior a ser abusado y comenzó a comportarse como un niño de 2 años que se hacía caca encima. Repitió de grado y comenzó a jugar nuevamente con el monito amarillo, quien pasó a ser atropellado mil y una veces por autitos multicolores y por dinosaurios de todas las especies, quienes siempre le terminaban mordiendo o lastimando su larga cola. Y así estuvo jugando durante dos años más hasta que nuevamente recuperó sus ganas de vivir y su natural alegría. Con su madre, después de mucho esfuerzo, lograron mudarse al interior del país y llegó a ser abanderado de su colegio. Hoy estudia medicina. Quiere ser pediatra.

IV

CASO MORENA

La veterinaria y el payaso maldito

Morena, una hermosa niña pelirroja de 5 años recién cumplidos, había sido derivada del jardín de infantes para que se le realizase un psicodiagnóstico porque no obedecía ningún tipo de consignas ni tampoco tenía ningún tipo de respeto por la autoridad. Básicamente hacía lo que quería: se escapaba del aula, contestaba mal a las maestras y mordía a sus compañeritos. Era por esa razón que en aquella época, tras haber sido suspendida del colegio en reiteradas ocasiones, asistía a clases tan sólo día por medio. Quienes la trajeron a la consulta fueron su mamá (una licenciada en Ciencias Económicas) y su papá (un albañil). Luego de varios meses de trabajo psicoterapéutico Morena se animó a poner en palabras lo que desde su primera sesión me había dicho a través de sus juegos: que su padre la estaba abusando con manoseos, masturbaciones, introducción de dedos en la vagina y sexo buco-genital desde hacía dos años.

La primera vez que vi a Morena percibí en ella un cierto temblor en su cuerpo; si bien hacía calor, ella daba la impresión de estar tiritando de frío. Apenas entró al consultorio, se dispuso a jugar con confianza y naturalidad, como si me conociera de toda la vida. Fue directo hacia una muñeca beba y la desnudó.

—Quiero que el padre de la beba se vaya a trabajar muy lejos para que así no moleste más a su hija —dijo muy enojada y revoleó a la muñeca por los aires.

Cuando le pregunté que con qué cosas la molestaba a su hija no contestó y, en cambio, agarró a un caballo y comenzó a cortarle los pelos de la cola con una tijera. Entonces, juntó todos los trocitos de pelo que habían caído al piso y los pegó con plasticola sobre una hoja. Dijo:

—Es el pelo de mi papá.

En ese momento, se dio media vuelta y se puso a jugar a la veterinaria que le revisaba la cola a los muñecos de peluche poniéndoles una y

otra vez inyecciones en la zona del bajo vientre y/o genitales. Luego, se dirigió al escritorio y dibujó un sol con enormes anteojos negros arriba de una casa sin puerta ni ventanas.

- *Interpretación:*

Las primeras veces que vi a Morena, al saludarme, daba la impresión de estar temblando, como si tuviese frío a pesar de que el clima por aquel entonces era cálido. Sin embargo, resultaba notorio cómo apenas yo me despedía de sus padres (al principio solían traerla ambos juntos al consultorio) y cerraba la puerta, el temblor cesaba por completo y se ponía a jugar sin más. Por lo tanto, esta conducta, más que una expresión de frío, se puede interpretar como la expresión de un cierto temor hacia la figura de sus padres; o en su defecto, de alguno de ellos.

Apenas estuvimos a solas, Morena fue directo hacia una muñeca bebé y la desnudó. Si bien este constituye un juego muy común entre los niños/as de su edad, ya que suelen estar atravesando una etapa en la que están descubriendo la diferencia de sexos y descifrando las distintas funciones corporales, lo que en esta ocasión me llamó la atención fue el comentario que hizo: “Quiero que el padre de la beba se vaya a trabajar muy lejos para que así no moleste más a su hija”. Resulta muy extraño este comentario para una niña en plena etapa del Edipo, etapa en la que se supone todas las niñas están enamoradas de su papá y suelen dirigirse a él tal y como si fuese su príncipe azul. Algunos psicoanalistas ortodoxos podrían llegar a interpretar estas palabras como la expresión de una necesidad de la niña de alejarse de su padre ante el temor que le pudieran llegar a producir las típicas amenazas de una madre castradora en tales circunstancias, tal y como por ejemplo: “Tu padre es mío, nunca te podrás casar con él”. Sin embargo, teniendo en cuenta el posterior despliegue de escenas lúdicas y comentarios, esto podría interpretarse desde otra óptica diametralmente opuesta.

En sus juegos los niños/as suelen mechar comentarios y observaciones que lejos de ser una mera casualidad, si uno sabe escucharlos en mayor profundidad, muchas veces suelen resultar un fiel reflejo no sólo de sus deseos sino, también, de la realidad en la cual están insertos. En este caso, Morena fue muy clara al expresar su deseo de tener a su padre lejos para que ya no la molestara.

En la secuencia de sus juegos, luego de realizar este comentario, Morena fue directo a cortarle los pelos de la cola de un caballo y con estos realizó un collage representativo del cabello de su padre. Esta escena, sumada a la

escena de haberle aplicado inyecciones en el área genital a distintos muñecos de peluche, podría llegar a darnos alguna pista acerca de cómo Morena sentía que su padre la agredía: en el área genital.

Por último, Morena decidió espontáneamente dibujar a un sol con enormes anteojos negros arriba de una casa sin puerta ni ventanas. La casa es un símbolo de la familia y las puertas y ventanas suelen hablar acerca de cómo es que esa familia se comunica; mientras que el sol es un símbolo de autoridad masculina y/o de padre. Por lo tanto, el hecho de haber dibujado a su “padre” con grandes anteojos negros podría llegar a interpretarse como un sentimiento de angustia frente a la mirada de su propio padre. Y la casa sin puerta ni ventanas estaría simbolizando una familia con poca comunicación y con muchos secretos.

+++

En nuestro segundo encuentro, Morena se dispuso nuevamente a jugar a la doctora. Me indicó que yo representara el rol de la madre de una beba que había tenido un accidente y que la llevaba a ella, la doctora, para que la curara. Así, de esta manera, con cinta de enmascarar procedió a vendarle los dos brazos, las dos piernas y la cabeza. Al terminar, me propuso:

—¿Dale que vos eras la mamá y yo te llamaba para que protegieras a todos los animalitos lastimados? El papá caballo lastima sin darse cuenta a su hija, mejor que el papá caballo se vaya a vivir bien lejos.

Luego, me alcanzó unos diez muñecos animalitos de peluche para que yo se los llevara a su consultorio de doctora veterinaria. Y así pasamos el resto de la sesión, con ella revisando a dichos animalitos. Como toda una profesional aquel día se mantuvo muy seria y concentrada, sin hablar ni demostrar emoción alguna cada vez que debía darles inyecciones, revisarlos con lupas o linternas, operarlos con bisturís de plástico o vendarles las distintas partes del cuerpo.

- *Interpretación:*

Es muy común observar cómo los niños aquejados por algún conflicto en particular suelen obsesionarse con jugar por temporadas a un mismo juego. Así, repitiendo su contenido y trama original a través de distintos personajes simbólicos, es la forma en cómo ellos pueden ir elaborando las cosas que no entienden de sus vidas.

En esta ocasión, una vez más, Morena quiso jugar a la doctora y me propuso que yo interpretase el rol de madre de una beba que estaba lastimada tras un accidente. Podemos suponer que yo, en mi rol de madre, estaba representando a su propia madre y que, la bebé lastimada, era una proyección de ella misma. Muchas veces, los niños juegan a que los muñecos se lastiman o accidentan como una forma de simbolizarse a ellos mismo en su tristeza, con “el corazón roto”. Así, de esta manera, si sienten que no pueden avanzar en la vida, en el juego del doctor ponen especial hincapié en vendarles las piernas a los muñecos; si tienen un problema en la comunicación o si es que sienten que hay algo que no pueden decir, proceden a vendarles la boca; si son frecuentemente criticados o humillados con palabras, suelen vendarles los oídos; si tienen pensamientos o recuerdos que los entristecen, suelen vendarles la cabeza; y así podríamos seguir nombrando las distintas partes del cuerpo con sus distintos correlatos simbólicos en el mundo emocional.

En la propuesta del juego, Morena me indica su deseo de que yo jugase a ser una madre protectora, tal y como sentía que su madre no lo estaba siendo para con ella, ya que al parecer, su verdadera madre aún no se había dado cuenta de que ella, su hija, estaba siendo victimizada por su padre.

+++

En nuestro tercer encuentro, al entrar al consultorio, lo primero que hizo Morena fue ir corriendo a revisar si los animalitos que había curado la sesión anterior aún estaban vendados. Al darse cuenta de que aún lo estaban, llegó a la conclusión de que seguían enfermos y decidió dejarlos así una semana más. Acto seguido, de muy buen ánimo, se puso a jugar a la cocinera y pasó el resto de la sesión amasando distintos manjares que fue sirviendo con mucho cariño y devoción a cada uno de sus pacientes enfermos.

- *Interpretación:*

Siempre es muy importante ser muy respetuoso con los juegos de los niños. Si ellos, luego de concluir con sus juegos, dejan a los juguetes vendados o vestidos de alguna manera en particular, a la hora de hacer limpieza, en la medida de lo posible, habría que guardarlos así tal y como están. Ellos siempre saben apreciar la actitud de respeto con que las personas mayores nos dirigimos a sus juguetes. El hecho de honrar el espacio lúdico tal y como ellos mismos lo hacen les posibilita seguir desplegando una determinada cadena de pensamientos, fantasías y reflexiones sin interrupciones que afecten su dinámica.

En esta ocasión, aunque no lo parezca, Morena continuó con el juego de nuestro último encuentro de la semana anterior. Si bien buscó los muñecos y se cercioró de que siguiesen vendados (posiblemente, porque ella misma aún se sintiera lastimada), decidió jugar a la cocinerita como un modo de brindar afecto y amor maternal a sus pacientitos lastimados; o sea, por proyección, a ella misma.

Muchos niños/as abusados/as sienten que en un punto sus madres no los supieron cuidar o defender de su abusador; por lo cual, el juego de la cocinerita es un juego típico que despliegan muchos de ellos. Se sabe que este tipo de juego es un indicador de la necesidad de los niños de tener lo que ha de llamarse una “madre nutricia”; esto es, una madre contenedora, que lo nutra no sólo de comida sino, por sobre todo, de conocimientos y amor incondicional.

+++

Unos encuentros más adelante, nuevamente Morena quiso jugar a su juego favorito: la doctora. En esta oportunidad, ella primero sería la doctora y yo la madre de la beba lastimada; y luego, en un segundo momento, yo sería la doctora y ella la mamá. Concluido el juego, dijo:

–El papá de la beba le había hecho algo que a ella no le gustaba: la acariciaba... Pero no se daba cuenta que a la hija no le gustaba que la acariciaran de esa manera. .

- *Interpretación:*

Morena, al igual que muchos niños/as abusados/as suelen jugar a encarnar roles protectores tal y como un doctor/ra, por ejemplo, dado que, es a través de este tipo de juegos que ellos pueden ir elaborando su sentimiento de desvalimiento, desprotección e, incluso, dolor físico del cual fueron víctimas. Por otro lado, el comentario de Morena no refleja más que su inocencia al no saber que el goce de un abusador/a sexual de niños/as se focaliza principalmente en el abuso de poder más que en la genitalidad en sí misma.

+++

En nuestro siguiente encuentro, Morena tuvo la idea de hacer una máscara de porcelana en frío: hizo el retrato de su padre con un antifaz rojo oscuro en sus ojos.

- *Interpretación:*

Los distintos tipos de materiales y de texturas posibilitan al niño/a poder expresarse en diferentes niveles. La porcelana en frío es un material que no ensucia y cuando se seca queda duro como una piedra; al ser de color blanco permite ser pintado con acrílicos, témperas o fibras, lo cual lo diferencia de las plastilinas y de la arcilla, que suele ser un material que ensucia mucho a la hora de hacer máscaras.

Aquel día, Morena, tras descubrir un paquete de porcelana en frío que había en el consultorio, quiso modelar una máscara a la cual decidió pintar con los mismos rulos negros característicos de la cabellera de su padre y un llamativo antifaz, que le terminó dando a la máscara una muy fea impresión. Esta actividad plástica permitió que Morena pudiese expresar lo que ella percibía y pensaba de su padre: que él solía utilizar un antifaz en la vida real; o sea, que se trataba de un hombre con una doble personalidad.

+++

Recién en nuestro siguiente encuentro fue que Morena, en su rol de doctora, comenzó a quitarles la venda a todos los animalitos que habían quedado vendados de sesiones anteriores. Cuando llegó al caballo, al quitarle el vendaje de su cola negra, dijo:

–Al señor caballo no le queda más leche, hay que darle algunas inyecciones. –Y mientras le introducía una y otra vez la jeringa en su cola, agregó–: Al señor caballo no le salió más leche de su pito desde la semana pasada.

- *Interpretación:*

Aquel día Morena había llegado contenta y decidió que los animalitos ya estaban curados, por eso procedió a quitarles los vendajes con que había cubierto las distintas partes de sus cuerpos sesiones atrás. Lo que más me llamó la atención fue su comentario respecto de lo que se podría entender como un acto de eyaculación del caballo, el cual se deduce no sería más que un símbolo de un hombre cercano a ella, dada la exactitud de su memoria en cuanto a la crónica de los hechos.

+++

Luego de la última sesión, Morena faltó varias veces porque nadie de su familia la podía traer. Cuando regresó, se puso muy contenta de reencontrarse con los muñecos del consultorio, quienes en aquella oportunidad encarnaron el papel de alumnos de una exigente profesora de matemáticas. Así, de esta manera, en su rol de maestra, con tizas en mano, se acercó al pizarrón y comenzó a realizar cuentas infinitamente largas de sumas y restas, pidiéndome a mí el favor de que le fuera dictando los resultados correctos dado que, según sus propias palabras, se consideraba muy chiquita para poder resolver tan complejos problemas. (¡Debo confesar que, dada la complejidad de las cuentas, y a pesar de ser grande, yo debí ayudarme de una calculadora!).

- *Interpretación:*

Es muy frecuente que los niños/as abusados/as propongan a su psicólogo jugar a la maestra de matemáticas. Eso puede deberse a que no es poco frecuente que les vaya mal en esa área de aprendizaje en el colegio, pero también se debe a que en algún punto sienten que no pueden “contar” algo que les está sucediendo. Esto último es muy frecuente en los niños/as víctimas de delitos sexuales, y este era el caso de Morena, quien me pedía ayuda a mí para solucionar el problema infinitamente gigantesco que la aquejaba.

+++

La siguiente semana Morena llegó al consultorio de la mano de su padre, quien, muy enojado, me dijo que estaba furioso con su hija porque se había estado portando muy mal en el colegio y la directora lo había citado para hablar sobre ese tema. Aquel día Morena estaba con mucha tos, por lo cual en un primer momento prefirió que yo le leyera algunos cuentos. Se la veía muy triste, abatida. Finalmente, después de un ratito de escuchar el cuento de la Caperucita Roja, recuperó un poco su ánimo y se dedicó a jugar el resto de la sesión a la maestra. Así, de esta manera, repitió el mismo juego que la semana anterior: realizó larguísimas e interminables cuentas, mientras me iba pidiendo que yo le fuese dictando los resultados verdaderos.

- *Interpretación:*

Este es otro de los casos en donde el niño/a continúa con un mismo juego, tal y como si se tratara de una novela con una trama desplegada en diferentes

capítulos, semana tras semana. Era evidente que Morena aún no encontraba la solución correcta para su problema. Era evidente que aún no se animaba a contar en primera persona lo que estaba sufriendo por parte de su padre porque estaba amenazada por él.

+++

Una vez más, aquella tarde Morena quiso jugar a la maestra; aunque, en aquella oportunidad, me pidió que yo encarnase el rol de alumna. Como yo sabía que ella tenía muchos problemas de conducta en la escuela, traté de imitarla y comencé a portarme mal y a no obedecer las consignas que ella me hacía desde el lugar de maestra. En un momento dado se detuvo, me observó directo a los ojos con detenimiento y luego de pensar unos segundos, muy seria me dijo:

–La nena está traviesa porque tiene náuseas.

–¿Por qué será que la nena tiene náuseas? –le pregunté intrigada ante semejante respuesta.

–Está nerviosa porque le pasó algo en su casa –dijo muy seria. Sin embargo, cuando le pregunté que qué le había sucedido en su casa no me contestó y en cambio se puso a dibujar.

–Qué dibujo tan extraño, ¿qué significa? –le pregunté al observar que había hecho algo así como una figura manchada de témpera roja.

–Es una nena que se cayó de un caballo y se lastimó. Está llena de sangre.

–Esa nena debería pedirle ayuda a su mamá –opiné.

No me respondió; en cambio, hizo un sobre con una hoja e introdujo su dibujo dentro de él, proponiéndome jugar al tesoro escondido. Para ello me ordenó cerrar los ojos mientras escondía el sobre adentro de su bombacha. Cuando finalmente adiviné en dónde tenía escondido el sobre, me dijo:

–Vos te das cuenta de todo, pero mi mamá a veces prefiere cerrar los ojos para no darse cuenta de nada.

- *Interpretación:*

Morena, a través de su juego, me explicó que la causa original de su mal comportamiento en la escuela se debía a algo que le estaba sucediendo en el seno de su hogar, algo que le causaba náuseas (o sea, algo asqueroso) y que le estaría lastimando el cuerpo o, en su defecto, en cualquier momento se lo

podría lastimar (simbolismo de la nena lastimada con sangre de su dibujo); pero que, sin embargo, sería una cuestión mantenida en secreto por tratarse de algo en relación con lo sexual (metió el dibujo de la nena lastimada adentro de un sobre que escondió en su bombacha).

+++

A la semana siguiente, Morena llegó de la mano de su padre en medio de un ataque de tos. Estaba toda despeinada y con los ojos borrosos de tanto llorar. Apenas entró al consultorio fue corriendo a agarrar la máscara con antifaz que había hecho sesiones atrás en honor a su padre y se la pretendió colocar a él mientras que él, subestimando el mensaje subliminal de su hija, me contaba cómo era que nuevamente la habían retado en la escuela. En aquella oportunidad, Morena había traído a Pompona, una conejita de peluche blanco que tenía agujereada la parte inferior de la entrepierna correspondiente a la vagina.

–Pompona no tiene bombacha. Hay que curarla, juguemos a la doctora –me dijo mientras iba a buscar el juego de medicina.

Mientras ella pretendía colocarle una curita en la entrepierna de Pompona para taponar el agujero, yo, a través del personaje de un perrito le dije que quizás alguien la había lastimado. Morena me escuchó muy atenta y, de inmediato, agarró el caballo y comenzó a tirarle alcohol en gel en la cola para luego colocarle otra curita en la cola también a él. Luego, me explicó que eran varios los animalitos que tenían la cola lastimada; con lo cual, comenzó a colocarles curitas a todos.

Una vez que concluyó, quiso jugar a un juego de mesa llamado crucigrama. Como por aquel entonces ella aún no sabía escribir se le ocurrió que me podía dictar las siguientes palabras: “Morena - Cama - Oso - Malo - Tos - Feo - Asco - Prohibido”.

Apenas terminó de dictarme esta última palabra, Morena fue a buscar una serpiente y un pato a la caja de animalitos. Mientras hacía que el pato le besase la cola a la serpiente, en un momento dado me miró de reojo, como para ver qué opinaba yo de aquella escena que me estaba mostrando.

–No se puede dar besos en la cola. ¡Eso está prohibido! –le dije.

–No importa. Los dos son animales acuáticos y nadie los puede ver haciendo eso. Necesito una lupa... Por favor, María Cecilia, ¿me la podrías comprar para la próxima semana?

–¿Y para qué necesitás una lupa?

–Es que a veces tengo cosas delante de mis ojos que no las puedo ver. –Dijo en un tono un tanto resignado. Se quedó callada por unos instantes y luego agregó–: Se me ocurrió una idea: dictáme las letras de tu nombre y del mío así los escribo en dos papelitos. Quiero hacer un sorteo: si sale tu nombre primero es porque vos me cuidás a mí. Mi maestra se llama igual a vos. Ella es buena y me cuida como vos –me dijo mientras rápidamente hacía el dibujo de una nena muy grande y me lo regalaba.

–¡Qué hermoso dibujo! Se nota que sos una nena muy fuerte e inteligente, que se da cuenta de todo.

Al observar que había ido a agarrar la calculadora y se había puesto a hacer como que sacaba cuentas, agregué:

–¡Sabés contar muy bien! Es muy bueno poder contar.

- *Interpretación:*

Los niños/as nunca traen al consultorio un muñeco por casualidad. Ellos saben que vienen a trabajar sobre sus problemas y cuando traen algo siempre suele tratarse de algo que utilizarán para contar lo que no se animan a contar. En aquella oportunidad Morena había traído a su muñeca de peluche, una coneja llamada Pompona, que presentaba un notorio agujero precisamente en el área correspondiente a la vagina. Luego de observarla en su empeño de taparle este agujero con curitas, sumado a las posteriores “palabras-pistas” que me brindó a través del juego del crucigrama y su juego con el pato practicándole lo que podría interpretarse como sexo buco-genital a la serpiente no cabía dudas de que la verdadera causa de su tos no había sido un virus ni que tampoco la verdadera causa de su mal comportamiento en la escuela se trataba a un simple capricho.

+++

Luego de haber tenido estas sesiones con Morena, decidí citar a su madre para contarle mis sospechas sobre la posibilidad de que su hija estuviese siendo abusada. Ante su incredulidad, le propuse hacer una sesión vincular entre ambas.

Aquel día, apenas entró con su madre, Morena me preguntó si había comprado la lupa que me había encargado. Cuando se la di, se puso a saltar de la alegría y, de inmediato, se la alcanzó a su madre para que la ayudara a revisarles las colitas a todos los animalitos de peluche que ella le iría alcanzando.

En un momento dado, Morena agarró un teléfono celular de juguete e hizo como que me mandaba un mensajito escrito a mí. En voz alta, dije:

—¡Estoy recibiendo un mensaje secreto! No son buenos los secretos que dan miedo, ¿no es así? —le dije a la madre de Morena, mientras ella me escuchaba atenta.

—Es verdad lo que dice María Cecilia. A mí tampoco me gustan los secretos malos... Morena, no es bueno que nadie te toque la colita, eso está prohibido. Los que hacen eso van a la cárcel.

Como en el encuentro anterior habíamos acordado, su madre trató de explicarle. Mientras, Morena agarró un títere loro y se me acercó al oído para susurrarme:

—Los secretos no me duelen pero me ponen muy nervioso...

—Si me contás el secreto, Lorito, yo nunca te voy a poner en penitencia —le dijo su madre.

—Prefiero dibujar. ¿Dale María Cecilia que ahora vos eras el lorito travieso que me robaba las fibras?

—El loro no es malo, tan sólo se porta travieso en el colegio porque está muy nervioso. Él guarda un secreto y no se anima a contarlo; y después, con tantos nervios, se la agarra con sus compañeritos y les pega —le interpreté mientras ella dibujaba una casa sin puertas ni ventanas.

Luego de terminar de dibujar, Morena se me acercó con la intención de revisarle la colita al loro. En ese momento, como un modo de reafirmar lo que antes habíamos conversado, yo hice como que el loro cerraba las alas para cubrirse sus partes íntimas y cada vez que ella se le acercaba, este terminaba atacándola con fuertes picotazos para defenderse. Finalmente, Morena me ordenó inmovilizar al loro, y una vez quieto procedió a colocarle alcohol en gel en su bajo vientre mientras le hizo decir al loro:

—¡Este pis blanco es un asco!

- *Interpretación:*

Al sentirse impedidos de un elemento que ellos sienten que los podría ayudar a expresar y elaborar su conflicto, en el marco de una terapia, muchas veces los niños/as le encargan a su psicólogo que les compre determinado juguete. Así, de esta manera, aquel día Morena había descubierto la lupa que me había encargado semanas atrás; la lupa, que le cedió a su madre para ayudarla a ver lo que ella aún no estaba pudiendo ver: las colitas lastimadas

de los animalitos; o sea, su propia colita, la cual si bien yo sabía por parte del pediatra que la atendía que no estaba desgarrada a nivel físico, si sufría irritaciones a repetición.

Los niños/as abusados/as, cuando lo tienen a mano, siempre en algún momento u otro, suelen jugar con el muñeco loro como un modo de canalizar a través de este la necesidad que tienen de expresar –de una manera simbólica– los secretos tabúes que guardan dentro de sí. Y este caso no fue la excepción. La acción de colocarle alcohol en gel al loro, bien puede representar simbólicamente el acto de eyaculación del cual ella misma era víctima cada vez que su padre la abusaba.

+++

En este nuevo encuentro, a Morena se le había ocurrido la idea de dibujar una casa sin ventanas y con una enorme cerradura en su puerta. Tras observarla, le dije:

–Esta casa no tiene ventanas y nadie puede ver lo que sucede adentro.

–Adentro hay un gato que está con su papá –dijo mientras le agregaba unas ventanas con rejas.

–A ese gato le es difícil escapar de esa casa con semejante cerradura en la puerta y con tan gruesas rejas –opiné.

Morena me escuchó sin decir nada. El resto de la sesión se dedicó a jugar a una cocinera que hacía pizzas, helados y tortas de cumpleaños.

- *Interpretación:*

Frecuentemente, los niños aquejados por problemas encuentran en los dibujos una excelente vía para expresar lo que sienten que les es imposible expresar con palabras. En este caso, Morena se identificó con un gato (símbolo de la sensualidad y también de la promiscuidad) que estando en su casa encerrado junto a su padre se siente sin escapatoria.

En aquella oportunidad, Morena jugó largo rato a ser una cocinera que cocinaba cosas ricas. Muchas veces, ante una situación difícil vivida, paradójicamente, los niños optan por jugar a cosas lindas como un mecanismo de defensa a través del cual evaden la depresión y logran conectarse con la parte positiva de la vida, con aquello que les brinda esperanzas y que, en definitiva, los alienta a no bajar los brazos y a seguir luchando.

+++

Un rato antes de que comenzara la sesión, recibí una llamada de su madre. Muy alarmada, me dijo que la noche anterior, luego de que su padre le pegara una paliza a Morena porque en el colegio ella le había pegado a una compañerita, su hija se había escapado de su casa y la habían encontrado en una plaza a tres cuadras de la casa caminando sola en la oscuridad, con su mochila.

En su siguiente sesión, Morena decidió jugar al tesoro escondido y luego, el resto del tiempo, a la doctora. En un momento dado, mientras curaba a una pequeña perrita rosa de peluche, me retó:

—No me mires más. ¡No soy yo la que tiene el corazón lastimado! ¡Es la perrita! Además, esto es un secreto.

- *Interpretación:*

Paradójicamente, algunos padres suelen enseñar a sus hijos a no ser agresivos siendo agresivos con ellos. Este era el caso del padre de Morena, quien, por otra parte no era la primera vez que le propinaba fuertes palizas para “enseñarle” a ser pacífica. En aquella ocasión, no soportando el maltrato, Morena decidió “romper” las rejas y la cerradura que había dibujado en la casa semanas atrás y simplemente se escapó, mostrando y/o mostrándose a sí misma que, a pesar de tener el corazón lastimado, ella podría liberarse de su padre y de todas las penurias que la ataban a él porque aún tenía un tesoro escondido dentro de ella: la capacidad de sanar.

+++

Paradójicamente, desde que le había comunicado a la madre de Morena acerca de mis sospechas respecto de un potencial abuso sexual de su hija, el encargado de traerla al consultorio comenzó a ser su padre. Al parecer, según lo que me explicaron, su madre había decidido trabajar doble turno y ya no tenía tiempo. Y así, sucedió lo esperado: si bien su padre solía mostrarse sereno y cariñoso con su hija frente a mí, el rostro de la niña comenzó a evidenciar ojeras y un gesto de tristeza cada vez más evidente.

Aquel día cuando la trajo, su padre me explicó que estaba enojado con ella: sucedía que acababa de enfrentarlo en público al hacerle un berrinche adentro de un negocio.

Morena entró al consultorio envuelta en un estado de ira. Muy traviesa, intentó cortarle con una tijera la melena a un león de peluche, así como también las colas de la vaca, el caballo y el mono. Después,

dirigió su furia contra el payaso, al cual arrojó dentro del tacho de basura mientras gritó con todas sus fuerzas:

–¡Este payaso les tocó la cola a los animalitos!

Decidió vendar todo el cuerpo del payaso con unas diez capas de cinta de enmascarar y luego lo metió dentro del hornito de microondas para que no se pueda escapar. A su vez, luego procedió a atar la puerta del horno y me dictó que escribiera en una hoja: “Nadie abra. Adentro está encerrado un papá peligroso”.

A continuación, quiso jugar a la doctora y compulsivamente comenzó a revisarles los genitales a todos los muñecos del consultorio. Trató de explicarme:

–Los reviso porque el payaso les tocó la colita.

–¿En qué lugar les hizo eso?

–En su habitación les tocó la colita, mientras les contaba el cuento de las buenas noches. También cuando me ayuda a bañarme... Mi papá, digo, el payaso me muestra su pito. Eso lo hizo muchas veces, pero eso es un secreto...

Morena comenzó a modelar en silencio una muñequita de plastilina que luego aplastó con su puño destrozándola. Luego, me abrazó y dijo:

–El otro día mi papá me pidió perdón y me dijo que nunca más me iba a tocar la colita ni a meter el pito en la boca. Y yo ya lo perdoné... Ay, María Cecilia, ya perdí toda la valentía que tenía. ¡Ayúdame, ayúdame por favor!

- *Interpretación:*

En la vida real Morena se estaba animando a enfrentar a su padre en público. En el consultorio lo quería castrar intentando cortarle la cola a los muñecos con los cuales lo identificaba. Al parecer, su padre tenía dos caras como los payasos: por un lado solía mostrarse muy simpático y pacífico, mientras que por el otro, era un malhumorado que, como todos los payasos, tenía la costumbre de pegar trompadas y de agredir haciéndolo pasar por ingenuas bromas pesadas.

El hecho de haber atado e inmovilizado con varias vueltas de cinta de enmascarar al payaso (quien, como lo dejó por escrito, no era más que otro símbolo de su propio padre abusador), fue el único modo que Morena encontró para correrse de su natural lugar pasivo de víctima para entonces ocupar un rol mucho más activo que le permitiera defenderse –al menos en el juego– de

quien en la vida real le estaba siendo imposible controlar.

Finalmente, Morena me terminó contando que había perdonado a su padre luego que este le hubiera pedido perdón y de que le hubiera prometido no abusarla más; sin embargo, lo que en un principio le pareció un consuelo, se le terminó transformando en una mezcla de resignación y de temor. Y sin saber cómo escapar frente a lo siniestro, me pidió ayuda.

+++

Nuevamente cité a la madre de Morena. Esta vez fui directa y le transmití todo lo que su hija me había dicho a través de sus juegos. Fue así que ese mismo día realizó una denuncia penal contra su marido de quien, finalmente, se terminaría divorciando.

Luego de esa última sesión, nunca más volví a ver a Morena. Su madre decidió que continuara su tratamiento con otra psicóloga porque se mudaron de ciudad.

V

CASO LINDA

La niña abandonada y la bailarina

Linda era una niña de 7 años tan alegre como malhumorada, que tenía la cara llena de pecas y una hermosa cabellera con bucles pelirrojos que le llegaban hasta la cintura. Su mamá y su abuela materna decidieron consultarme porque desde hacía un año atrás, tras el divorcio de sus padres, habían venido observado que la niña les había venido haciendo extraños y misteriosos comentarios cada vez que llegaba de las visitas de la casa de su padre: “Es mejor la muerte que la Coca Cola y las papas fritas”; “Me quiero morir. No me gusta la vida”; “A veces, mientras duermo en lo de papá, sueño con un pulpo”. Además, otra cosa que les preocupaba a su madre y a su abuela era que Linda solía masturbarse a cada rato y que cada dos por tres solían encontrarla lastimada en los brazos porque ella misma se mordía fuertemente. En este caso, Linda se atrevió a hablar de su secreto y rápidamente se pudo saber que su padre la había estado abusando introduciéndole los dedos en la vagina y practicándole sexo buco-genital.

En nuestro primer encuentro, apenas entró, como si fuera una adulta, se sentó cruzada de piernas en el sillón del consultorio y me contó:

–Me da mucha vergüenza contar lo que me hizo mi papá. Él me manoseaba la vagina... La primera vez que me lo hizo fue el día de mi cumpleaños.

Linda se tomó unos instantes para observar los muñecos y los juegos que habitaban el consultorio y muy rápidamente se decidió por jugar al doctor con una muñeca beba, a la cual le aplicó no menos de veinte inyecciones en distintas partes de su cuerpo hasta que en un momento dado se le ocurrió una idea:

–¿Dale que la beba se llamaba Sabrina y que como era distraída no se daba cuenta que el muñeco que tiene dedos de pulpo le manoseaba la colita sin que ella se diera cuenta? –me propuso entusiasmada- Pero

la beba tenía que estar sin los pañales... No me animo a sacarle los pañales, me da vergüenza sacarle los pañales...

Linda parecía una niña muy locuaz y decidida, con mucho carácter; sin embargo, ¡se sentía incapaz de cambiarle los pañales a una simple e inofensiva muñeca! Me decidí a ayudarla. Entonces, me dio la orden de que la acostara en una pequeña camita de madera mientras ella se le acercaba sigilosamente con el con un títere al que ella denominó “dedos de pulpo” (por tener dedos largos), con la secreta finalidad de tocarle la colita. Pero justo en ese momento, inesperadamente, hizo que la beba se despertara de su distraimiento y comenzara a gritar:

—¡El dedo grande no! ¡Hay que esconder el dedo grande para que no toque a nadie!

Embargada por la angustia, decidió concluir su juego y prefirió dibujar corazones con brillantinas el resto de la hora, hasta que su mamá la vino a buscar.

- *Interpretación:*

Si bien no es lo más frecuente, algunos niños/as pueden ser capaces de relatar en primera persona su abuso de manera directa y sin rodeos desde el primer encuentro con el psicólogo. Este era el caso de Linda, quien al parecer era una niña tan extrovertida como hiperkinética e impulsiva en su forma de actuar. En aquella ocasión no perdió su tiempo y entre todos los muñecos/as del consultorio, con un golpe de vista, enseguida divisó a uno de manos con dedos grandes y largos que ella asoció a un pulpo, dedos que posiblemente representaban a los dedos con que su propio padre la penetraba.

Como muchos niños/as abusados/as, Linda se envalentonó en su juego. En aquella ocasión trató de armarse de valor enfrentando la escena más temida; sin embargo, a último momento retrocedió y me pidió ayuda. Lamentablemente, esto mismo pero llevado al ámbito judicial suele suceder a la hora en que los niños/as son citados a presentar su testimonio. En muchas ocasiones se terminan retractando de aquello que con mucha naturalidad anteriormente confesaron a sus madres o a sus terapeutas. El mecanismo de la “retractación” ha sido estudiado y ha de tratarse de un mecanismo de defensa inconsciente que los niños utilizan cuando se encuentran embargados por el temor y la vergüenza.

Linda manifestó angustia y temor a la hora de tener que tomar contacto con el área genital de la muñeca, una muñeca que si bien no se trataba de

una muñeca sexuada, evidentemente constituía una fiel representante de sí misma a la hora de haber sido abusada.

En aquella oportunidad, ante el horror de los recuerdos que le despertaba su juego, Linda se empeñó en dibujar corazones brillantes como un modo de contactarse con las cosas lindas y alegres de la vida. Para ello se valió de un mecanismo de defensa llamado disociación, mecanismo por el cual el sujeto suele dividirse internamente con el objetivo de preservarse mentalmente ante emociones que podrían resultarle devastadoras y/o desestabilizadoras de su psiquismo.

+++

En nuestro segundo encuentro, Linda dibujó una casa con dos figuras que se dejaban ver detrás de sus ventanas. Me explicó que eran un papá muy enojado que estaba retando a su hija porque esta había roto un florero de vidrio. Unos segundos después, agregé algunos detalles más y me aclaró que en el jardín había una mariposa que junto a un lobo pretendían entrar a la casa mientras que una mamá distraída estaba regando las plantas sin darse cuenta de nada de lo que estaba sucediendo adentro de la casa.

Luego de hacer este dibujo, fue hasta el bloc de hojas blancas, agarró un par y comenzó a recortar pedacitos con los cuales hizo unos diez bollitos que terminó por pegárselos con plasticola en la boca de la muñeca bebé a quien una semana atrás había bautizado como Sabrina.

—Dice Sabrina que tiene bollitos de papelitos blancos en la garganta y le cuesta respirar —me dijo mientras hacía como que la muñeca le hablaba al oído—. Ella se encuentra muy enferma. Tiene “la gripe peligrosa”, y hay que llevarla al hospital.

En ese momento, Linda quedó tildada y cuando le pregunté qué le sucedía, me respondió:

—Me acordé de algo: mi papá, cuando yo estaba en la cama me tapaba jugando la cara con la almohada y eso a mí me asustaba porque no podía respirar... —por unos instantes se quedó inmóvil y luego saltó de su silla—. ¡No quiero recordar cosas tristes! Mejor, sigamos jugando.

Tomó unos bichos de plástico que encontró en la caja de animalitos y se los colocó debajo de la remera a la muñeca. Luego, la acercó a su oído e hizo como que esta le estaba confiando un secreto.

–Dice que tiene bichos y hormigas que le están picando adentro de la panza. Hay que operarla –dijo muy seria–. ¿Dale que yo era la médica y vos la mamá que traía a la beba enferma?

Entusiasmada en su rol de médica, Linda se dispuso a darle un par de inyecciones a Sabrina con el objetivo de hacerla dormir, para que dejase de llorar y se tranquilizara un poco. Luego, una vez que la beba ya se hubo calmado, como toda una profesional le revisó el corazón con un estetoscopio y la observó de cerca con una lupa y una linterna para, unos segundos más tarde, disponerse a operarla. Así, de manera solemne, procedió a cortarle la panza con una cuchilla de plástico, para, con una pinza ir sacándole uno por uno los bichos que tenía en su panza (los que antes le había colocado debajo de la remera). Terminada la delicada labor, me propuso cambiar de roles:

–¿Dale que ahora eras vos la doctora que operaba a la beba? –me dijo, mientras esta vez se decidía por esconderle una cucaracha de plástico debajo de los pañales de la muñeca–. Ella tenía una cucaracha en la vagina y vos la curabas –me dijo, como si se tratara de la cosa más normal del mundo.

- *Interpretación:*

Linda realizó espontáneamente un dibujo en donde expuso simbólicamente su trauma. El padre retando a su hija por haber roto un jarrón bien simbolizaba la ruptura del vínculo entre ambos debido a una problemática de tipo sexual (ya que los jarrones suelen simbolizar la matriz femenina). Además, resulta muy interesante el hecho de que Linda también integrara en su dibujo los símbolos del lobo y de la mariposa, los cuales bien podrían estar simbolizando a su padre y a ella misma respectivamente (recordemos que los lobos suelen representar astucia y engaño, mientras que las mariposas, tanto la ingenuidad como el deseo de divertirse libremente). En aquella ocasión, Linda también expresó la percepción que tenía de su madre, una madre distraída de todo aquello que le estaba sucediendo a su hija a muy pocos metros de ella, quien, según sus propias palabras, debía luchar contra un padre que pretendía jugar a ahogarla con la almohada a modo de amenaza subliminal para que no se animara a romper el pacto de silencio que había entre ellos. Finalmente, Linda se decidió a jugar a la doctora cirujana que le quitaba los bichos del cuerpo y de la vagina a la pequeña muñeca (los niños abusados/as suelen identificarse con muñecos bebés en sus juegos dado que simbólicamente estos además de ser inocentes son incapaces de hablar ni de defenderse).

Vale destacar que este tipo de juegos con bichos ha de tratarse de un claro indicador de abuso sexual en los niños/as no sólo por el hecho de haberlos introducido en la zona genital o dentro del cuerpo de los muñecos/as sino, también y por sobre todo, por el simbolismo propio de los bichos, animales que se asemejan al abusador al comportarse de manera casi imperceptible ante los ojos de los demás; pero, sin embargo, aún así, llegan a ser altamente peligrosos hasta el punto de poder lastimar e, incluso, ser capaces de asesinar a una persona.

+++

Linda continuó jugando a la doctora por varios meses más. Con el correr del tiempo, comenzó a jugar a una doctora (muy amorosa y contenedora) que al ir caminando a su trabajo se encontraba casi por casualidad con una beba (siempre llamada Sabrina) que había sido abandonada por sus padres en medio de la oscuridad de un callejón sin salida. Como aquella beba abandonada padecía de una enfermedad mortal que ella denominaba “la gripe peligrosa”, siempre se terminaba compadeciendo y la adoptaba como hija para así ayudar a curarla, extirpándole los bichos de su panza y de su vagina. Si bien en muchas ocasiones Sabrina terminaba muriendo, siempre lograba resucitar a tiempo en manos de las doctoras –ella o yo, según cambiáramos de roles– quienes nunca le soltábamos la mano.

Un día, luego de contarme una pesadilla en donde un pulpo le tocaba la colita, Linda volvió a conectarse con sus recuerdos más traumáticos:

–Yo me acordé que mi papá me lo hacía, eso que te conté el otro día. Él me tocaba con el dedo grande desde cuando fui al jardín. Lo hacía cuando yo dormía con mi papá o él me bañaba. ¿Dale que jugábamos a que la beba tenía la gripe peligrosa y la doctora tenía que bañarla y le encontraba hormigas en la cola y una cucaracha adentro de la vagina?

Tras jugar compulsivamente varias veces al mismo juego, se acostó boca arriba en el sillón del consultorio y me confió:

–A veces yo veía a mi papá desnudo en la bañera, de frente y de atrás... me da mucha vergüenza contarte esto, lo que me hacía con su pito... –hizo silencio y luego fue hasta el escritorio–. Quiero hacer un dibujo: una casa... en la casa hay un ladrón y la nena tiene que tratar de salir de su casa para que el ladrón no le haga daño.

- *Interpretación:*

El juego compulsivo es un tipo de juego llamado juego postraumático y refiere al impulso de escenificar una y otra vez –de una forma automatizada, sin poder parar– los recuerdos más dolorosos, así como el miedo y la ansiedad que estos recuerdos producen. Los niños con traumas severos suelen jugar compulsivamente como una manera de pensar en acción (con el objetivo de buscar respuestas y explicaciones a algo que no pueden comprender ni racional ni emocionalmente) y, también, como una manera de pretender controlar la situación traumática que en su momento no pudieron controlar.

En sus juegos Linda se proyectaba en el personaje de la niña abandonada (la cual encarnaba algunas veces ella misma y otras yo) porque así era como ella solía sentirse: abandonada por un padre que prefirió colocarse en el rol de amante de su hija y abandonada por su propia madre quien no supo cuidar de ella ni prevenir el abuso. Además, por aquel entonces sus juegos siempre solían estar teñidos con el temor y la angustia que le provocaba la posibilidad de morir por el hecho de haber roto el pacto de silencio con su padre, a quien en aquella ocasión no dudó en simbolizarlo como alguien intrusivo, alguien que como un ladrón no sólo le robó su propia sexualidad sino, también, una parte importante de su infancia.

+++

Aquel día, Linda llegó con la idea de jugar al “diablo”. Fue hasta el sector de máscaras, y luego de colocarse una máscara de cabra con cuernos se tapó con una manta negra y procedió a apagar todas las luces del consultorio. Mientras agarraba una varita mágica dorada, me indicó que yo adoptase el rol de una nena abandonada que estaba perdida en la oscuridad de la noche mientras que ella, en su rol de diablo, intentaría asustarme jadeándome al oído. De esa manera, con la ayuda de la varita procedió a hipnotizarme con el objetivo de inmovilizarme y así taparme la boca con cinta de enmascarar para que no pudiera pedir ayuda cada vez que ella se me acercara.

Una vez terminado el juego, Linda me propuso cambiar de roles. Sin embargo, en aquella ocasión en la cual ella adoptó el rol de nena abandonada me prohibió que yo, en mi rol de diablo, la pudiera hipnotizar. Así, de esta manera, cada vez que el diablo intentaba acercársele, ella comenzaba a defenderse propinándole fuertes golpes de puño y patadas. Propuso repetir el juego –siempre intercalando los roles– una diez veces más hasta que su madre la vino a buscar.

- *Interpretación:*

El diablo suele simbolizar la maldad más extrema y los temores más profundos. En aquella ocasión, Linda eligió a ese personaje para simbolizar a su padre y lo que este le hacía en la oscuridad de la noche; esto es, “hipnotizarla” amedrentándola con su mirada y asustarla tapándole la boca a la hora de abusarla con sus jadeos, expresión de una sexualidad prohibida.

El hecho de cambiar de roles es algo muy común en el juego de los niños. Ellos necesitan ponerse en el lugar del otro para ver las cosas desde otra perspectiva, para entender la conducta del otro y así poder establecer un análisis desde la acción (recordemos que los niños pequeños se manejan con una lógica primaria en la cual prevalecen los pensamientos concretos).

+++

Un año después de nuestro primer encuentro, Linda había llegado con un tic nervioso: a cada rato hacía rotar su hombro izquierdo y se daba vuelta como para mirar si había alguien detrás de ella. Se la veía muy flaca, pálida y con muchas ojeras. Si bien hacía mucho que no veía a su padre por una orden judicial luego de que su madre hiciera una denuncia penal por abuso sexual agravado por el vínculo, era evidente que nuevamente había estado recordando hechos traumáticos aún no tramitados ni elaborados mentalmente.

Aquel día, Linda decidió jugar a la familia, para lo cual se dispuso a agarrar una Barbie, un Ken y una pequeña muñequita que haría de hija del matrimonio. Así, procedió a desnudarlos a todos y acostarlos en una camita de juguete.

—¿Sabés de qué me acabo de acordar? Mi papá me tocaba con el dedo grande mientras mi mamá estaba dormida y no se daba cuenta de nada. Mi papá me abusaba cuando yo iba al jardín de infantes y dormía en la cama grande con mi mamá y mi papá. —En ese momento, se largó a llorar y a los gritos, dijo—: ¡Mi papá es un maldito, lo odio! ¡Él se quedó con nuestra casa, nuestros animales y con toda nuestra ropa y juguetes!

- *Interpretación:*

Si bien resulta muy común que tras el develamiento del secreto del abuso y la consecuente separación de sus esposas e hijos los padres pedófilos y/o incestuadores se venguen quedándose en la casa familiar y con todas las pertenencias de la familia mientras dura el proceso judicial, no es tan común

el hecho de que un niño/a sea abusado/a en el lecho matrimonial, al lado de su propia madre. En aquella ocasión, por primera vez Linda pudo verbalizar lo que nunca antes me había dicho, algo que había guardado muy profundo dentro de sí: desde que iba al jardín de infantes y solía dormir en la cama grande, su padre aprovechaba para manosearla estando su madre dormida a su lado (vale destacar que la madre de Linda por aquel entonces había sido medicada con somníferos recetados por un psiquiatra porque sufría de insomnio, por lo cual, tras tomar la medicación, cada noche caía rendida del sueño, absolutamente inconsciente de lo que sucedía a centímetros de ella).

+++

El recorrido terapéutico de Linda duró un total de cuatro años. Durante los dos primeros años de terapia, cuando no jugaba compulsivamente a la beba abandonada y a punto de morir que se encontraba con una doctora que lograba curarla, jugaba a ser una exigente maestra que le enseñaba a sus alumnos primero a contar y luego a resolver complicadísimos problemas matemáticos (todo ello, símbolo, por supuesto, no sólo de la necesidad que tenía de contar la complicadísima etapa por la que había atravesado sino, además, por sus reales dificultades en el área del aprendizaje escolar, producto directo del desorden mental producido por el trauma sexual del cual había sido víctima). Durante los dos últimos años de tratamiento, sin embargo, Linda comenzó a conectarse con el lado lúdico de la vida y, poco a poco, integró el teatro a sus juegos. Así, disfrazándose con peluca, anteojos, collares y coronitas de princesa comenzó a llenar de música el consultorio (bajada de su celular) e improvisaba múltiples coreografías fingiendo ser una actriz famosa a quien todos los muñecos aplaudían con admiración. Si bien Linda supo ser muy mala alumna en sus primeros años de colegio primario, en la actualidad se ha transformado en una excelente alumna y está estudiando comedia musical. Es muy buena bailarina y cantante. Quiere ser una actriz famosa.

VI

CASO PEDRO

El asesino serial de muñecos

Pedro tenía 8 años cuando llegó por primera vez a la consulta. Se trataba de un niño gordito muy travieso, agresivo y desobediente, pero a la vez muy simpático e inteligente. Quien lo trajo a la consulta fue su madre debido a la preocupación que le había generado un comentario que su hijo le había hecho: “Cada vez que miro los dibujitos en la pieza con papá mientras vos preparás la cena, siempre aparecen personas desnudas haciendo el sexo en la tele. Mamá eso pasa desde que yo era chiquito como mi hermana”. A ese comentario se le había sumado otro que le había dicho a su propia maestra y también a su médica pediatra: “¡Menea las caderas amor, así, cógeme!”. Sin embargo, la gota que rebalsó el vaso fue el hecho de que quisiera introducirle un lápiz en la vagina de su hermanita de 3 años de edad. Pedro no era un niño malo, era un niño que estaba siendo abusado desde hacía muchos años por su padre, quien solía mostrarle películas pornográficas y lo sometía a prácticas masturbatorias.

En nuestro primer encuentro, Pedro se presentó despeinado y atrevido. Al verme, lo primero que hizo fue improvisar una canción “rape-ra”: “Dame tu caca, dame tu pis, dame tus tetas, nena, y hazme así...”, me cantó a la vez que, muy atrevido, realizaba sensuales movimientos pélvicos intercalados con gemidos de tinte erótico.

Por aquel entonces, Pedro tenía una mirada ausente y presentaba una sonrisa maniaca. Solía hacer gestos obscenos mientras no paraba de pronunciar malas palabras. Se lo podía notar excesivamente alterado e hiperkinético: saltaba por encima de los sillones del consultorio y corría de un lado al otro, revoleando los muñecos sin otra finalidad más que la de generar desorden. Si bien daba la impresión de hacerse el gracioso, en realidad pude observar que se encontraba muy angustiado.

- *Interpretación:*

Muchos varoncitos abusados por otros varones suelen adoptar una conducta obscena y abiertamente hipersexualizada frente a las mujeres no sólo para llamar su atención o por el hecho de haber quedado sobreexcitados tras el despertar abrupto de su sexualidad, sino también como un modo de contrarrestar el sentimiento de culpabilidad producto de haber mantenido una conducta de tipo “homosexual” así como por una cierta necesidad de demostrar y demostrarse a sí mismos cuán masculinos en realidad pueden llegar a ser. Este era el caso de Pedro, quien constantemente parecía estar empeñado en demostrar cuán macho era.

A su vez, los niños/as que han sido abusados/as suelen quedar con una dosis extra de energía circulando por su cuerpo, energía que al no poder ser canalizada a través de un orgasmo, los obliga a descargarla a través del ejercicio de su musculatura. Era por esa razón que Pedro no podía parar de saltar y de moverse. En la época en que lo conocí él era incapaz de mediatizar o sublimar sus impulsos y su mente estaba a punto de colapsar; sin embargo, paradójicamente, resultaba ser un niño muy querible dado que era poseedor de un carisma especial y porque solía refugiarse tras la máscara de la simpatía.

+++

La segunda vez que lo vi, Pedro no perdió su tiempo. Fue directo a la caja de títeres y se colocó un fantasma en la mano con el cual, en medio de terribles gritos ensordecedores, comenzó a jugar a “asesinar”, uno por uno, a los más de cincuenta muñecos que había en el consultorio, haciendo como que el fantasma los ahorcaba y degollaba para luego, desde el área correspondiente a la anal, introducirles la mano adentro de su cuerpo sin otro objetivo más que el de extraerle las tripas y hacer como que se las devoraba.

—El fantasma se aparece de repente en medio de la noche y engaña a los animales. Les come el pipí, la caca y todos los órganos vitales: las vísceras, el corazón, el hígado y el cerebro —me dijo en un momento dado, mientras no dejaba de tocarse los genitales.

Una vez muertos todos los muñecos, se dispuso muy tranquilo a dibujar. Hizo un castillo con innumerables torres y llamativas chimeneas. Luego, dibujó un extraterrestre con una araña en la nariz y un tiburón comiendo a una persona.

–Es un extraterrestre comiendo arañas y un tiburón peligroso comiendo sangre. Estos dibujos me los enseñó a hacer mi papá. Yo tengo a mi papá metido adentro de mi sangre –me dijo muy serio.

- *Interpretación:*

Una cosa es el juego violento que muchos niños/as en la actualidad despliegan a través de muñecos que luchan y se pelean adoptando el rol de ciertos y determinados personajes de las películas tales como los superhéroes de moda, y otra muy distinta es el caso de los juegos postraumáticos en donde el descontrol impulsivo y la violencia hacia los muñecos/as es una conducta que suele teñir el juego de muchos niños/as abusados/as (en mi experiencia, lo pude observar más en varones que en niñas).

En este caso, Pedro había sufrido violencia física por parte de su padre (un profesor de artes marciales) quien solía propinarle fuertes golpizas; con lo cual, no era de extrañar la carga de agresión que por aquel entonces él presentaba. Verdaderamente, aquel niño daba la impresión de haberse metido en la piel de un asesino serial; sin embargo, observándolo de cerca me pude dar cuenta de que lo que en realidad le sucedía era que al tener pánico de ser asesinado por haber roto el pacto de secreto con su padre abusador se había identificado con él. Y esto quedó demostrado en el momento en que, dibujando, dijo: “Yo a mi papá lo tengo metido en la sangre”. La identificación con el agresor es un mecanismo de defensa que utilizan muchos niños abusados. Este mecanismo vendría a ser algo así como: “Si no puedes vencer a tu enemigo hazte amigo de él, aseméjate a él”; así, quizás, viéndose parecido, este te quiera un poco más, o al menos te respete un poco más...

Luego de jugar, Pedro se dispuso a dibujar e hizo un castillo con enormes y extrañas chimeneas. Con el castillo bien pudo simbolizar a su casa, mientras que con las chimeneas a las cuales les dio un tratamiento especial, simbolizó una problemática de tipo sexual que sucedía en el seno de su hogar. A partir de estos datos, y si analizamos la secuencia entre el juego anterior y este dibujo, podríamos estar en condiciones de afirmar que el nefasto estado mental en el que se hallaba Pedro aquel día se debía a actos de violencia asociados a la sexualidad vividos en su propia casa.

+++

En nuestro segundo encuentro, Pedro dibujó una familia de monos⁶⁹. Luego, se dirigió al sector de muñecos y comenzó a jugar a asesinarlos a todos, al igual que lo hizo en nuestro anterior encuentro.

–El hijo le chupa la leche a la vaca y los genitales al toro; la vaca le chupa el pis al hijo y, luego, viene el gato y le chupa las tetas a la vaca. Entonces, aparece el fantasma que le manosea y le come la cola al gato, le chupa las bolas y la cola al gato y le termina comiendo el pis y la caca. Finalmente, el gato muerto resucita y se quiere vengar, termina matando a todos los animales –intentó explicarme, entusiasmado.

De esta manera, procedió a realizar una pila con todos los muñecos o “animales asesinados” del consultorio y se terminó recostando sobre ellos, haciéndose el desmayado. Inesperadamente, dijo:

–Hay que esconder a los cadáveres. El nene duerme esquivando los cadáveres. –Dijo, mientras se refregó un par de veces los genitales con una serpiente de peluche. Luego, con una voz casi inaudible, agregó–: ¡Ay...! ¡No, papi! ¡No me toques!

- *Interpretación:*

En el juego que Pedro desplegó en aquella ocasión se puede observar cómo la sexualidad impuesta por un adulto hacia un niño/a es vivida por este como intrusiva y desvitalizante, mortífera. Se sabe que los niños/as no están preparados para procesar ni emocional ni psíquicamente el gran monto de energía que implica el ejercicio de la sexualidad. Es por esa razón que los niños/as abusados/as en sus juegos suelen asociar el sexo a la muerte. Y este era el caso de Pedro, quien más de una vez en los primeros tiempos de su terapia supo masturbarse con muñecos de peluche mientras jugaba sobre una pila de “cadáveres”.

+++

En nuestro tercer encuentro, luego de haberle administrado el test “Serie de árboles”⁷⁰, Pedro se dispuso a jugar con las muñecas Barbies y los muñecos Kens. Los desnudó a todos e hizo como que estos estaban teniendo relaciones sexuales en variadas posturas, también hizo como si

⁶⁹ La interpretación de los dibujos del extraterrestre y de la familia de monos pueden consultarse en *Los dibujos en el abuso sexual infantil, op. cit.*

⁷⁰ Los comentarios al respecto pueden consultarse en *Los dibujos en el abuso sexual infantil, op. cit.*

tuvieran sexo oral entre parejas heterosexuales y entre parejas del mismo sexo: mujeres con mujeres y varones con varones. Al concluir, dijo:

—Esto lo vi en las películas de sexo que aparecían de repente en la tele cuando yo estaba con mi papá. Los hombres les ponen el pito entre las tetas a las mujeres y después les chupan la vagina y les meten objetos adentro, a veces las mujeres se besan con la lengua y se chupan las vaginas y los pezones, pero otras mujeres les chupan la pija a los hombres y después el pis que les sale, mientras otro grupo se están chupando el culo, la caca y el pis. Algunos les hacen eso mismo a los niños... Por favor, María Cecilia, manejá vos a un títere que haga de policía para que mande presos a los muñecos malos que asustan.

- *Interpretación:*

Llegado este punto vale la pena aclarar que la exposición de material pornográfico a los niños/as por parte de los adultos lejos de constituir un acto de picardía ha de tratarse como un acto absolutamente intrusivo y devastador de su psiquismo. Como ya explicamos, al no estar preparados ni emocional ni mentalmente para la sexualidad, los niños terminan asociando la sexualidad con la muerte, lo que les provoca un estado confusional conducente a la mismísima locura.

Por otra parte, es importante destacar el pedido que Pedro me hace a través de su juego para que lo ayude a hacer justicia. Resulta llamativo cómo los niños/as que han sido abusados/as, humillados/as y sometidos/as a toda clase de maltratos siempre imploren por justicia en sus juegos, justicia que, lamentablemente, la mayoría de las veces no encuentran en la vida real. Por momentos, observando el juego de los niños/as, parecería que en el mundo de los juguetes la ética fuera mucho más efectiva que en el mundo real.

+++

Pedro continuó jugando a matar y destripar compulsivamente a todos los muñecos/as del consultorio durante un año y medio más. A medida que iba pasando el tiempo comenzó a intercalar estas matanzas seriales con dibujos de personajes degollados, a la vez que con profundas charlas en donde solía reflexionar acerca del significado de la vida, de la muerte, del sexo, del bien y del mal, entre otras cosas. Durante lo que podríamos denominar la segunda etapa de su tratamiento, la cual duró otro año y medio más, Pedro se obsesionó en ganarme al truco y a cuanto juego de

mesa tenía a mano, especialmente, al ajedrez. Sus jugadas en el ajedrez eran realmente brillantes, lo cual quedó demostrado tras salir campeón en varios campeonatos del colegio. Así, de esta manera, en los tres años que duró su tratamiento Pedro pudo elaborar su trauma y, habiendo dejando de lado su temor más profundo a ser asesinado pudo dejar de mostrarse agresivo y comenzó, finalmente, a mostrarse como quien era en realidad: un niño tierno, sensible y con modales refinados. En la actualidad, ha rendido con éxito el examen de ingreso a la carrera de música en uno de los conservatorios más exigente de Estados Unidos.

VII

CASO LUCHO

Ajedrez, cartas y juegos de mesa

Lucho era un niño de 12 años, campeón de ajedrez en todo el distrito, tan inteligente, simpático y carismático como guapo; era un deportista nato y el más popular con las chicas de su colegio. Quienes realizaron la consulta fueron su madre y su tía debido a un extraño síntoma que venía teniendo desde hacía ya varios años: se comía sus propias heces. Si bien en un principio esto sucedía muy de vez en cuando, aisladamente y de forma disimulada, en aquellos tiempos ya se le había transformado en una costumbre que no podía dejar de hacer, incluso, estando delante de toda su familia en las reuniones domingueras. En dichas ocasiones, según el testimonio de su madre, daba la impresión de permanecer ajeno al horror que su boca manchada con caca producía en quienes lo rodeaban, y eso era lo que más la alarmaba. Si bien había realizado varias psicoterapias previas, hasta el momento nadie se había dado cuenta que el verdadero disparador de aquel síntoma era el abuso sexual al que lo sometían desde hacía más de diez años su propio padre y abuelo paterno practicándole sexo buco-genital con eyaculación incluida, masturbaciones, mostración de pornografía y penetración anal con lápices y pequeños juguetes.

En nuestro primer encuentro, Lucho llegó con una gran sonrisa de la mano de su madre y de su padre (un hombre que daba la sensación de ser algo afeminado), quienes hasta entonces constituían un feliz matrimonio de clase media, con catorce años de casados.

Apenas entró Lucho se dirigió a mí como si me conociera de toda la vida. Con una sonrisa de ganador, me contó que tenía tres novias con las cuales se daba besos de lengua pero que no sabía con cuál de ellas quedarse. Y luego de un rato de ponerme al tanto de sus aventuras amorosas, se dirigió al sector de juegos, para hurgar por entre los canastos hasta encontrar a dos muñecos Hombres Arañas: uno negro y el otro color azul. Dijo:

–Uno es el padre y el otro es el hijo –me aclaró, mientras daba comienzo entre ambos a una lucha descarnada.

En tal ocasión lo que más me llamó la atención fue cómo Lucho hizo que ambos muñecos se propinasen piñas especialmente en la zona genital. Una vez finalizada la lucha, escondió ambos muñecos debajo de uno de los almohadones del sillón del consultorio.

Después de armar esta escena delante de mis ojos, Lucho quiso jugar al ajedrez y nunca más volvió a retomar este tipo de juego con peleas de muñecos sino hasta recién un año después.

- *Interpretación:*

No todos/as los niños/as abusados/as se muestran introvertidos y tímidos en el primer encuentro con los psicólogos. Muchos/as de ellos/as son extrovertidos y carismáticos, como era el caso de Lucho, quien parecía no tener problema en hablar. Sin embargo, a veces las apariencias engañan y las palabras sirven más para desviar temas de conversación y para confundir que para transmitir pedidos claros de ayuda o contar la verdad de la situación abusiva de la que se es víctima.

Resulta llamativo que un niño de 12 años, ya púber, se ponga a jugar con muñecos en el consultorio. Cuando lo hacen, es porque nos están queriendo transmitir algún tipo de mensaje. En este caso, Lucho escenificó una lucha descarnada entre un padre y un hijo que se pegaban en la zona genital y luego los escondió bajo un almohadón. Esto se puede interpretar como un símbolo de la necesidad que él mismo tenía de defenderse del abuso sexual de su padre así como también de su miedo a que esta situación saliera a la luz y quedase al descubierto.

Luego de este juego tan movilizante, Lucho se disoció psíquicamente y, así como si nada hubiese sucedido, optó por jugar al ajedrez. Como ya hemos explicado en otras ocasiones, los niños/as abusados/as normalmente utilizan un mecanismo de defensa psíquico llamado disociación, que les permite rápidamente desconectarse de las emociones negativas desestabilizadoras para focalizar su atención en cuestiones intelectuales.

+++

Durante las diez sesiones siguientes a nuestro primer encuentro, Lucho quiso jugar tan solo al ajedrez. Y se empeñó en ganarme. Si bien me venció en nueve de cada diez partidas, lo más valioso no fueron

tanto las partidas en sí mismas sino las charlas o los comentarios que surgieron a partir de las mismas. Un día, por ejemplo, a raíz de que con uno de sus peones le hiciera jaque mate a mi rey, se inició la charla entre nosotros acerca de cómo muchas veces son los más débiles los que terminan ganándoles a los supuestamente más fuertes y de cómo las revoluciones sociales siempre suelen originarse en las clases más bajas y subestimadas del pueblo.

- *Interpretación:*

Los juegos de mesa suelen ser una perfecta excusa para sacar temas de conversación con los niños/as. Así, de esta manera, espontáneamente se fueron generando conversaciones muy interesantes con Lucho; conversaciones que, evidentemente, tenían un claro correlato simbólico con el trauma que él le estaba atravesando (si bien por aquellas alturas yo podía intuir que se trataba de un abuso sexual, lamentablemente, aún no contaba con las suficientes pruebas).

+++

Jugando al truco Lucho también era muy bueno, jamás se le notaba ningún gesto en su rostro de que estaba mintiendo para ganar cuando le tocaban las peores cartas de la baraja. Sin embargo, cuando jugábamos al desconfío y debía desconfiar de las cartas falsas que yo supuestamente le iba tirando en el mazo, él siempre presentaba una conducta dubitativa y prefería evitar el momento de confrontarse con la verdad de desconfiar y levantar la carta de su contrincante (en este caso, mi carta).

- *Interpretación:*

Cuando se trataba de mentir Lucho era el mejor; ahora bien, cuando se trataba de descubrir la verdad, se transformaba en un niño temeroso. A Lucho le sucedía lo que a la mayoría de los niños/as abusados/as por alguien de su familia. Sus juegos de cartas traslucían cómo era en verdad su mundo interno, cómo es que se sentía frente a un posible develamiento de su secreto.

+++

Hubo otro periodo que duró varias sesiones en que Lucho amó jugar a la batalla naval. Mientras jugábamos solíamos tener charlas acerca de

los terroristas, de las guerras en el mundo, de la injusticia y del sufrimiento humano.

- *Interpretación:*

Lucho vivía una batalla diaria dentro de su propio hogar. Sus enemigos eran su padre y su abuelo, con quien también convivía. Como toda víctima de incesto, Lucho vivía bajo el constante estrés de ser invadido en su habitación cada vez que su madre se iba a trabajar o salía de compras. En su caso, él debía convivir con sus propios enemigos, quienes lo entrenaron desde pequeño a “desdoblarse” en dos para disimular su sufrimiento, su terror.

+++

Durante varias sesiones Lucho se divirtió mucho jugando a un juego de mesa llamado verdad-deseo, el cual consiste en dos tipos de cartas: cartas con preguntas acerca de la vida, de los gustos y de los deseos de las personas, y cartas con prendas.

- *Interpretación:*

Con los niños/as y los/as púberes resulta difícil entablar conversaciones serias y formales, eso los aleja de su terapeuta dado que los asusta, los atemoriza y, ciertamente, a veces los aburre. Los juegos de cartas con preguntas de tipo personalizadas (por ejemplo: “¿Cuáles fueron las mejores vacaciones de tu infancia?”; “¿Si te ganases el premio de navidad, con quien de tu familia compartirías qué porcentaje del dinero?”, etc.), son una excusa perfecta para entablar conversaciones y así averiguar no sólo qué piensa y siente el niño/a sino, también, cuestiones respecto de su pasado y de sus vínculos familiares.

+++

Hubo una sesión en particular en donde jugamos al crucigrama, en el cual se le ocurrió escribir las siguientes palabras: “ALFREDO (el nombre de su padre y de su abuelo) - TIRANOSAURIOR - PEDÓFILO - OTORRINONARINGOLOGO - PUTO - MIERDA - MAMA - NUBE - CULO - ASESINATO”.

- *Interpretación:*

Si bien el juego de mesa llamado crucigrama tiene sus reglas entre las cuales no se pueden escribir nombres propios, insultos o ciudades, por ejemplo, particularmente yo sí habilito a mis pacientitos/las a que lo puedan hacer porque lo que interesa en la situación terapéutica no es tanto quién gana o quién pierde sino qué se dice y cómo se dice aquello que se está intentando transmitir acerca –según el tema que nos compete– del trauma sexual. En este caso, Lucho fue bastante explícito en el mensaje que me quiso transmitir, el cual bien podríamos interpretar como: “Yo siento que mi padre y mi abuelo se comportan como unos dinosaurios a nivel instintivo y desenfrenado. Ellos son pedófilos y tienen inclinaciones homosexuales aunque estén casados con mi mamá que no se da cuenta de nada porque vive en una nube. Toda esta situación es una mierda y es por eso que me hago caca encima, porque tengo miedo de que si hablo y cuento lo que mis abusadores me hacen en mi trasero ellos terminen asesinándome”. Cabe preguntarse por qué es que escribió la palabra “otorrinonaringólogo”. En psicología no a todo le podemos encontrar una explicación. Aunque, quizás, haya escrito esta palabra tan sólo como un modo de demostrar cuán capaz podía llegar a ser de escribir cosas largas y complicadas, tan complicadas como lo que a él le estaba sucediendo.

+++

Lucho siempre se negó a dibujar porque creía que lo hacía muy mal y no había nadie que lo pudiera convencer de lo contrario. Sin embargo, fueron muchas las sesiones en donde jugamos de forma intercalada a las damas, al tutti frutti, al ahorcado, a las bolitas y a todo aquel juego en donde él sintiera que casi seguro podía llegar a vencerme.

- *Interpretación:*

Mientras que algunos juegos nos facilitan la entrada directa al mundo interno del niño/a, otros son propuestos por el mismo niño/a como un simple ejercicio de empoderamiento. Ese era el caso de Lucho, quien tenía periodos en donde se empeñaba en desafiarme a ganarme una y otra vez, aún sabiendo que yo no se lo hacía fácil. Los niños/as siempre agradecen a su contrincante cuando no se hacen los distraídos para que ellos ganen. Los niños/as siempre respetan a quiénes les enseñan a luchar contra sus adversarios, aún en las circunstancias más difíciles, hasta el final, sin bajar los brazos. Yo creo que justamente era eso lo que Lucho necesitaba aprender en aquel momento de

su vida. Cada vez que estaba a punto de perder y quería tirar el tablero por el aire yo se lo impedía; y cuando, finalmente, terminaba ganando, reconocía cuán necesario siempre era luchar hasta el final, no perder las esperanzas.

Otra de las cosas que fuimos trabajando con Lucho durante aquellas sesiones de juego fue el tema de las trampas y de las mentiras. Los juegos tienen sus reglas, al igual que la vida misma y quien hace trampas, tarde o temprano termina perdiendo. Aunque en apariencia gane termina perdiendo porque en el fondo sabe que no ha ganado con honor. Después de todo, quien hace trampas y engaña a su semejante pierde lo mejor que tiene un ser humano: la alegría que da el amor propio, el honor y la dignidad.

+++

Una tarde de lluvia, luego de un año de nuestro primer encuentro, le propuse a Lucho hacer algo diferente: pintarse con maquillajes la cara. Después de media hora de ponerse manos a la obra sin permitirme ver lo que estaba haciendo en su rostro, apagó las luces y se me apareció justo frente a mí con el objetivo de asustarme. No sólo se había maquillado como si fuera un viejo loco, sino que también se había disfrazado con una peluca canosa, anteojos, sombrero y una manta negra cubriendo su cuerpo. Me dijo: “Soy un pedófilo”. En ese momento, fue a buscar a los dos muñecos Hombres Arañas y les comenzó a dar piñas en sus genitales para, luego, vendarles dichas zonas genitales a ambos con varias decenas de vueltas de cinta de enmascarar. Cuando terminó, llorando dijo:

—Mi papá y mi abuelo son unos putos pedófilos.

- *Interpretación:*

A veces los adultos que trabajamos con niños/as podemos intuir que ellos/as podrían llegar a estar siendo abusados por el tipo de sintomatología que presentan; sin embargo, en ciertas oportunidades, algunos niños/as podrían llegar a mostrarse realmente herméticos negándose no sólo a confiarnos su secreto sino a realizar ningún tipo de test, ningún dibujo, así como tampoco ningún tipo de juego simbólico con muñecos que nos confirme nuestra intuición. Este era el caso de Lucho, quien tardó un año en abrirse para permitirme armar una hipótesis explicativa concreta del origen del síntoma que padecía.

Si bien en su primera sesión había desplegado aquel “sospechoso” juego con los dos Hombres Arañas, nunca más volvió a repetirlo y tan sólo se

empeñó en jugar a juegos de mesa. Tan sólo pudo retomar aquel juego un año después. Tan sólo se animó a hablar escondido tras su disfraz, una vez que los juegos de mesa le permitieron empoderarse lo suficiente como para sentirse un verdadero ganador (en este punto vale la pena recordar que, aunque en la escuela Lucho no tenía dificultades académicas ni vinculares, internamente solía ser un niño con una muy baja autoestima y de ahí su empeño desmedido en ganar a cualquier cosa que jugase, como para reforzar su narcisismo maltrecho).

+++

Un año después de su primera sesión, Lucho pudo animarse cada vez más a hablar del abuso que venía sufriendo por parte de su padre y abuelo. En un principio, cuando comenzó a hablar, su síntoma de comerse la caca se agudizó y debió iniciar un tratamiento psiquiátrico (paralelo a su psicoterapia); no obstante, con el transcurrir del tiempo, poco a poco, su síntoma fue cediendo hasta finalmente desaparecer por completo. Sus padres se terminaron divorciando y a los tres años del tratamiento se mudó con su madre al interior del país. Hoy en día ya no juega al ajedrez; en cambio, está empeñado en ser el mejor jugador de fútbol del mundo.

VIII

CASO CRISTIAN

Las empanadas de carne humana

Cristian era un niño de 9 años de clase media muy inteligente, curioso y observador. Sus padres realizaron una consulta derivados por el colegio debido a que solía llevarse muy mal con todos sus compañeros. Según me contaron, se trataba de un niño muy nervioso, que no sólo solía auto-agredirse cortándose con elementos filosos los brazos sino que también solía ser mentiroso y agresivo verbalmente con todo el mundo; inclusive, con sus profesores. Además, lo que más lo atormentaban eran las pesadillas y el miedo recurrente a ser asesinado desde que iba a la salita de 3 años en el jardín de infantes. Si bien antes había pasado por otra psicóloga que lo había diagnosticado como víctima de *bullying* o acoso escolar, a partir de los juegos que comenzó a desarrollar en su terapia pude arribar a la conclusión de que en realidad se trataba de una víctima de abuso sexual. Llegar a la raíz causal de su sintomatología no fue tarea fácil. Llevó cuatro meses de trabajo terapéutico hasta que Cristian finalmente pudo abrirse gracias a sus juegos para relatarme verbalmente su historia: su tío materno (quien vivía en el fondo de su casa) lo había venido manoseando desde que tenía 3 años de edad hasta que el año anterior, finalmente, lo terminó violando⁷¹.

Cuando lo vi por primera vez, pude observar en Cristian algo así como una actitud un tanto “paranoica”. Era como que siempre estaba alerta, mirando para todos lados, sin relajarse. Apenas entró al consultorio, no dudó en hablarme pestes de sus compañeros de colegio quienes, según él, todo el tiempo le estaban haciendo bromas pesadas tal como bajarle los pantalones o llamarlo “putito”. También, me mostró un par de raspones que se había hecho la semana anterior en uno de sus brazos y se largó a llorar cuando recordó a su abuelo paterno fallecido, con

⁷¹ Si bien se puede considerar que toda clase de abuso sexual constituye una violación al cuerpo y al mundo emocional y psíquico del niño/a, en este caso, cuando hablo de violación me refiero al abuso caracterizado por el acceso carnal a nivel anal.

quien solía tener una muy buena relación. Hacia el final de la entrevista me confió su pasión por la astronomía y realizó un hermoso dibujo del sistema solar.

- *Interpretación:*

Si bien en esta primera entrevista Cristian me contó muchos de sus problemas cotidianos y a simple vista todo indicaba que se trataba de un niño que padecía de bullying (como su anterior psicóloga, con la cual había hecho un tratamiento de tres años, le había diagnosticado), al observar con detenimiento su mirada huidiza mi intuición me decía que había algo más que escondía. Yo sabía que las cortaduras que muchos niños/as y jóvenes se provocan es uno de los principales síntomas de haber sido víctima de abuso sexual; sumado a esto, el hecho de que su carta de presentación (el primer dibujo espontáneo que un niño/a le entrega a su psicóloga en la primera entrevista suele ser tomado como un símbolo representativo de sí mismo y de su conflicto) fuera un dibujo de planetas, indicaría (en aquel contexto de su vida y en el marco de su evaluación psicodiagnóstica) un deseo de querer huir de la realidad o, lo que es lo mismo, un estado depresivo, así como también posibles fantasías en torno a la muerte.

+++

En nuestro segundo encuentro, Cristian me trajo un cuaderno con más de veinte cuentos cortos de terror que él mismo había escrito con mucho talento. Luego de leerme algunos de ellos, comenzó a jugar a estar siendo poseído por el espíritu de un muerto y luego por otro y otro más. Así, adoptando las distintas personalidades de estos, comenzó a pretender hipnotizarme para que obedeciera sus órdenes sin oponer resistencia. Con una voz de ultratumba me ordenó servirle un vaso de Coca Cola; luego, con otra voz chillona me ordenó regalarle caramelos y más tarde convidarle con yogur. Y así fueron sucediéndose una larga lista de exigentes pedidos, los cuales yo le fui complaciendo en su totalidad sin protestar –tal y como si, efectivamente, me hubiese hipnotizado de verdad– hasta que, por último, procedió a tirarme sobre mi boca unas gotas blancas de yogur (un pote de crema blanca para manos).

–Debes guardar el secreto de lo que aquí pasó... No debes recordar nada de lo sucedido al despertar –me susurró, esta vez con una voz entre áspera y ronca.

- *Interpretación:*

Los cuentos de terror que aquel día Cristian trajo, sumados al juego que había desplegado y a su comentario final eran una confirmación de mis sospechas acerca de que, efectivamente, estaba fantaseando con la muerte. Además, el hecho de que jugara a que gente se le metiera dentro de su cuerpo, más las creencias espiritistas (toda su familia pertenecía a una iglesia católica tradicional) bien podrían considerarse como una metáfora de un posible abuso; el cual, evidentemente, le generaba terror de sólo recordar.

(Vale destacar que en aquella época, por un dato que me había brindado su padre, yo tenía la sospecha de que quien podría haberlo abusado sería otro chico más grande de su colegio; sin embargo, a lo largo de los siguientes meses sería el mismo Cristian quién, a través de sus juegos, me daría pistas que me llevarían a cambiar de hipótesis).

+++

Durante las siguientes semanas Cristian se abocó al ajedrez, juego en el cual se destacaba no por buen jugador sino por pretender hacer constantes trampas. A pesar de esto, aquel juego nos facilitó la apertura de un espacio lúdico en el cual solía jugar a ser un niño poseído por extraños espíritus que lo obligaban a fingir y a decir todo tipo de mentiras con el objetivo de manipular a la gente. De tanto en tanto, entre una partida y otra, solíamos mechar interesantes conversaciones acerca del poder, los reyes y los peones, las leyes y las trampas, la vida y la muerte, la justicia y la injusticia, la maldad, etc.

- *Interpretación:*

Cristian solía ser muy buen actor. Cada vez que representaba la escena de estar poseído por un espíritu solía cambiar de voces, de caras, daba vuelta los ojos y echaba saliva por la boca; realmente, a quien no lo conociera le hubiera dado un poco de impresión el hecho de verlo en semejante estado. Algún psicólogo podría sugerir que bien podría tratarse del caso de un sujeto con personalidad múltiple o con un trastorno de identidad y un espiritista bien podría afirmar que estaba frente a un poseído de verdad. Yo, sin embargo, siempre supe que estaba actuando por sus ojos: entre escena y escena, por fracciones de segundos, solía mirarme profundamente como si me estuviera estudiando, a ver si yo era alguien miedosa de verdad o alguien realmente fuerte.

Los niños/as abusados/as necesitan prepararse antes de romper el pacto de silencio que tienen con su abusador/a. A veces, como en este caso, necesitan de varias semanas de preparación previa para no sólo clarificar sus ideas, conceptos y creencias; sino también, para armarse de valor a la hora de enfrentar sus terrores más profundos a ser asesinados por venganza si es que llegaran a hablar. Es que cuando un niño/a ha sido víctima de un abuso sexual (sobre todo, si fue víctima de un incesto de larga data) siente que no sólo no puede confiar en su familia sino que ya no puede confiar en nadie más; es por eso que muchas veces suelen necesitar, incluso, de hasta varios meses de exhaustiva investigación respecto de la valentía, la lealtad y la incondicionalidad de la persona (en este caso, de la psicóloga) a la que habrán de pedirle ayuda.

+++

Un día Cristian llegó con ganas de jugar al juego de la cocinita. Entró a su sesión decidido a modelar –con masas de colores y plastilinas– milanesas con papas fritas, pizzas de mozzarella y tentadores postres. En un momento dado, otra vez más hizo como que un espíritu lo había poseído y así fue cómo, de repente e inesperadamente, dio comienzo a una matanza serial de muñecos. Indiscriminadamente, asesinó a animales y a personas (títeres y muñecos/as) por igual, desmembrándolos con ayuda de una cuchilla de plástico. Finalmente, volvió a recuperar su normal personalidad como si nada hubiese pasado y ya en su rol de cocinero me ofreció comer lo que parecían unas ricas empanadas cuyo relleno resultó ser nada más ni nada menos que relleno de carne humana picada.

- *Interpretación:*

El hecho de jugar a cocinar empanadas de carne humana picada fue una señal de alarma roja que Cristian me dio para transmitirme que algo muy terrible le estaba sucediendo. A través de su actividad lúdica, aquel día me dijo que estaba no sólo bajo una situación de trauma sino que su vida corría serio peligro. Así, a lo largo de la secuencia de juegos que fue desarrollando en su sesión, me hizo partícipe de la doble vida que debía llevar: por un lado, su vida cotidiana y, por el otro, una vida secreta en donde, más adelante me enteraría, estaba siendo víctima de un abuso sexual por parte de un tío que lo tenía amenazado de muerte y que, al igual que los fantasmas, hacía cosas terribles que parecían invisibles a los ojos de toda su familia, quienes

solían considerarlo como el tío más bromista en las reuniones.

Tanta presión psicológica a nadie le sería imposible de soportar sin tener una vía de escape. En este caso, Cristian se descargaba en sus juegos, midiendo con los muñecos/as su fuerza física y su capacidad de resistencia ante un posible intento concreto de asesinato. Los niños/as abusados/as siempre se sienten tan frágiles y vulnerables como si estuvieran en un campo de batalla y sus juegos muchas veces parecerían reflejar cómo ellos intentarían entrenarse identificándose con su agresor, para poder luego llegar a ser capaces de combatir con este y enfrentarlo.

+++

Aquel día, un rato antes de que viniera a terapia, la madre de Cristian me llamó por teléfono muy angustiada para decirme algo: revisando el historial de la computadora de su hijo acababa de encontrar una lista de películas pornográficas; para su sorpresa, algunas de ellas eran de contenido pedófilo. Más tarde, cuando le pregunté a Cristian si aquello que me había contado su madre era cierto, se limitó a hacer silencio mientras que destapaba una plasticola blanca con la cual terminó salpicando sin querer la cola de un dinosaurio que sacó de la caja de animales. Unos segundos más tarde, me propuso jugar a la psicóloga pero invirtiendo los roles: él sería el psicólogo y yo su pacientita.

—¿Dale que vos eras una nena a quien había un señor malo que te engañaba? —me propuso muy alegre por la divertida idea que se le acababa de ocurrir—. Ahora yo te iba pagando con billetes para que vos te animaras a contarme todo el secreto —me dijo entusiasmado mientras se sentaba en mi sillón y adoptaba la actitud de un solemne psicólogo—. Decime, ¿en qué momentos tu tío te mostraba esas películas? No me digas nada, seguro que cuando tu mamá y tu papá no estaban en la casa... Ahora decime otra cosa: ¿cómo es que eran esas películas? —Al observar mi silencio, agregó—: Seguro que no te animás a contármelas, pues yo te las voy a mostrar con estos muñecos.

A continuación, Cristian agarró cuatro muñecas Barbies, dos muñequitas nenas, un bebé y dos muñecos varones y comenzó a escenificar lo que parecía una orgía pedófila. A medida que iba moviendo los muñecos haciéndolos mantener distintas poses sexuales unos con otros, dijo:

—Este hombre primero tiene sexo con esta nena; es decir, la viola... y luego con esta otra. Este otro hombre tiene sexo con este nene y luego con el bebé. Eso es un abuso sexual... Por favor, María Cecilia, no se

lo digas a mis padres... El tío es muy malo, le hace ver cosas de puto a su sobrino y después a las nenas y al bebé se le hincharon mucho las panzas, a las mujeres grandes no se les hinchó la panza... Los niños se terminaron muriendo en esa película... Ya sé que eso es un abuso y que las nenas pequeñas no pueden quedar embarazadas. Por favor, María Cecilia, no se lo cuentes a mis padres, si ellos se enteran va a haber un asesinato.

- *Interpretación:*

Después de cuatro meses de comenzar a trabajar con él, finalmente, Cristian pudo poner en palabras lo que antes se limitaba a expresar tan sólo en sus juegos. Durante las ausencias de sus padres, su tío era el encargado de cuidarlo y, en tales ocasiones, aprovechaba para abusarlo y para mostrarle material pornográfico.

Retomando la sesión de aquel día, resulta importante destacar el paralelismo que se produjo entre mi pregunta y la acción lúdica espontánea que Cristian realizó: si bien ante mi pregunta respecto de si en su computadora había algún tipo de películas pornográficas en un principio no me contestó verbalmente, si me pudo contestar, pero con la acción de colocarle plasticola blanca (representativa del semen) en la cola de un dinosaurio (animal salvaje representativo de los bajos instintos).

Unos segundos más tarde, Cristian me propuso un juego de cambio de roles en donde yo sería una niña (representante de él mismo) y él sería un psicólogo (representante de mí misma). Así, finalmente, fue cómo me terminó relatando el abuso sufrido por parte de su tío ayudándose con la escenificación que hizo con los muñecos, para explicarme el contenido argumental de dichas películas.

+++

Aquel día, Cristian llegó al consultorio más enojado que nunca. Lo trajo su madre quien, en la puerta del consultorio comenzó a retarlo acusándolo una vez más de mentiroso.

–No puede ser que siempre tengas problemas en el colegio con tus compañeros y que vos seas la víctima. ¿Sabés qué?, a mí me parece que si seguís jodiendo te voy a cagar a trompadas para que sepas lo que es bueno –aquella mujer parecía estar poseída por mil demonios.

–¿Mamá, vos sabés qué es lo que se siente cuando un tipo te baja los

pantalones y te quiere manosear? ¡Yo no me voy a resignar, a quien me quiera tocar lo voy a cagar a trompadas!— trató de explicarle llorando desconsoladamente.

Cuando entró al consultorio, Cristian volvió a transformarse en un asesino serial de muñecos, hasta que después de un rato no había quedado títere con cabeza.

Entonces, se hizo el poseído por un espíritu maléfico y me hipnotizó con el objetivo de que me durmiera sin protestar. Una vez yo dormida, sigiloso, comenzó a colocarme bichos (de plástico) sobre mi cabeza y sobre mi falda. Y así, cuando me dio la orden de abrir los ojos y comencé a gritar haciéndome la asustada, él se aprovechó a introducirme varios de esos bichos en mi boca. Repitió esta misma escena unas diez veces más de manera compulsiva.

Finalmente, se tranquilizó y luego de ayudarme a juntar todo el desparramo de juguetes que había hecho, se sentó a mi lado y me dijo:

—Está mal que haya personas que quieran bajarme los calzoncillos. Yo tengo que saber defenderme —Cristian se quebró y rompió en llanto.

- *Interpretación:*

Frecuentemente, los niños/las víctimas de abusos sexuales suelen transformarse en el blanco de otros abusos dado que tienen muy baja autoestima y tienen dificultades a la hora de vincularse: o bien no se saben defender de las agresiones de los demás, o son ellos mismos los que agreden (porque, muchas veces, terminan identificándose con su agresor/a). Si bien en parte era verdad que Cristian constantemente era acosado por sus compañeros de colegio, quienes solían pegarle o hacerle bromas pesadas al querer bajarle los pantalones, también era cierto que muchas veces él los provocaba porque venía cargado de su casa; no sólo debido al abuso de su tío, sino también debido al malhumor constante de su madre, quien solía ser muy inestable anímicamente y algo torpe en su modo de comunicarse.

+++

Cristian estuvo en tratamiento cuatro años. A medida que pudo ir elaborando su trauma, poco a poco fue mejorando su modo de vincularse. Actualmente tiene novia y está estudiando relaciones públicas.

IX

CASO JOSUÉ

Los autitos chocadores y el juego estereotipado

Los padres de Josué, un niño de 7 años, llegaron a mi consultorio tras haber realizado una denuncia penal a dos vecinos de 15 y 17 años que habían violado a su hijo. Si bien se manifestaban muy angustiados por semejante situación, también les preocupaba el hecho de que estuviera a punto de repetir de grado y que se negara sistemáticamente a cumplir ninguna de las consignas que se le daban. Cuando lo conocí, Josué era un niño de mirada triste que solía sonreír tímidamente y cada vez que iba al baño solía orinar adentro de una maceta en vez de adonde correspondía: en el inodoro. Si bien su familia era de origen humilde (vivía en un barrio muy carenciado) solía ser muy coqueto: siempre llevaba puestas zapatillas último modelo y tenía el pelo rapado impecablemente engominado. Efectivamente, en el colegio le iba muy mal: a pesar de su edad aún no había aprendido a leer y el desarrollo de su lenguaje presentaba un cierto retraso en comparación con los niños de su edad.

Cuando Josué entro por primera vez a mi consultorio me llamó la atención que, a diferencia de mis otros pacientitos/as, no tuviera curiosidad por investigar ni descubrir todos los juguetes que había a su alrededor. Debí ser yo misma la encargada de ir presentándole a cada uno de los muñecos y juguetes; hasta que así, finalmente, pudo lograr entusiasmarse con los autitos con los cuales jugó durante el resto de la hora. Y también, durante el resto del primer año de su tratamiento...

Al observar que no jugaba a otra cosa más que a hacer chocar a los autitos sin siquiera armar una historia, le pregunté a su madre que a qué juegos solía jugar en su casa. Para mi sorpresa, me contestó: "En casa Josué no juega a nada porque no tiene muñecos. No tenemos plata para comprar muñecos ni cuentos... Él suele jugar a la pelota o con piedras que él dice que son autitos".

Ante esta situación, de inmediato lo conecté con alguien que le regaló una serie de muñecos, cuentos y juegos de mesa. Y así, de esta manera, poco a poco, a lo largo de su primer año de terapia le fui enseñando a su mamá a estimularlo enseñándole a jugar en su propia casa, durante el

resto de la semana en que no venía a terapia. Por mi parte, como psicóloga de Josué fui realizando cierto y determinado tipo de intervenciones⁷² en sus juegos de manera gradual y progresiva hasta que llegó un día en que, finalmente, pudo comenzar a jugar con muñecos, armando escenas lúdicas simbólicas de su trauma.

- *Interpretación:*

Una de las metas en la psicoterapia de Josué había sido la de ayudarlo, a través del armado de un espacio lúdico, a poder ir dando expresión no sólo a su mundo emocional sino también a su mundo mental, los cuales hasta el momento no habían sido correctamente estimulados ni desarrollados plenamente. Para ello, armé un equipo con su mamá (su papá trabajaba de sol a sol) y entre ambas comenzamos a trabajar poniéndonos metas básicas: reconocimiento de la función de los juguetes y de los desafíos de los distintos juegos; enseñarle a dibujar y a pintar; hacerlo reflexionar sobre el argumento de los distintos cuentos infantiles clásicos tales como Caperucita Roja, Hansel y Gretel, etc. Todo esto era imprescindible para que Josué pudiera desarrollar el lenguaje y con ello la capacidad de concientizar, reflexionar y expresar los afectos y las emociones; sin lo cual, la tarea de elaborar su trauma hubiera presentado serias dificultades o se le hubiera visto impedida.

+++

Inesperadamente, llegó un día en que Josué se dirigió al canasto de muñecos. Sacó un Ken y una Barbie y los hizo besarse apasionadamente.

—María Cecilia, ¿podrías cantar la canción de los casamientos, por favor? —me dijo, entusiasmado.

Comencé a cantar mientras que él hacía como que llevaba a los novios al altar hasta donde estaba el sacerdote, o sea, yo.

—María Cecilia, ¿podrías decir las palabras que dice el cura para casar a las personas?

Así, luego de terminar de casar a los muñecos, sin ton ni son, Josué los desnudó y los hizo tener relaciones sexuales. Cuando terminó, repitió compulsivamente la misma escena unas treinta veces más.

⁷² En un futuro libro escribiré acerca de los distintos tipos de intervenciones que pueden realizarse en el marco de la psicoterapia con niños y niñas víctimas de abusos sexuales. Hacerlo aquí nos desviaría de nuestro objetivo principal: el análisis de los juegos en sí mismos.

—¿Vos sabés cuál es la diferencia entre tener relaciones sexuales y la violación? —en un momento dado le pregunté—. Era evidente que su juego representaba una forma de sacar ese tema de conversación.

Luego de que le explicara la diferencia entre la sexualidad normal y aquello de lo cual él mismo había sido víctima, muy contento (y hasta cierto punto aliviado), agarró un libro de cuentos clásicos con hojas doradas que encontró en mi escritorio y se lo puso a leer hasta que su mamá lo vino a buscar.

- *Interpretación:*

A esas alturas de su terapia Josué había aprendido a leer. Entre otras muchas cosas, se lo había estimulado a que cada vez que se sacara una buena nota en el colegio sus padres le regalarían un autito. Y dio resultado, Josué demostró con creces que podía ser muy buen alumno. Así, finalmente, llegó un día en que pudo ser capaz de dejar el suelo en donde solía permanecer toda la sesión tirado —haciendo chocar compulsivamente los autitos de carrera— para ponerse de pie y dirigirse hacia un sector del consultorio por completo desconocido para él: el rincón de los muñecos. Ya estaba siendo capaz de representar mediante un juego aquello que estaba pensando, aquello que había sufrido. Ya era capaz de procesar simbólicamente su trauma.

+++

Cuando todo parecía ir viento en popa, un día Josué nuevamente comenzó a jugar a juegos estereotipados; aunque, en aquella oportunidad, en vez de obsesionarse con los autitos chocadores lo hizo con los leopardos, a quienes solía hacer enfrentar en terribles peleas interminables contra los dinosaurios.

- *Interpretación:*

La regresión es un mecanismo de defensa mental que suele ser utilizado muy a menudo por los niños/as para ir hacia “atrás en el tiempo” e instalarse en etapas previas de su desarrollo con el objetivo de evitar enfrentar algo para lo cual aún no se sienten preparados. Ese era el caso de Josué, quien aún no se sentía del todo preparado para enfrentar su trauma. Él necesitaría seis meses más para fortalecer su autoestima, para sentirse capaz de enfrentar sus miedos más profundos y salir vencedor, no sólo pudiendo dominar activamente a las bestias que lo habían sometido (sus

abusadores representados en los dinosaurios); sino, por sobre todo, para ser capaz de dominarse a sí mismo y así lograr reconstruir el severo daño psíquico producto del trauma del cual había sido víctima y que, entre otras cosas, le había traído consecuencias negativas en su estructura yoica impidiéndole hacer un uso adecuado no sólo de su imaginación sino de la posibilidad de conectarse con sus deseos, superando la inercia y la desvitalización mental que por etapas parecía prevalecer en él.

+++

Al finalizar su segundo año de tratamiento, Josué comenzó a construir con maderitas y bloques de plástico grandes corrales en donde solía encerrar a los distintos grupos de animales según su especie: gorilas con chimpancés, delfines con tiburones, animales de granja terrestres por un lado y animales acuáticos por el otro; animales salvajes; pacíficos, etc. Llegó un momento en que Josué pudo ir logrando incorporar en su juego a muñecos superhéroes tales como el Hombre Araña o Batman, personajes con los cuales impartía orden y justicia defendiendo a los buenos y metiendo en la cárcel a los malos.

- *Interpretación:*

Los niños de entre 6 y 11 años tienen un tipo de pensamiento llamado concreto, lo cual significa que suelen pensar mediante la acción y mediante la manipulación de objetos, entre ellos, sus juguetes. Este era el caso de Josué quien por aquella etapa de su vida se encontraba sumido en la difícil tarea de ejercitar el concepto de grupo realizando distintas categorizaciones con sus juguetes, en este caso con los más de cincuenta animales que había encontrado en el consultorio.

Haber logrado el concepto de grupo y categorizaciones implicó un antes y un después en la vida de Josué. No sólo porque ya se había podido nivelar psicológica y mentalmente con los niños de su edad, sino porque entonces ya era capaz de percibir conscientemente la diferencia entre el bien y el mal (conceptos claves para el desarrollo de una vida feliz que, lamentablemente, muchas veces suelen quedar tergiversados tras el trauma de un abuso sexual en la infancia).

+++

En su tercer año de tratamiento y cuando estaba a punto de darle el alta, inesperadamente, un día Josué comenzó a realizar un extraño juego: comenzó a desnudar a todos los muñecos varones Kens y a vestirlos de mujeres, para luego pintarles los labios de rojo y hacerlos tener relaciones sexuales entre sí. El juego solía terminar cuando acostaba los muñecos travestidos en las camas y les tiraba un montón de bichos de plástico encima.

Al jugar, Josué presentaba una mirada totalmente disociada (como de sonámbulo) y parecía moverse de una forma automatizada. Al observarlo, inmediatamente me di cuenta de que algo grave le estaba pasando y que a su modo me lo estaba queriendo hacer saber; sin embargo, cuando le pregunté no me supo responder. Fue así que, de este modo, cité a sus padres y a través de un exhaustivo interrogatorio pude averiguar qué era lo que le había estado sucediendo. Si bien en su casa no tenían computadora, en la casa de un primo suyo de 15 años (en donde se estaba quedando a pasar los fines de semana), sí. Finalmente, fue el mismo Josué quien me terminó por contar que, efectivamente, había estado siendo incentivado por su primo a mirar películas pornográficas de contenido homosexual bajadas de la Internet.

- *Interpretación:*

Exponer a un niño/a pequeño/a al contacto con material pornográfico suele considerarse como un tipo de abuso sexual. Ningún niño/a está capacitado/a para ver gente teniendo sexo sin sufrir de serias consecuencias a nivel psíquico, y el juego de Josué fue un reflejo de esto. Lo que para un adulto puede llegar a ser una escena que le produce placer a un niño/a le produce un terror que lo paraliza y le anula la felicidad que le da su natural inocencia, lo llena de nervios, le bloquea sus funciones psíquicas y le termina por producir un conflicto de identidad.

+++

Se necesitó otro año más para que Josué pudiera superar lo sufrido por parte de su primo, quien resultó que al compartir aquellas películas no sólo solía masturbarse delante de él sino que también lo obligaba a practicarle sexo buco-genital. Finalmente, luego de cuatro años de terapia, le di de alta a Josué, quien hoy en día se ha convertido en un adolescente a punto de lograr su cinturón negro de karate.

X

CASO JACOBO

El niño que no jugaba

Jacobo tenía 12 años cuando su mamá me consultó preocupada porque ya había pasado por varios tratamientos psicológicos y psiquiátricos en los mejores centros del país sin resultado alguno. La situación era desesperante porque no iba ni para adelante ni para atrás en el colegio, no obedecía casi ninguna orden y no se podía adaptar ni tener amigos. Según los informes médicos que me mostró, había sido un niño normal hasta los 6 años, edad en la que de un día para el otro dejó de jugar e hizo una regresión, pasando a comunicarse desde entonces tan sólo con unas pocas palabras sueltas, sin ya siquiera ser capaz de armar oraciones cortas. Al parecer, su ex marido, un carismático profesor de fútbol de niños, tenía por costumbre golpearlo hasta el hartazgo y ella le adjudicaba la culpa a él del estado psicológico de su hijo.

Cuando vi por primera vez a Jacobo, me dio la impresión de ser un niño suave y pacífico hasta que, pasados unos minutos, de repente, me saltó encima con la intención de darme un beso con su lengua en mi boca. Al yo negarme, se enfureció. Y así como estaba, sumido en un ataque de ira, muy pronto comenzó a chupar cada objeto que tenía a su alcance para, finalmente, terminar de revoleándolo todo por el aire.

- *Interpretación:*

Jacobo era un niño que parecía tener un trastorno psicótico acompañado de un severo retraso mental. No poseía ningún tipo de autocontrol de su conducta, no hablaba, no jugaba, no se podía vincular y a nivel emocional no manifestaba una conducta empática para con nada ni nadie. Era evidente que tenía un severo trastorno psíquico que no le permitía tramitar, canalizar ni sublimar adecuadamente el exceso de energía, de pura pulsión sin tramitar que lo desbordaba. Todo indicaba que se trataba de un niño

con el cual no podría trabajar dentro del marco que requiere una evaluación psicológica tradicional. Si bien mi trabajo consistiría en poder evaluar la causa original de su sintomatología, aún no sabía muy bien cómo. Me sería imposible administrarle ninguno de los tests, ya que no sólo no sabía dibujar más que algunas líneas inconexas (reflejo de la regresión que en su momento había hecho hacia la llamada etapa oral, en la que aún suelen encontrarse los niños de un año y medio de edad) sino que, además, tampoco siquiera era capaz de sostener con firmeza un simple lápiz.

En nuestro primer encuentro Jacobo no había podido jugar ni había demostrado ningún tipo de interés por los muñecos, ni siquiera había intentado pronunciar más que gritos y sonidos inconexos. Sin embargo, a pesar de todas las cosas que tenía en su contra, a su manera aquel día Jacobo me comunicó algo: sin palabras me dijo que él sabía besar con su lengua. ¿Sería esto una mera consecuencia de su regresión a la etapa oral, o sería el reflejo de una sexualidad desbordada? ¿Quién le había enseñado a besar con la lengua?

+++

—En mi casa mi hijo mayor de 25 años y mi ex marido siempre tuvieron la costumbre de besar en la boca a Jacobo. A mí nunca me gustó eso, pero la realidad es que ellos jamás me hacen caso cada vez que yo protesto —trató de explicarme su madre, desbordada por el cansancio de tener que traer a su hijo al consultorio luego de seis largas horas de viaje.

Al escucharla decir aquello, Jacobo no me quitaba la mirada de encima. Me miraba serio y con un gesto de preocupación. Era como si estuviera entendiendo lo que su madre me estaba diciendo y, aunque parezca medio loco, al observar la profundidad de sus ojos me dio la impresión de que me estaba queriendo transmitir algo así como un mensaje telepático.

Al entrar al consultorio, y una vez que quedamos a solas, se puso a saltar por un buen rato tal y como si se tratase de un simio salvaje. Luego, se sentó en un sillón frente a mí y volvió a mirarme fijo a los ojos. Así, de esta manera, se abrió de piernas a la vez que se sirvió de un caramelo alargado, el cual comenzó a chupar introduciéndoselo y sacándoselo de la boca con un cierto gesto de erotismo. Unos segundos después, comenzó a jugar con un frasco de alcohol en gel que comenzó a verter directo sobre sus genitales.

- *Interpretación:*

Como ya explicamos, nada de lo que ocurre dentro de un marco psicoterapéutico puede considerarse como un mero producto de la casualidad. Apenas lo conocí, yo le había explicado a Jacobo que su mamá lo estaba trayendo conmigo para que yo lo ayudara a resolver el problema que lo angustiaba. A pesar de que todo indicaba que no me podría entender yo creo que sí me entendió y entonces, a su manera, comenzó a contarme su historia.

Aquel día, era evidente que Jacobo me estaba queriendo transmitir un mensaje. Sin perder tiempo, supo escenificar algo que a mí me sugirió podría estar vinculado directamente con algún tipo de actividad sexual de la cual él podría haber sido testigo o, incluso, por qué no, participe. Quizás, podríamos interpretar esta actividad sexual como indicadora de un acto de sexo buco-genital con eyaculación incluida.

+++

Durante nuestro tercer encuentro, entre salto y salto, Jacobo comenzó a pararse frente a mí con el fin de realizar movimientos pélvicos que, aunque torpes, parecían pretender imitar una sexualidad desbordada. Aquel *acting* solía concluir cuando se me abalanzaba abruptamente con la intención de manosearme.

- *Interpretación:*

El exceso pulsional que presentaba Jacobo no sólo le impedía pensar sino que también le impedía controlar sus acciones más que a un nivel concreto. Así, de esta manera, sabiendo que la hiper-sexualidad constituye uno de los principales indicadores de abuso sexual a cualquier edad, comencé a elaborar una estrategia de intervención terapéutica a través de estímulos visuales que le pudieran facilitar aquello que me estaba queriendo decir.

+++

La cuarta vez que lo vi a Jacobo, le mostré una serie de fotos de su familia. Si bien sonrió al mirar cada una de ellas, al ver la foto de su padre, realizó un grito gutural y comenzó a golpearse fuertemente la cabeza contra la pared a la vez que decía:

“Chupá pitó... Chupá pitó”

- *Interpretación:*

Jacobo era un niño incapaz de fingir porque su vida mental aún no se había desarrollado como para permitirse. Era un niño pura pulsión, pura emoción. El desborde de angustia que aquel día había manifestado frente a la imagen de su padre sumado a la frase que inmediatamente después, con mucho esfuerzo, se animó a verbalizar me indicó que la hipótesis del abuso que tenía era correcta.

+++

Los cinco encuentros posteriores fueron similares a este último; aunque, ante los estímulos visuales o auditivos que le iban haciendo recordar a su padre comenzó a reaccionar con algunas variaciones: escondiéndose debajo de los almohadones del sillón; tirándose al piso boca abajo con el objetivo de realizar movimientos imitativos a los que suelen realizarse en el acto sexual; tocándose la zona genital; intentando violarme o simplemente auto-agrediendo al propinarse golpes en la cabeza contra la pared mientras que aullaba en alaridos tan pero tan fuertes que más de una vez los vecinos del edificio se terminaron quejando. Así fue hasta que llegado un punto, en nuestro décimo encuentro, sucedió algo casi inimaginable: finalmente, habló.

Aquel día, unas horas antes de traer a Jacobo, su madre me llamó preocupada por teléfono para contarme que su ex marido y padre de su hijo se lo había llevado a su casa durante todo el día (cosa que, por sugerencia mía, no había hecho desde que yo lo atendía) y que lo había devuelto con toda la zona anal inflamada.

La cara de Jacobo en aquella oportunidad lo decía todo: sus ojos manifestaban una tristeza desoladora. Cuando le pregunté respecto de qué tipo de actividades habían estado haciendo con su padre el fin de semana anterior –esto es, si es que habían ido a pasear o si habían estado jugando a algo en particular–, Jacobo comenzó a saltar frenéticamente de un lado al otro golpeándose la cabeza hasta que llegado un punto gritó: “¡Pija, pija.. Fiat malo... Nene viola... Chupá, chupá pitó!”.

- *Interpretación:*

Así fue cómo aquel niño llamado Jacobo con su nivel de inteligencia disminuido; con serias dificultades de atención; cuyas operaciones mentales no alcanzaban el nivel de abstracción esperado para su edad y que era incapaz

de formular conceptos; con falta de imaginación y con una carencia casi absoluta de conductas exploratorias; incapaz de satisfacer las exigencias educativas mínimas de la escuela; con un desarrollo de la psicomotricidad alterado que presentaba estereotipias motrices y mala coordinación de sus movimientos así como conductas autodestructivas; con notorias dificultades en las estructuras lingüísticas; con una baja tolerancia a la frustración y una gran impulsividad derivadas de sus vivencias emocionales carentes del normal tamiz cognitivo para anteponerlas de una forma adecuada que pudiera servirle para evitar cambios bruscos en su humor y así poder adaptarse mejor en sus vínculos; que no respetaba las consignas y no respondía a los límites; que era hiperactivo, impulsivo, discriminado socialmente; que nunca había tenido un amigo y que, por sobre todas las cosas jamás había mostrado interés por muñeco alguno ni sabía lo que era jugar; aquel niño, por primera vez fue capaz de romper el bloqueo emocional que lo sumía en un estado de enajenación postraumática y pudo hablar. Si bien no dijo mucho, pudo llegar a decir lo suficiente: con una frase mal estructurada y con una pronunciación casi ininteligible dijo que su padre (quien, dicho sea de paso, tenía un auto Fiat) era un pedófilo que lo venía abusando sexualmente desde lo que se podía deducir al menos cinco o seis años.

+++

La madre de Jacobo hizo una denuncia penal contra su ex marido y cuando citaron a Jacobo para realizarle un peritaje psicológico que validara el abuso no se lo pudo evaluar debido a que nadie supo interpretar qué era lo que quería decir cuando hablaba. Sin embargo, tiempo después cuando debió ir a declarar a la cámara Gesell pudo ser capaz de gritar “¡Papá chupá pito... Fiat, papá... Ayuda nene... Juez!”.

Desde aquel momento nunca más volvió a tener contacto con su padre. A partir de entonces, pudo ir ampliando su vocabulario y de diez o quince palabras que solía decir pasó a cien en tan sólo seis meses. Pasados ya varios años, al día de la fecha, asiste a un colegio de niños/as con capacidades especiales en donde ha aprendido entre otras cosas a: caminar erguido, atarse los cordones, ir al baño solo y cocinarse hamburguesas. Ha logrado hacerse de dos amigos y ya no rompe cada cosa que tiene en sus manos. También, ha aprendido a jugar.

CONCLUSIONES

Los niños/as de hoy no son los mismos que los de antes. Quizás sus conflictos sean más o menos los mismos, después de todo el abuso sexual fue un flagelo que siempre los persiguió; pero ellos y la sociedad ya no están reaccionando de la misma manera que hace décadas o, incluso, siglos atrás. Los tiempos han cambiado y la creencia de que el abuso sexual sea una mera fantasía edípica a estas alturas ha pasado a ser un mito. A la consulta no llegan solamente los niños/as pobres abusados/as, también llegan los niños/as ricos rogando por ayuda, con sus iPad y la infinidad de juguetitos, música, fotos y filmaciones que ellos mismos realizan con sus teléfonos celulares. Hoy en el consultorio, a los psicólogos ya no nos alcanza *una* simple caja de juego con unos lapicitos y un par de muñecos para cada uno de nuestros pequeños pacientes como sucedía en la época de Melanie Klein o de Ana Freud, cuando hace casi 100 años atrás comenzaba el psicoanálisis infantil, en una época en la cual la industria del juguete no se había popularizado. En los tiempos que corren desde que se nace se está hiper-estimulado por los medios de comunicación, ¡cada niño necesita al menos de veinte cajas de juego! Los niños/as de hoy se aburren rápido y saltan de un juego al otro en sus terapias no porque sufran de algún déficit de atención sino porque no hacen otra cosa que dar manotazos de ahogados pidiendo desesperadamente ayuda a psicólogos/as a quienes muchas veces perciben como distraídos del verdadero problema que los aqueja. Por otra parte, en la actualidad los psicólogos/as lidiamos con la exigencia de la demanda urgente ante problemáticas que lejos de pertenecer a los territorios del narcisismo, de la neurosis o de la psicosis, inundan los territorios minados por el trauma sexual, el cual exige una técnica de abordaje clínico ciertamente diferente. Los niños/as abusados/as no suelen hablar de su problema porque lo reprimen en el inconsciente, porque no encuentran el vocabulario adecuado para expresarlo o, simplemente, porque están aterrorizados. Por lo menos en la mayoría de los casos, parecería que la única manera que ellos tienen de expresar aquello que les sucede está más allá de las palabras, en el mundo de los juegos. Hasta el niño/a más pequeño/a –aquel que aún no cuenta con la psicomotricidad básica que le permite dibujar– puede ser capaz de escenificarnos con muñecos aquello que está padeciendo, tan sólo basta prestarle un poco de atención.

Naturalmente los niños/as van proyectando en sus juguetes su mundo interno, su estado emocional y psíquico y todo aquello que día a día van experimentando. En sus juegos, ellos suelen revivir de forma activa sus conflictos como una manera de pretender elaborar lo que debieron vivir de forma pasiva. Así es como aquel niño/a que fue obligado a tragarse el semen de su abusador tenderá a jugar a hacerle tragar el pis a un lobo, un payaso, un cerdo o a cualquier otro personaje que represente a quien tanto daño le hizo, por mencionar tan solo un ejemplo.

Según mi experiencia y la de otros autores especializados en abuso sexual infantil, los juegos más comunes en los niños/as abusados/as sexualmente son:

- Los juegos postraumáticos: aquellos en donde se repite compulsivamente, una y otra vez, una misma serie de acciones lúdicas.
- Los juegos sexualizados: aquellos en donde se reproducen escenas explícitas de tipo sexual.
- Los juegos en relación con la muerte: aquellos en donde se juega a asesinar o a ser asesinado.
- Los juegos en relación con la alimentación: pueden estar asociados a los cuidados maternos o, también, pueden estar vinculados a la comida envenenada.
- Los juegos violentos y de descarga: aquellos en donde se golpean o se rompen muñecos o juguetes.
- Los juegos estereotipados: aquellos en donde siempre se repiten las mismas escenas que se caracterizan por ser poco creativas y monótonas.
- Ausencia total de juego: incapacidad para jugar.

La psicología del niño/a abusado/a impacta directamente en su juego. En su actividad lúdica, a través de las escenas que suele armar frente a nuestros ojos con sus muñecos/as, somos testigos del pacto de silencio que ha establecido con su abusador/a así como del secreto que guarda, del pánico, de la vergüenza y de la culpa que siente; también, de cómo algunas veces debido al miedo y a la ambivalencia –e influenciado por los mecanismos de defensa de la negación y la disociación– se termina retractando por miedo y termina dando la impresión de contradecirse; aún, incluso, en los diálogos que establece con sus muñecos/as.

En Latinoamérica un niño/a es abusado cada 15 segundos. Desde hace poco más de diez años a esta parte, con la difusión masiva de

Internet en todos los hogares, cada año se descubren cientos de miles de páginas de pornografía infantil alrededor de todo el planeta. Los niños/as abusados/as ya no son casos aislados que se ven de vez en cuando en los consultorios psicológicos, hoy por hoy, son cosa de todos los días. El abuso sexual infantil, sobre todo el que sucede puertas adentro de una familia, en los tiempos que corren, lejos de pensarse como un delito del ámbito privado, ya se considera una problemática de índole social. Tenemos por costumbre mirar para afuera y horrorizarnos de lo que sucede en el planeta: matrimonios infantiles, guerras, dictaduras, injusticias, muertes..., mientras que naturalizamos lo que a menudo pasa en muchas familias: incesto; castigos físicos, verdugos emocionales; genocidas psíquicos... Cada niño/a víctima de incesto vendría a ser un "NN" de la dictadura familiar, un desaparecido a nivel subjetivo, alguien a quien le han arrasado su identidad y sus derechos con absoluta impunidad. Cada abuso sexual cometido contra un niño/a es un crimen cometido contra la humanidad entera. Lamentablemente, son demasiadas las veces en que la falta de transparencia de los sistemas de poder autoritario y patriarcal a nivel judicial facilita la réplica de abusos, todo por el simple hecho de no encontrar en los niños/as ningún rastro físico ni testimonio verbal... ¡Como si todos los abusos sexuales dejaran rastros físicos y como si todas las víctimas fueran capaces de hablar así como así de su trauma! Lamentablemente, daría la sensación que son demasiados los abusadores que se refugian en paraísos fiscales dentro de ciertos juzgados, en los cuales quedan protegidos por el despliegue de infinitas estrategias de retóricas verbales que los niños/as son incapaces de dominar. La lucha contra la desigualdad no se da sólo entre las clases sociales, también se da entre los adultos y los niños/as.

Por suerte los niños/as abusados/as aún tienen hambre de justicia y esto se refleja en cada uno de sus juegos en donde los malos siempre terminan siendo castigados y en donde los buenos finalmente triunfan. En sus juegos ellos/as no justifican la conducta de los abusadores/as: estos son malos porque les hacen daño a los más indefensos y punto. Ellos/as no indemnizan su ética. Pueden ser brutalmente heridos/as y humillados/as, discriminados por el hecho de vivir en la infancia, pero mientras son niños/as nunca pierden la dignidad. Sus juegos son el mejor testimonio de su verdad.

Los juguetes en el consultorio: reflejo del trauma









BIBLIOGRAFÍA

Aberastury, Arminda (1968): *El niño y sus juegos*. Buenos Aires, Paidós.

Aberastury, Arminda (1897): “El consultorio, el material de juegos, el cajón individual, problemas técnicos que surgen en el manejo diario”, cap. 6; “La primera hora de juego, su significado”, cap. 7. En: *Teoría y técnica del psicoanálisis de niños*. Buenos Aires, Paidós.

Aberastury, Arminda (2010): *El niño y sus juegos*. Buenos Aires, Paidós.

Agamben, Giorgio (2001): “El país de los juguetes”. En: *Infancia e historia*. Buenos Aires, Adriana Hidalgo.

Aguilera Castro, María Guadalupe; Díaz, Damián Milagros (2010): “La importancia del jugar en el desarrollo de la personalidad del niño”. Ed. Facultad de estudios Superiores Iztacala, Universidad Nacional Autónoma de México, Revista Electrónica de Psicología Iztacala, vol. 13, n° 4, México.

Allen, Pat, B. (1995): *Arte terapia: Guía de autodescubrimiento a través del arte y la creatividad*. Madrid, Gaia Ediciones.

Aulagnier, Piera (1977): *La violencia de la interpretación*. Buenos Aires, Amorrortu.

Batres Méndez, Gioconda (1997): “Manual para el tratamiento grupal del incesto y abuso sexual infantil”. San José, Costa Rica.

Beiga, Cristina (2013): “Ficción y subjetividad”, cap. 6. En: Alicia Rozental (comp.), *El juego, historia de chicos*. Buenos Aires, Noveduc.

Beisim, Marta (1997): “Juegos de transferencia, la personificación y el equívoco en el análisis de niños”. En: *Redes de la letra*. Buenos Aires, Ed. Legere.

Bettelheim, Bruno (2006): *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona, Crítica.

Buytendijk, Frederik (1951): *De la douleur*. París, Presses universitaires de France.

Buytendijk, Frederik (1958): *O homem e o animal*. Lisboa, Livros do Brasil.

Caillois, Rogers (1994): *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México, Fondo de Cultura Económica.

Caride, María Rosa (2004): *La hora de juego como técnica proyectiva*. Buenos Aires, Eudeba.

Cirlot, Juan Eduardo (1991): *Diccionario de símbolos*. Barcelona, Editorial Lobos.

Claperède, Édouard (1909): *Psychologie de l'enfant et pédagogie expérimentale*, Francia.

Colombo, Rosa Inés; Beigbeder de Agosta, Carolina (2005): *Abuso y maltrato infantil: Hora de juego diagnóstica*. Cauquen Editora.

Conde, Cleia (2013): *Juego el juego: la función del juego en el psicoanálisis con niños*. Ediciones Kliné.

Cooper, Jean C. (2004): *Diccionario de símbolos*. Editorial Gustavo Gili.

Cyrulnik, Boris (2008): *Autobiografía de un espantapájaros. Testimonios de resiliencia: el retorno a la vida*. España, Gedisa.

Chevalier, Jean; Gheerbrant, Alain (1991): *Diccionario de los símbolos*. Barcelona, Editorial Herder.

- Dalley, Tessa (1987): *El arte como terapia*. Barcelona, Editorial Herder.
- Dolto, Françoise (1983): *El juego del deseo*. Buenos Aires, Siglo Veintiuno.
- Flores, Rubén (2013): “¿A qué juega el analista?”, cap. 8. En: Alicia Rozental (comp.), *El juego, historia de chicos*. Buenos Aires, Noveduc.
- Freud, Ana (1977): *El psicoanálisis infantil y la clínica*. Buenos Aires, Paidós.
- Freud, Ana (1993): *Normalidad y patología en la niñez*. Buenos Aires, Paidós.
- Freud, Sigmund (1981): *Obras completas*. Traducción de López Ballesteros. Madrid, Biblioteca Nueva.
- Freud, Sigmund (1981): “Análisis de la fobia de un niño de 5 años” (1909); Tomo II. En: *Obras completas*. Madrid, Biblioteca Nueva.
- Freud, Sigmund (1981): “La interpretación de los sueños”; Tomo I. En: *Obras completas*. Madrid, Biblioteca Nueva.
- Freud, Sigmund (1981): “Más allá del principio de placer” (1920); Tomo III. En: *Obras completas*. Madrid, Biblioteca Nueva.
- Freud, Sigmund (1993): “El creador literario y fantaseo” (1908); Volumen X. En: *Obras completas*. Buenos Aires, Amorrortu.
- Fukelman, Jorge (1996): “Ponerse en juego”. En: *Conferencias*. Cartagena de Indias, Círculo de Estudios Psicoanalíticos del Litoral Caribe.
- García Reinoso, Diego (1980): “Juego, creación, ilusión”. *Revista Argentina de Psicología*, año XI, n° 28, Buenos Aires.
- Gerber, Raquel (2013): “De juguete a jugador”, cap. 7. En: Alicia Rozental (comp.), *El juego, historia de chicos*. Buenos Aires, Noveduc.
- Giberti, Eva (2005): *Vulnerabilidad, desvalimiento y maltrato infantil en las organizaciones familiares*. Buenos Aires, Noveduc.
- Gutton, Philippe (1973): *El juego de los niños*. Barcelona, Editorial Nova Terra.
- Hall, Stanley (1921): *Aspects of child life and education*. New York, D. Appleton and Company.
- Huizinga, Johan (1968): *Homo Ludens*. Buenos Aires, Emecé.
- Intebi, Irene (1998): *Abuso sexual infantil en las mejores familias*. Buenos Aires, Editorial Granica.
- Intebi, Irene (2011): *Proteger, reparar, penalizar*. Buenos Aires, Editorial Granica.
- Intebi, Irene; Osnajanski, Norma (2003): *Maltrato de niños, niñas y adolescentes: detección e intervención*. Buenos Aires, Familias del Nuevo Siglo.
- Illia, Cecilia (2013): “Jugadores fuera de área”, cap. 9. En: Alicia Rozental (comp.), *El juego, historia de chicos*. Buenos Aires, Noveduc.
- Janín, Beatriz (2005): *Niños desatentos e hiperactivos*. Buenos Aires, Noveduc.
- Janín, Beatriz (2011): *El sufrimiento psíquico de los niños*. Buenos Aires, Noveduc.
- Janín, Beatriz (2013): *Intervenciones en la clínica psicoanalítica con niños*. Buenos Aires, Noveduc.

- Janín, Beatriz (2014): "El juego en la constitución subjetiva". Revista Actualidad Psicológica, año XXXVIII, n° 427, Buenos Aires.
- Jung, Carl Gustav (1984): *El hombre y sus símbolos*. España, BUC, Editorial Caralt.
- Klein, Melanie (1987): "Psicoanálisis de niños"; cap. "La técnica del análisis temprano"; Tomo 2. En: *Obras Completas*. Buenos Aires, Paidós.
- Lacan, Jacques (1984): "El estadio del espejo como formador de la función del yo tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica". En: *Escritos II*. Buenos Aires, Siglo Veintiuno.
- Laplanche, Jean; Pontalis, Jean B. (1981): *Diccionario de psicoanálisis*. Barcelona, Editorial Labor.
- López, María Cecilia (2013): *Cuaderno Jurídico Familia*. Buenos Aires, UCA, El derecho.
- López, María Cecilia (2013): "Consideraciones a tener en cuenta en el relato testimonial de lo/as niños/as presuntas víctimas de delitos sexuales". *Cuaderno Jurídico Familia*, Buenos Aires, UCA, El derecho.
- López, María Cecilia (2013): *La búsqueda de la espada mágica: historia real de un largo silencio*. Buenos Aires, Maipue.
- López, María Cecilia; Müller, María Beatriz (2011): *Los dibujos en el abuso sexual infantil*. Buenos Aires, Maipue.
- López, María Cecilia; Müller, María Beatriz (2013): *Madres de hierro: las madres en el abuso sexual infantil*. Buenos Aires, Maipue.
- Mariotti, Fabián (2003): *Juegos y juguetes*. Rosario, Editorial Kodomo.
- Mariotti, Fabián (2008): *Creatividad y desarrollo de la personalidad a través del juego*. Mexico, Trillas.
- Montañez J.; Parr, M.; Sánchez, T.; López, R.; Latorre, J. M.; Blanc, P.; Sánchez, M. J.; Serrano, J. P. y Turégamo, P. (2000): *El juego en el medio escolar*. España, Universidad de Castilla-La Mancha.
- Morales Muñoz; M. Dolores Carmen (1996): "El simbolismo animal en la cultura medieval". Revista Espacio, Tiempo y Forma, UNED, España.
- Neves, Nilda; Hasson, Alicia (1994): *Del suceder psíquico: Erogeneidad y estructuración del yo en la niñez y la adolescencia*. Buenos Aires, Editorial Nueva Visión.
- Paolicchi Graciela (2014): "El juego y su facilitación en el desarrollo infantil". Revista Actualidad Psicológica, año XXXVIII, n° 427, Buenos Aires.
- Peaguda, Silvia (2013): "Final del juego. Acerca del fin de análisis en niños", cap. 10. En: Alicia Rozental (comp.), *El juego, historia de chicos*. Buenos Aires, Noveduc.
- Piaget, Jean (1969): *Psicología del niño*. Madrid, Ediciones Morata.
- Piaget, Jean (1979): *La formación del símbolo en el niño*. México, Fondo de Cultura Económica.
- Raznoszczyk de Schejtman, Clara (2001): "Los juegos del niño en la actualidad. Su incidencia en la estructuración del psiquismo". Buenos Aires, Facultad de Psicología, Departamento de publicaciones de la UBA.

Ridao, Ángela (2008): "El lenguaje secreto de los juguetes". Mendoza, Universidad Nacional de Cuyo - X Congreso Nacional y II Congreso Internacional: "Repensar la niñez en el siglo XXI".

Rodrigué, Emilio (1963): "La interpretación lúdica". Revista de Psicoanálisis, tomo XX, n° 3, Buenos Aires.

Rodulfo, Ricardo (1989): *El niño y el significante. Un estudio sobre las funciones del jugar en la constitución temprana*. Buenos Aires, Paidós.

Rodulfo, Marisa (1992): "La subjetividad destituida". Diarios Clínicos, n° 5. Editorial Lugar, Buenos Aires.

Rodulfo, Ricardo (1997): *La problemática del síntoma*. Buenos Aires, Paidós.

Rodulfo, Ricardo (1999): *Dibujos fuera del papel*. Buenos Aires, Paidós.

Rodulfo, Ricardo (2012): *Padres e hijos*. Buenos Aires, Paidós.

Rozental, Alicia (2013): *El juego, historia de chicos. Función y eficacia del juego en la cura*. Buenos Aires, Noveduc.

Rüssel, Arnold (1984): *El juego de los niños*. Barcelona, Editorial Herder.

Siquier de Ocampo, M. L.; García Arzeno, María Esther; Grassano de Piccolo, Elsa (1982): *Técnicas proyectivas y el proceso psicodiagnóstico*. Buenos Aires, Editorial Nueva Visión.

Schlamovitz, Patricia (1990): "El juego, el análisis, el tiempo". En: *La interpretación*. Buenos Aires, Editorial Estilos.

Spencer, Herbert (1899): *The Principles of Psychology*. Inglaterra.

Spitz, R. (1965): *El primer año de vida del niño*. México, Fondo de Cultura Económica.

Sneiderman, Susana (2014): "Modalidades expresivas en la Hora de Juego Diagnóstica". Revista Actualidad Psicológica, año XXXVIII n° 427, Buenos Aires.

Volnovich, Juan Carlos (2014): "¿Qué lugar ocupan los videojuegos en el psicoanálisis con niños?". Revista Actualidad Psicológica, año XXXVIII, n° 427, Buenos Aires.

Wasserman, Mario (1982): "Pensando en jugar". Revista Argentina de Psicología, n° 33, Buenos Aires.

Winnicott, Donald (1972): *Realidad y juego*. Buenos Aires, Editorial Granica.

Winnicott, Donald (1971): *Los procesos de maduración y el ambiente facilitador. Estudio para una teoría del desarrollo emocional*. Buenos Aires, Paidós.