

Cuando el juego deja de ser un modo de relación

Publicado por [Enlazo](#), 08/04/2019.

Arrojemos una mirada crítica sobre la actual tendencia a ponerse en manos de quienes precisamente se muestran incapaces de escuchar nuestro malestar. La regla para todos que el conductismo y las terapias comportamentales nos proponen nos impide entender nuestra auténtica responsabilidad, y el amaestramiento que se nos exige, de tener éxito, nos hará perder el hilo de ese laberinto en el que nos encontramos, sin poder enfrentar el monstruo que devora nuestra voluntad.



La partida de naipes, Balthus, 1982.

No será un gran descubrimiento para quien se acerque al gran número de asociaciones que proliferan al ritmo del auge actual de la ludopatía encontrar al conductismo como su principal método terapéutico. De ahí que recibamos con gran satisfacción la existencia de profesionales que dedican sus esfuerzos a un tipo de escucha orientada por la problemática del sujeto, de cada sujeto, dejándose guiar por la historia de los sufrimientos y las satisfacciones, entendiendo que será a partir de esta conjunción cómo podamos acceder a lo que motiva finalmente sus conductas.

El distintivo de eficacia con el que se anuncian las terapias comportamentales ha de ser puesto en cuestión. No entraremos aquí a discutir qué parte del sujeto queda disminuido o mutilado cuando intentamos someterlo a un estándar de funcionamiento, y la falta de ética que de ello se

deriva, nos limitaremos a recoger una alternativa que busca atender de manera eficaz y responsable la urgencia subjetiva y la singularidad del problema. La escucha se orientará entonces por la historia y el modo en que la relación al juego se volvió, para dicho sujeto, claramente sintomática.

Rescataremos hoy por ello varios párrafos de una intervención del psiquiatra y psicoanalista José Ignacio Ibáñez Aramayo, responsable de la atención a ludópatas en Bizkaia en el Módulo de Salud Mental de Cruces, realizada en el III Symposium Nacional sobre Adicciones (Vitoria, 6-8 de mayo de 2.009), con el título “**El juego como evasión**”:

Muchos autores han estudiado el juego, y han elaborado diversas teorías sobre el mismo y su valor. Freud en *La interpretación de los sueños* plantea el funcionamiento del inconsciente como lo que ocurre en “otro escenario”, con unas reglas y una lógica propias y diferentes de las de la vida cotidiana y del funcionamiento de la consciencia.

Voy a partir de esta idea del juego como algo que se desarrolla en ese “otro escenario”, es decir fuera de la consciencia. Esto permite a la persona que juega evadirse de la realidad y crear su propio mundo Imaginarlo y generalmente más gratificante que el real.

Estos juegos, habituales en la infancia, producen una satisfacción que deja una marca en la memoria, marca que se puede reactivar en distintos momentos de la vida de la persona adulta en busca de la evasión y de ese mundo más gratificante que el real. La dificultad está en que no se reencuentra esa satisfacción, que esa satisfacción se perdió y solo queda la huella, la memoria, de ella.

El problema con el juego viene cuando deja de ser solo un modo de relación, o de pasar un rato divertido en ese otro mundo imaginario, lo que solemos llamamos juego social, y comienza a ser algo que va adquiriendo más importancia, va convirtiéndose en el único interés y en el centro de las actividades de la persona, más preocupante aún si esa persona ya no es un niño sino un adulto. Esto es lo que en psiquiatría y psicología llamamos el juego patológico.

Entonces podemos entender que cuando para alguien el juego adquiere una importancia máxima y central y se convierte en prácticamente su única actividad, o en casi lo único en que piensa, está intentando continuamente evadirse de la realidad, del mundo habitual y trasladarse a ese “otro escenario”, inconsciente, en el que su recuerdo y sus experiencias inscritas en su memoria son de satisfacción.

Esto le lleva a realizar de una forma cada vez más repetitiva y compulsiva, la misma experiencia, intentando huir de esa realidad que es molesta, y mantenerse en esa otra dimensión, ese “otro escenario” que en su momento le produjo un placer, con lo cual sin querer y sin darse cuenta entra en lo que llamamos dependencia.

Así lo atestiguan las respuestas de los pacientes al por qué juegan, respuestas similares a la que da título a esta ponencia: “Es una forma de evadirme”, “Si juego no pienso”, “Me olvido de los problemas”, “Mientras juego no pienso en otra cosa, estoy en blanco”, etc. y parece que efectivamente lo consiguen, aunque con unas consecuencias desastrosas, ya que la diferencia entre la situación original, que producía placer, y la actual es que ahora se repite el mecanismo pero no se consigue el mismo grado de placer, y enseguida

reaparece el malestar y las consecuencias que tiene esta huida de la realidad en lo personal, familiar, laboral, etc.

Por último, señalar que para operar sobre esta causalidad psíquica y ayudar a la persona que consulta a encontrar algún modo de hacer diferente al de la repetición inconsciente no es necesario, al contrario de lo que comúnmente se cree, un excesivo tiempo o número de consultas.

Fuente: enlazo-psi.com