



# **UNIVERSIDAD DEL ACONCAGUA**

**FACULTAD DE PSICOLOGÍA**



## TESINA DE LICENCIATURA

# Juego placentero y juego compulsivo: una mirada psicoanalítica.

Alumna: Yanina Barrera

Directora: Mgter Ana Laura Rodríguez Yurcic

Mendoza, 15 de Agosto de 2014

**HOJA DE EVALUACIÓN**

**TRIBUNAL**

**Presidente:**

**Vocal:**

**Vocal:**

**Profesor invitado:**

**Nota:**

## **AGRADECIMIENTOS**

A mi mamá por apoyarme en cada decisión y hacer que esto sea posible. Agradezco su amor incondicional y el esfuerzo que hace siempre para darme todo.

A mis hermanos porque me acompañaron y contuvieron en todo momento y durante toda mi vida.

A mis abuelos y madrina, sin el amor y compañía que me brindaron en este proyecto hubiera sido muy difícil de lograrlo.

A mis tíos y primas que me siguieron con cariño a lo largo de este camino.

A mi novio Mauricio, por su paciencia y aliento en cada momento, por hacerme sonreír siempre y levantarme en cada recaída.

A mis amigas de la vida, por ser incondicionales y estar presente en cada paso que doy.

A mi gran amiga y compañera de estudio Lucila, por hacer de las largas horas de estudio algo divertido, riendo, llorando y aconsejándome siempre.

A la Mgter Ana Laura Rodríguez, por haberme guiado en este proceso, por su atención y predisposición.

**¡¡¡DE CORAZON MUCHAS GRACIAS!!!**

## **RESÚMEN**

El presente trabajo de investigación está centrado en el acto del juego y el juego patológico, desde una mirada psicoanalítica. El interés surgió ante el conocimiento del aumento en la actualidad, de sujetos que juegan de manera compulsiva a pesar del sufrimiento que les genera. Debido a esto resultó la idea de estudiar dicha problemática estableciendo una diferencia con el acto del juego el cual tiene como fin la diversión y entretenimiento.

Los aportes del psicoanálisis a partir de Freud y Lacan, permiten una mayor profundización en el tema a partir del desarrollo de conceptos como: pulsión, goce, repetición y los tres registros.

La metodología utilizada se basó en la elección de una película a través de la cual se pudiera desarrollar y explicar el tema principal de la investigación.

Se llegó a la conclusión de que el sujeto que a través del juego, establece relación con el otro, lo hace con el único fin que sentir placer y divertirse. En cambio, cuando predomina un modo compulsivo en el juego, tiene que ver con un más allá del principio del placer, que lleva al sujeto a no poder dejar de jugar a pesar del sufrimiento que le genera.

## **ABSTRACT**

The researching work is about the act of pathological game from a psychoanalytic view. The interest emerges from the increase knowledge of people who play in a compulsive way, despite the suffering that it generates to them. Due to this the idea of study this problematic results, establishing a difference in the game act, which is intended to fun and entertain.

The contributions of psychoanalysis from Freud and Lacan, allow a better depth in the subject, from concept development like: drive, enjoyment, repetition, and the three of them.

The methodology used was based on the choice of a movie through which the theme of this investigation could be explained and developed.

In conclusion, the individual who, through gambling, establishes a relationship with another individual, does so as a means to find pleasure and fun. On the other hand, when there is a prevailing compulsion for gambling, the reason behind the principle of the pleasure it generates also prevents the individual from stopping the gambling addiction even though it causes suffering.

## INDICE

TÍTULO.....	2
Hoja de Evaluación.....	3
Agradecimientos.....	4
Resumen.....	5
Abstract.....	6
Índice.....	7
Introducción.....	9
Marco teórico.....	11
Capítulo I: El fenómeno del juego.....	12
I.1: ¿Qué es el jugar?.....	13
I. 2: Tipos de juego.....	14
I. 3: El juego desde el psicoanálisis.....	18
I.4: El aporte de otros autores.....	27
I.5: Conclusión.....	29
Capítulo II: El juego compulsivo.....	30
II. 1: ¿Qué es el juego compulsivo?.....	31
II.2: Características del jugador compulsivo.....	33
Capítulo III: Diferencias entre en acto del juego y el juego compulsivo.....	37
III.1: El juego y el juego compulsivo: sus particularidades desde el psicoanálisis.....	48

III. 2. Real, simbólico e imaginario.....	50
III.3. Conclusión.....	55
Capítulo IV: Articulación teórico práctica.....	57
IV.1: Relato de la película “Apostando al límite”.....	59
IV. 2: Análisis de la película.....	63
Conclusiones.....	69
Referencias bibliográficas.....	73



## **INTRODUCCIÓN**

El juego es una actividad que le permite al sujeto expresarse, divertirse, crear, relacionarse con otras personas, evadirse momentáneamente de la realidad con el fin de sentir placer.

Contrariamente, cuando el juego se vuelve compulsivo, la persona no puede dejar de jugar ya que no puede resistirse al impulso de hacerlo. Se va aislando cada vez más de su entorno social y familiar, llevando al sujeto a la ruina. A pesar del sufrimiento que le genera el sujeto, sin saber por qué, sigue jugando.

Dada la importancia de la temática, el presente trabajo pretende investigar la diferencia entre el juego y el juego compulsivo desde una mirada psicoanalítica.

Para el desarrollo de la tesina, se realizó un rastreo bibliográfico, a fin de confeccionar el marco teórico. El mismo, se divide en cuatro capítulos:

En el primer capítulo, titulado “El fenómeno del juego”, se realiza un recorrido a partir del aporte de diferentes autores expertos en el tema, y se lo clasifica en cuatro tipos de juegos diferentes. A partir de este rastreo puede concluirse que el juego es la ocupación preferida y más intensa del niño. Facilita el crecimiento y contribuye a crear relaciones de grupo. Puede tener reglas que son acordadas y respetadas por todos los miembros del grupo. Contribuye a crear relaciones de grupo, y es través del juego que el niño se expresa, elabora situaciones, crea, aprehende, se alegra. Cumple un papel fundamental en la subjetivación del niño.

El segundo capítulo, “El juego compulsivo”, especialistas en la problemática realizan una descripción de la misma dando a conocer las características más importante. El sujeto que juega de manera compulsiva se caracteriza por la pérdida de control y dificultad para resistirse a los impulsos de jugar, dependencia emocional en el juego y la pérdida de interés en otros

aspectos de su vida. El sujeto no puede dejar de jugar a pesar de las consecuencias negativas que produce y por más que desee hacerlo. Se va alejando cada vez más de su entorno social, familiar y laboral.

El capítulo tres, “Diferencias entre el acto del juego y el juego compulsivo”, define algunas diferencias entre ambos tipos de juego desde una mirada psicoanalítica. Se toma como eje central a Freud y Lacan desarrollando conceptos como: pulsión, compulsión a la repetición, goce y los tres registros (real, simbólico e imaginario.)

A partir de dichos conceptos puede decirse que en el acto del juego predomina la pulsión de vida y el deseo lo que lleva al sujeto realizarse. El juego está al servicio de hacer lazo social con otro, y tiene como objetivo el sentir placer.

En cambio, cuando se convierte en un juego compulsivo se produce una compulsión a la repetición el cual se asocia con el más allá del principio de placer. El juego satisface de manera autoerótica al sujeto. Está muy presente lo imaginario, ya que el sujeto cree ilusoriamente que el juego lo completa.

El cuarto capítulo es teórico- práctico ya que se realiza el análisis de la película “Apostando al límite” desde una mirada psicoanalítica. La misma aborda la temática del juego compulsivo y permite observar la diferencia con el acto del juego.

# MARCO TEÓRICO

# **CAPÍTULO I**

## **EL FENÓMENO DEL JUEGO**

## I. EL FENOMENO DEL “JUEGO”

### I.1 ¿Qué es el jugar?

Para comenzar a desarrollar el tema propuesto se hace referencia en primer lugar al autor Edmundo Mordoh quien cita en su libro *El acto del juego* al filósofo e historiador Johan Huizinga:

El juego en la cultura es una magnitud dada de antemano, que existe previamente a la cultura y que la acompaña y penetra desde sus comienzos hasta su extinción. Juego y cultura se hallan implicados así uno en el otro. El juego es un fundamento y factor de la cultura. (Huizinga, 2001, citado en Mordoh, 2013, 21.)

El juego también puede ser definido como una actividad que marca una diferenciación con la “vida real”. El tiempo del juego es opuesto al del trabajo o del estudio. Es una actividad que se desarrolla en un “mundo aparte” separado simbólicamente del tiempo útil. Se trata de una diversión que tiene reglas que son aceptadas por los participantes. La función simbólica es fundamental para su desarrollo. Es, además, un modo de ensayar formas de hacer lazo social. (Karlen et al. 2013)

Otra concepción acerca del juego es la que desarrollan los autores Héctor Barreiro y Margarita Mainé, quienes definen que “*el juego es puro apetito de vivir, no un determinado tipo de vida que la moda o la costumbre hacen deseable, sino la realidad tal cual es, la vida como viene.*” (Barreiro y Mainé, 2010, p. 15)

Además sostienen que el juego constituye una manera concreta de abordar la vida y se puede aplicar a todo sin corresponder específicamente a nada. En su auténtica esencia es absolutamente gratuito e inútil por excelencia. El deseo y la voluntad apasionada de libertad se expresan en el niño en todos sus aspectos de la vida cotidiana, pero principalmente en ese tipo particular de

actividad que es el juego. Esta es su razón de existir y se entrega a él sin reservas y olvidando todo lo demás. Sencillamente en el juego el niño es libre, aun cuando deba respetar sus reglas. (Barreiro y Mainé, 2010)

Otros autores (Carbonell, Talarn, Beranuy, Oberst y Graner, 2009) señalan que el juego representa para el niño un proyecto de investigación y, a la vez una necesidad vital indispensable para su desarrollo. Cuando se observa a un niño jugar se piensa que lo hace porque le gusta y le divierte y que tal actividad le proporciona placer. Además de la dimensión gratificante del juego participan otros factores, como el desarrollo de aspectos sociales, simbolismos capacidades intelectuales, comunicativas, emocionales y motrices. Mediante el juego, el niño establece ciertas relaciones con el mundo que le rodea.

Por su parte, Huizinga (citado por Mordoh, 2013) explica que el juego no es la vida “corriente” o la vida “propriadamente dicha”, sino que consiste en “escaparse de ella” a una esfera temporaria de actividad que posee “su tendencia propia”.

Una vez que se ha jugado, el juego permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento. Esta posibilidad de repetición constituye una de sus características principales. Cada juego tiene sus reglas propias, las cuales son obligatorias y no permiten duda alguna. En cuanto se traspasan las reglas, “se deshace el mundo del juego”. (Mordoh, 2013)

## **I.2. Tipos de juego**

Mordoh cita también en su libro a Caillois quien realiza una clasificación de los juegos en cuatro clases, según predomine en ellos la competencia, el azar, el simulacro o el vértigo. (Caillois, 1994, citado en Mordoh, 2013.)

Denomina *agón* a aquellos juegos en los que predomina el aspecto competitivo. Se trata de una lucha dispuesta para que los antagonistas se enfrenten, en condiciones ideales, en igualdad de oportunidades. Siempre se trata de una rivalidad en torno a una sola cualidad: la rapidez, el vigor, la memoria, el ingenio. *Agón* pone en juego el trabajo, la paciencia, la calificación, el entrenamiento. La lucha, el ajedrez, las damas, el fútbol, el tenis, son ejemplos de este tipo de juego.

*Alea* son los juegos basados en una decisión que no depende del jugador. *Alea* es el nombre que los griegos le dieron al juego de dados. En estos juegos el destino es el único artífice de la victoria. Ejemplos de esta categoría son los dados, la ruleta, el “cara o cruz”. El azar constituye el resorte del juego mismo y es el juego humano por excelencia.

En ambos tipos de juego se crean entre los jugadores condiciones artificiales de igualdad que la realidad generalmente niega. Se crea una realidad nueva, acorde con los propios deseos. Asimismo, *alea* supone por parte del jugador una actitud exactamente opuesta a aquella de que hace gala en el *agón*. En éste, el jugador sólo cuenta consigo mismo. En *alea* cuenta con todo salvo consigo mismo. El *agón* es una reivindicación de la responsabilidad personal, el *alea* una renuncia de la voluntad, un abandono al destino.

Por otro lado se encuentra el *mimicry* que son todos los juegos que suponen la aceptación temporal, no de una ilusión sino de un universo cerrado, convencional y en ciertos aspectos, ficticios. El jugador puede escaparse del mundo haciéndolo otro, o bien, evadirse de él haciéndose otro. La mímica y el disfraz son los resortes complementarios de esta clase de juegos. La representación teatral y la interpretación dramática entran en todo derecho en este grupo. El placer consiste en ser otro o en hacerse pasar por otro.

Por último *ilinx* reúne los juegos que se basan en buscar el vértigo y consiste en el intento de descubrir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia una suerte de pánico voluptuoso. Se trata de alcanzar una especie de trance o aturdimiento que aniquile

bruscamente la realidad. Lo esencial en estos juegos reside en la búsqueda de ese desconcierto específico, de ese pánico momentáneo definido por el término del vértigo y de las características del juego que van asociadas a él: “libertad de aceptar o rechazar la prueba, límites estrictos e invariables, separación del resto de la realidad”. Hay renuncia de la voluntad y de la conciencia.

Estos dos últimos tipos de juego suponen un mundo desordenado en el que el jugador improvisa constantemente, fiándose en una fantasía desbordante o en una inspiración soberana. La *mimicry* supone la conciencia del fingimiento y el simulacro. Con la simulación se observa una especie de desdoblamiento de la conciencia del actor entre su propia persona y el papel que representa. Mientras que lo propio del vértigo y del éxtasis es abolir toda conciencia, provocando desconcierto y pánico.

La alianza del *mimicry* y del *ilinx* puede dar lugar a un desencadenamiento irremisible y total que, en sus formas más claras, “aparece como lo contrario al juego”.

Puede observarse que dentro de las dos grandes coaliciones, sólo una categoría de juegos es verdaderamente creadora: la *mimicry*, en la conjetura de la máscara y el vértigo; el agón, en aquella rivalidad reglamentadora y la suerte. Las demás categorías pronto son devastadoras.



### **I.3. El juego desde el psicoanálisis**

Se realizará un breve recorrido del fenómeno del juego a partir del aporte hecho a lo largo de la historia por algunos autores más relevantes en la temática.

#### **Sigmund Freud**

Freud en su libro *El creador literario y el fantaseo* (1908/1992), explica que todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio o, mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada. Toma muy en serio su juego y emplea en él grandes montos de afecto. Lo opuesto al juego no es la seriedad, sino la realidad efectiva.

La ocupación preferida y más intensa del niño es el juego. El niño diferencia muy bien de la realidad el mundo del juego, a pesar de toda su investidura afectiva; y tiende a apuntalar sus objetos y situaciones imaginados en cosas palpables y visibles del mundo real. Sólo ese apuntalamiento es el que diferencia aún su «jugar» del «fantasear».

El adulto deja de jugar; aparentemente renuncia a la ganancia de placer que extraía del juego. Pero para el hombre no hay cosa más difícil que renunciar a un placer que alguna vez conoció. En verdad, no podemos renunciar a nada; sólo permutamos una cosa por otra; lo que parece ser una renuncia es en realidad una formación de sustituto o subrogado. Así, el adulto, cuando cesa de jugar, sólo resigna el apuntalamiento en objetos reales; en vez de jugar, ahora fantasea.

En *El creador literario y el fantaseo* explica:

El fantasear de los hombres es menos fácil de observar que el jugar de los niños. El niño juega solo o forma con otros niños un sistema psíquico cerrado a los fines del juego, pero así como no juega para los adultos como si fueran su público, tampoco oculta de ellos su jugar. En cambio, el adulto se avergüenza de sus fantasías y se esconde de los otros, las cría como a sus intimidades más personales, por lo común preferirían confesar sus faltas a comunicar sus fantasías. (Freud, 1908/1992, p. 129)

El autor sostiene que el jugar del niño está dirigido por el deseo de ser grande y adulto. Juega siempre a «ser grande», imita en el juego lo que le ha devenido familiar de la vida de los mayores. En cambio, en el caso del adulto; por una parte, este sabe lo que de él esperan: que ya no juegue ni fantasee, sino que actúe en el mundo real; por la otra, entre los deseos productores de sus fantasías hay muchos que se ve precisado a esconder; entonces su fantasear lo avergüenza por infantil y por no permitido. (Freud, 1908/1992).

Por otra parte en *Más allá del principio de placer* describe el primer juego autocreado de un niño de un año y medio. En este juego observó que la repetición iba conectada a una ganancia de placer de otra índole y que tenía que ver con la compulsión a la repetición. Es decir, con un más allá del principio del placer.

Juego del carrito “fort- da”:

Ahora bien, este buen niño exhibía el hábito, molesto en ocasiones, de arrojar lejos de sí, a un rincón o debajo de una cama, etc., todos los pequeños objetos que hallaba a su alcance, de modo que no solía ser tarea fácil juntar sus juguetes. Y al hacerlo profería, con expresión de interés y satisfacción, un fuerte y prolongado “o-o-o-o”, que según el juicio coincidente de la madre y de este observador, no era una interjección, sino que significaba “fort” (se fue). Al fin caí en la cuenta de que se trataba de un juego y que el niño no hacía otro uso de sus juguetes que el de jugar a que “se iban”. Un día hice la observación que corroboró mi punto de vista. El niño tenía un carretel de madera atado con un piolín. No se le ocurrió, por ejemplo, arrastrarlo tras sí por el piso para jugar al carrito, sino que con gran destreza arrojaba el carretel, al que sostenía por el piolín, tras la baranda de su cunita con mosquitero; el carretel desaparecía ahí

dentro, el niño pronunciaba su significativo “o-o-o-o”, y después, tirando del piolín, volvía a sacar el carretel de la cuna, saludando ahora su aparición con un amistoso “*Da*” (acá está). Ese era, pues el juego completo, en de desaparecer y volver. (Freud, 1920/1992, pp. 14-15.)

Freud se sorprendía al ver cómo el niño repetía el juego que daba cuenta de la partida de su madre siendo que representaba una vivencia penosa para él. Afirma que repetir esa experiencia desagradable se debió a que la repetición iba conectada a una ganancia de placer de otra índole, pero directa.

Freud interpretó en este juego un gran logro cultural del niño: la renuncia a la satisfacción pulsional de admitir sin protestas la partida de la madre.

El autor se preguntaba cómo se conciliaba esta experiencia penosa con el principio de placer. El acto de arrojar el objeto para que se fuera era la satisfacción de un impulso, sofocado por el niño en su conducta a vengarse de la madre por su partida. En esta vivencia el niño era pasivo, pero a través de este juego él se ponía en un papel activo, donde él mismo echaba a su madre. Escenificaba con los objetos que tenía el desaparecer y regresar de su madre.

Concluye en este ejemplo que los niños repiten en el juego todo cuanto les ha hecho impresión en la vida; de ese modo abreaccionan la intensidad de la impresión y se adueñan, por así decir, de la situación.

El niño trueca la pasividad del vivenciar por la actividad del jugar e inflige a un compañero de juegos lo desagradable que a él mismo le ocurrió.

Por último, en relación a lo explicado, el autor sostiene que aún bajo el imperio del principio de placer existen suficientes medios y vías para convertir en objeto de recuerdo y elaboración anímica lo que en sí mismo es displacentero.

### Donald Winnicott

El autor en su libro *Realidad y juego* (1982), desarrolla el concepto de objeto transicional, el cual constituye el punto central de su teoría.

La teoría del objeto transicional está fundamentada en la teoría ilusión-desilusión. Al comienzo, la madre ofrece al bebé la oportunidad de crearse la *ilusión* de que su pecho es parte de él. Por así decirlo, parece encontrarse bajo su dominio mágico. La omnipotencia es casi un hecho de la experiencia. La tarea posterior de la madre consiste en desilusionar al bebé en forma gradual, pero no lo logrará si al principio no le ofreció suficientes oportunidades de ilusión. Esto puede lograrse a partir de la capacidad especial de la madre para adaptarse a las necesidades de su hijo, lo cual le permite forjarse la ilusión de que lo que él cree existe en la realidad.

El jugar se encuentra dentro de la órbita de los fenómenos transicionales.

Winnicott afirma que “*el jugar tiene un lugar y un tiempo*”. (Winnicott, 1982, p. 64).

“*Para asignar un lugar al juego postulé la existencia de un espacio potencial entre el bebé y la madre. Varía en gran medida según las experiencias vitales de aquel en relación con esta o con la figura materna.*” (Winnicott, 1982, p. 64)

Plantea que el juego es universal y corresponde a la salud: facilita el crecimiento y por lo tanto ésta última; conduce a relaciones de grupo y puede ser una forma de comunicación en psicoterapia.

Establece una secuencia de relaciones vinculadas con el proceso de desarrollo del juego.

En un principio el niño y el objeto se encuentran fusionados. La visión que el primero tiene del objeto es subjetiva, y la madre se orienta a hacer real lo que el niño está dispuesto a encontrar.

En un segundo momento el objeto es repudiado, reaceptado y percibido en forma objetiva. Este proceso depende en gran medida de que exista una madre o figura materna dispuesta a participar y a devolver lo que se ofrece. Si puede representar ese papel durante un tiempo, sin admitir impedimentos, entonces el niño vive cierta experiencia de control mágico, es decir, la experiencia de lo que se denomina "omnipotencia".

La confianza en la madre constituye entonces un campo de juego intermedio, en el que se origina la idea de lo mágico, pues el niño experimenta en cierta medida la omnipotencia. Este campo de juego, es un espacio potencial que existe entre la madre y el hijo, o que los une.

El juego es muy estimulante. Lo que importa es lo precario de la acción recíproca entre la realidad psíquica personal y la experiencia del dominio de objetos reales.

En la etapa siguiente consiste en que el niño se encuentra solo en presencia de alguien. Juega entonces sobre la base del supuesto de que la persona que ama y que es digna de confianza se encuentra cerca y que sigue estándolo si se la recuerda, después de haberla olvidado. Siente que esa persona refleja lo que ocurre en el juego.

Y por último, se permite una superposición de dos zonas de juego y poder así disfrutar de ella. Primero es la madre quien juega con el bebé, pero cuida de encajar su propio modo de jugar, y descubre que los bebés varían según su capacidad para aceptar o rechazar la introducción de ideas que les pertenecen.

Es así como queda allanado el camino para que jueguen juntos en una relación. (Winnicott, 1982)

El niño que juega habita en una región que no es posible abandonar con facilidad y en la que no se admiten intrusiones. Esa zona de juego no es una realidad psíquica interna. Se encuentra fuera del individuo, pero no es el mundo exterior. En ella el niño reúne objetos o fenómenos de la realidad exterior y los usa al servicio de una muestra derivada de la realidad interna o personal.

El juego compromete al cuerpo debido a la manipulación de objetos y porque ciertos tipos de interés intenso se vinculan con algunos aspectos de la excitación corporal. Esta última en las zonas erógenas amenaza a cada rato el juego, y por lo tanto el sentimiento del niño de que existe como persona. Los instintos son el principal peligro tanto como para el juego como para el yo.

En esencia el juego es satisfactorio cuando conduce a un alto grado de ansiedad. Existe determinada medida de ansiedad que resulta insoportable y que destruye el juego.

Winnicott considera válido el principio de que la psicoterapia se realiza en la superposición de las dos zonas de juego, la del paciente y la del terapeuta. Si este último no sabe jugar, no está capacitado para la tarea. Si el que no sabe jugar es el paciente, hay que hacer algo para que pueda lograrlo, después de lo cual comenzará la psicoterapia. El motivo de que el juego sea tan esencial consiste en que en él el paciente se muestra creador. Sólo en él, el niño o el adulto están en libertad de ser creadores. (Winnicott, 1982)

### Melanie Klein

Desarrolla una técnica característica para trabajar con niños, donde el juego aparece como medio para acceder al inconsciente del niño.

La autora en el capítulo *La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado de 1955*, de su libro *Envidia y gratitud* sostiene que “una

*precondición para el psicoanálisis de un niño es comprender e interpretar las fantasías, sentimientos, ansiedades y experiencias expresadas por el juego o, si las actividades del juego están inhibidas, las causas de la inhibición". (Klein, 1995/2008, p. 131)*

Descubrió que la situación de transferencia sólo puede ser establecida y mantenida si el paciente es capaz de sentir que el consultorio o la pieza de juegos, de hecho todo el análisis, es algo diferente de su vida diaria del hogar. Sólo en tales condiciones puede superar sus resistencias a experimentar y expresar pensamientos, sentimientos y deseos que son incompatibles con las convenciones usuales.

Otra característica que considera importante tiene que ver con la clase de juguetes que son adecuados para llevar a cabo la técnica psicoanalítica del juego. Los juguetes pequeños, porque su número y cantidad permiten al niño expresar una amplia serie de fantasías y experiencias. Además es importante para este fin que los juguetes no sean mecánicos y que las figuras humanas, variadas sólo en tamaño y color, no indiquen ninguna ocupación particular. Su misma simplicidad permite al niño usarlos en muchas situaciones diferentes, de acuerdo con el material que surge en su juego. También el equipamiento de la habitación tiene que ser simple.

La caja de juguetes es un prototipo del cajón individual, que es parte de la relación privada e íntima entre analista y paciente, característica de la transferencia psicoanalítica.

Sin embargo, la autora explica que los juguetes no son el único requisito para un análisis del juego ya que muchas veces las actividades del niño se efectúan en el lavatorio, a menudo dibuja, escribe, pinta, repara juguetes, etc. En ocasiones en el juego, asigna roles al analista y asimismo tales como en el juego de la tienda, el doctor y el paciente, de la escuela, de la madre y el hijo. Klein, expresa que en esos pasatiempos con frecuencia el niño toma parte del adulto expresando con eso no sólo su deseo de revertir los roles, sino también

demostrando cómo siente que sus padres u otras personas con autoridad se comportan respecto a él, o deberían comportarse.

El niño puede expresar su agresividad de manera directa o indirecta. A veces rompe juguetes, ataca con un cuchillo o tijeras la mesa o pedazos de madera, desparrama agua o pintura, convirtiendo la habitación en un campo de batalla.

Frente a esto Klein afirma que el analista no debe mostrar desaprobación si el niño rompe un juguete, pero no debe incitar al niño a expresar su agresividad o sugerirle un juguete para reparar. Se debería permitir que el niño experimente sus emociones y fantasías tal como aparecen: sentimientos de frustración, de ser rechazado, celos hacia la madre o los padres, hermanos y hermanas, agresividad y sentimientos de amor y odio hacia un bebé recién nacido o por nacer, sentimientos de culpa y urgencia de reparación.

También se encuentra en el juego del niño la repetición de experiencias reales y detalles de la vida de todos los días, frecuentemente entrelazados con sus fantasías.

La autora sostiene la idea de que los puntos importantes en la técnica del juego ha sido siempre el análisis de la transferencia, ya que es en ella donde el paciente repite emociones y conflictos anteriores. De esta manera, el niño al reexperimentar sus emociones y fantasías tempranas y comprenderlas en relación con sus primeros objetos, puede revisar estas relaciones en su raíz y así disminuir efectivamente sus ansiedades. (Klein, 1995/2008).

Klein se interesó desde un principio en las ansiedades del niño y por medio de la interpretación de sus contenidos disminuir la ansiedad. Para lograrlo, debía hacer uso completo del lenguaje simbólico del juego que reconoció como parte esencial del modo de expresión del niño.

El análisis del juego demostró que el simbolismo permite al niño transferir no sólo intereses, sino fantasías, ansiedades y sentimientos de culpa



a objetos distintos de las personas. De este modo el niño experimenta un gran alivio jugando y éste es uno de los factores que hacen que el juego sea esencial para él.

Por otro lado los niños que presentan una severa inhibición de la capacidad de formar y usar símbolos, y así, de desarrollar la fantasía, es señal de una perturbación seria.

### Arminda Aberastury

En su libro *Teoría y técnica del psicoanálisis de niños* explica que su técnica tuvo sus raíces en la creada por Melanie Klein para el análisis de niños. Destacó la gran importancia de la primera hora de juego y un hecho decisivo: que todo niño muestra desde la primera sesión la comprensión de su enfermedad y el deseo de curarse. (Aberastury, 1972)

Llegó a la conclusión de que el niño no sólo muestra la fantasía inconsciente de cuál es su enfermedad sino, en muchos de los casos, cuál es la fantasía inconsciente de curación.

Sostiene que el niño al jugar vence realidades dolorosas y domina miedos instintivos proyectándolos al exterior en los juguetes, mecanismo que es posible porque muy tempranamente tiene la capacidad de simbolizar.

El juguete posee muchas de las características de los objetos reales, pero por su tamaño, por su condición de juguete, por el hecho de que el niño ejerce dominio sobre él ya que el adulto se lo otorga como algo propio y permitido, se transforma en el instrumento para el dominio de situaciones penosas, difíciles y traumáticas que se le crean en la relación con los objetos reales.

La autora afirma que al jugar, el niño desplaza al exterior sus miedos, angustias y problemas internos, dominándolos mediante la acción. Repite en el

juego todas las situaciones excesivas para su yo y esto le permite por su dominio sobre objetos externos y a su alcance, hacer activo lo que sufrió pasivamente, cambiar un final que le fue penoso, tolerar papeles y situaciones que en la vida real le serían prohibidos desde dentro y desde fuera, y también repetir a voluntad situaciones placenteras.

El hecho de que el niño pueda derivar sus afectos y conflictos en objetos que él domina y que son reemplazables cumple la necesidad de descarga y de elaboración sin hacer peligrar la relación con sus objetos originarios.

A través de la actividad lúdica el niño manifiesta sus conflictos y de este modo se puede reconstruir su pasado, así como en el adulto se hace a través de las palabras. Esto da cuenta de cómo el juego es una de las formas de expresar los conflictos pasados y presentes. (Aberastury, 1973)

El cajón de juego forma parte del consultorio. Cobra mucha importancia ya que sólo se utiliza para ese fin y pasa a ser el símbolo del secreto profesional.

Por último en su libro *El niño y sus juegos* dice: “*si en el comienzo de su vida el niño pasó del juego con el cuerpo al juego con objetos, ahora irá abandonando esos objetos para orientarse nuevamente y de un modo definitivo hacia su cuerpo y el de su pareja.*” (Aberastury, 1973, p. 83)

#### **I.4. El aporte de otros autores sobre la temática**

Autores que retoman las enseñanzas de Freud y Lacan, como Asturizaga y Unzueta, explican que el juego también es utilizado en el consultorio clínico, allí donde la palabra falta, el juego adviene como un modo de comunicación y expresión. El jugar forma parte de la evolución psíquica del niño y siempre al servicio del despliegue sistemático de todo tipo de fantasías.

Cuando una fantasía se desarrolla en el juego, una enorme cuota de placer deviene como consecuencia.

En la clínica infantil el juego es una estrategia posible para que advenga un *sujeto* del inconsciente, ya que posibilita la transferencia y escenifica la relación del sujeto con el objeto. El niño, a través de sus juegos, es tomado en sus palabras como sujeto. Es a través de lo que expresa en el juego que se comunica con el Otro. Con el juego el niño juega sus propias significaciones, interpretaciones que apuntan a dar sentido a aquello que de lo real se presenta como trauma.

Los analistas, pueden inferir en la repetición de los juegos, la posición de goce del niño. Es decir, el modo de satisfacción pulsional que puede leerse en ese juego en particular. Por un lado, en esa repetición, se trata de una pérdida, ya que siempre habrá diferencia entre lo buscado y lo encontrado por la pulsión; y por otro lado, hay recupero de goce, ya que se obtiene un plus de goce. Si bien la pulsión no tiene un objeto de satisfacción predeterminado, la satisfacción pulsional, el goce, se alcanza en el recorrido que se hace en la búsqueda del objeto perdido. Nunca se halla lo que se busca pero la pulsión se va satisfaciendo en la búsqueda misma.

El niño que juega va incorporando el entorno a su psiquismo a la vez que va insertándose él en dicho entorno. A través del juego el niño se expresa, elabora situaciones, crea, aprehende, se alegra. Es su modo, por excelencia, de “ser” en el mundo. Cumple un papel fundamental en la subjetivación del niño. (Asturizaga y Unzueta, 2008)

En el libro *El acto del juego* Mordoh habla de que es impensable, en tanto operación simbólica, una responsabilidad en la infancia si no se la inscribe en el ámbito parental y social. Sin embargo, piensa que el juego es una operación fundamental en el proceso de responsabilización, en tanto allí quedan constituidos los elementos que posibilitan dicho proceso. El juego es una respuesta, pero no una respuesta automática, sino que supone una toma de posición. Un pasaje del niño de la pasividad a la actividad. (Mordoh, 2013)

### **I.5. Conclusión**

A partir de los aportes de los diferentes autores expuestos anteriormente, puede decirse que el juego es la ocupación preferida y más intensa del niño. Facilita el crecimiento y contribuye a crear relaciones de grupo.

Repite en el juego todas las situaciones que le ha causado gran impresión y de esta manera puede hacer activo lo que sufrió pasivamente, cambiar un final que le fue penoso y le causó displacer, tolerar papeles y situaciones que en la vida real le serían prohibidos desde dentro y desde fuera. Pero también puede repetir a voluntad situaciones que le fueron placenteras.

Tal como lo describe Freud, el niño diferencia muy bien de la realidad el mundo del juego, a pesar de toda su investidura afectiva; y tiende a apuntalar sus objetos y situaciones imaginados en cosas palpables y visibles del mundo real. Sólo ese apuntalamiento es el que diferencia aún su «jugar» del «fantasear».

El niño que juega va incorporando el entorno a su psiquismo a la vez que va insertándose él en dicho entorno. A través del juego el niño se expresa, elabora situaciones, crea, aprehende, se alegra. Es su modo, por excelencia, de “ser” en el mundo. Cumple un papel fundamental en la subjetivación del niño.

En el psicoanálisis con niños el juego es una técnica fundamental que le permite al niño expresar y comunicar, al analista, sus experiencias dolorosas como también placenteras y cotidianas.

**CAPÍTULO II**

**EL JUEGO**

**COMPULSIVO**

## **2. EL JUEGO COMPULSIVO**

### **2.1. ¿Qué es el juego compulsivo?**

En el libro *Cuando jugar no es divertido* el autor Atienza Marmolejo y el Servicio Provincial de Drogadependencias refieren que las conductas saludables y normales como jugar, se pueden hacer usos anormales si la intensidad, frecuencia o la cantidad de tiempo y/o dinero invertidos en ellas afectan negativamente las relaciones familiares, sociales, y laborales de las personas afectadas. Son las llamadas adicciones psicológicas o adicciones sin droga que aparecen cuando la persona muestra una pérdida habitual de control al realizar dicha conducta, continúa con ella a pesar de las consecuencias negativas, se preocupa habitualmente por ello, se siente mal si no puede llevarla a cabo y pierde interés por otro tipo de actividades que antes le resultaban gratificantes.

Los autores explican que *“el juego patológico o ludopatía forma parte de estas adicciones psicológicas, el jugador presenta un fracaso crónico y progresivo en su capacidad de resistir el impulso de jugar, generando interferencias en la consecución de objetivos personales, familiares y profesionales.”* Afirman que en estas circunstancias el juego ya no divierte. (Atienza Marmolejo y el Servicio Provincial de Drogadependencias, 2013, p. 9)

Otros autores plantean que en la adultez la idea de jugar es una actividad más dentro del repertorio conductual. De ahí que abunden los juegos de todo tipo desde los típicos juegos de mesa, hasta los sofisticados juegos de ordenador o videoconsola, pasando por los juegos deportivos para todas las edades. No obstante el juego de los adultos puede resultar conflictivo. Se puede decir que una actividad de juego se ha convertido en patológica cuando aparecen ciertos síntomas como la dependencia psicológica y los efectos perjudiciales. En este sentido se puede hablar de una adicción conductual,

similar a la adicción a ciertas sustancias. Existe un tipo de juego que los especialistas reconocen potencialmente muy adictivo: el juego de azar con recompensa económica. Dicha patología se la denomina en la actualidad juego patológico o ludopatía. (Carbonell, Talarn, Beranuy, Oberst y Graner, 2009)

Por su parte, Salaberria, Báez, y Montalvo (1998) en un artículo: *El juego patológico: un problema social*, explican que desde que el juego fue legalizado en España en 1977, ha aparecido en el mercado una amplia variedad de juegos de azar. La legalización y promoción de esta actividad así como su aceptación popular como opción recreativa, han traído consigo un aumento de la participación en el juego. A medida que esta participación se ha extendido, también lo ha hecho el juego patológico.

Además afirman que:

En la actualidad el juego de azar es una actividad común en muchas culturas y se practica, bajo las más diversas formas, en todo el mundo. De hecho, constituye un fenómeno social y económico de gran alcance. Para la mayoría de la personas el juego es una conducta social y recreativa, que proporciona una forma de entretenimiento. Sin embargo, en una parte de la población la conducta de juego evoluciona de modo progresivo hacia la anormalidad, llegando incluso a destruir su vida familiar y laboral: son los jugadores patológicos. La principal diferencia entre el juego adaptativo y el juego patológico radica en que este último ha perdido su función social y recreativa, y el jugador es incapaz de controlar su juego. (Salaberria, Báez y Montalvo, 1998, p.15)

Los autores consideran importante diferenciar el juego de azar del juego de habilidad. En este último, el jugador gana dependiendo de las habilidades desarrolladas para dicho juego (por ejemplo, el fútbol, el baloncesto, o incluso los videojuegos). En los juegos de azar, sin embargo no existe ninguna relación entre el hecho de jugar más o menos tiempo, con el resultado del juego. El resultado depende únicamente de las leyes del azar. (Salaberria, Báez y Montalvo, 1998)

Otros autores (Domínguez, Pérez, Salcedo, González y Fernández, 2007) distinguen dos tipos diferentes de conductas asociadas al juego en

función de la presencia o no de incentivos económicos directos por su realización. Juego como pasatiempo o entretenimiento en sí mismo, y juego con apuesta, es decir, el que lleva implícita la posibilidad de arriesgar y obtener o perder alguna ganancia (conseguir o perder dinero u otras cosas o bienes).

Si bien ambos tipos de juego pueden ser utilizados de forma lúdica y servir de una interesante alternativa al esparcimiento de las personas en nuestra sociedad, asimismo pueden llevar al desarrollo de conductas estereotipadas y desadaptadas. Es el segundo tipo de juego, el que implica asumir riesgos económicos con posibilidades de ganancias inmediatas, el que ha facilitado la aparición de conductas problemáticas que han causado una importante alarma social, lo que se conoce como adicción al juego, juego patológico o también como ludopatía.

Los autores citan a Bombín (1992) quien explica que el uso del azar en el juego es considerado una diversión cuando hay un control y un gozo en el acto en sí, mientras que deja de serlo cuando implica sufrimiento y descontrol, por lo que la persona pierde su libertad de decisión. (Domínguez, Pérez, Salcedo, González y Fernández, 2007).

Siguiendo lo planteado por Arbinaga en la revista *Adicciones*, el juego patológico, puede definirse como:

El juego patológico fue reconocido oficialmente como entidad nosológica de salud mental en el año 1980 cuando la Sociedad Americana de Psiquiatría lo incluye por primera vez como trastorno en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales, en su tercera edición (D.S.M.III) (APA, 1980). El rasgo básico que caracteriza al jugador patológico es “un fracaso crónico y progresivo en la capacidad de resistir los impulsos a jugar y de la conducta de jugar, fracaso que compromete, altera o lesiona los intereses personales, familiares y vocacionales” (APA, 1987, 388). En 1987, cuando se publica la revisión del Manual (D.S.M.III-R) se producen cambios importantes en la consideración que del juego patológico se tiene, centrando el interés en aspectos como los síntomas fisiológicos de la abstinencia y tolerancia. Por su parte, la cuarta versión del DSM (APA, 1995) sostiene que la característica esencial del juego patológico “es un comportamiento de juego, desadaptativo,



persistente y recurrente” y se han de cumplir al menos cinco de los siguientes criterios: preocupación por el juego; necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado; fracaso repetido en el esfuerzo de para controlar, interrumpir o detener el juego; inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego; el juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas; después de pérdidas se regresa para recuperar; se engaña a los miembros de la familia o amigos para ocultar el grado de implicación en el juego; se cometen actos ilegales/antisociales, gastar dinero de la comida, robar en casa o fuera para jugar; se riñe con la familia o con los amigos más próximos y se hace peligrar la educación por el juego, y por último, se espera en que los demás proporcionen ayuda para mejorar la situación económica de la familia. (Arbinaga, 2000, pp. 493-494)

## **II.2. Características del jugador compulsivo**

Salaberria, Báez y Montalvo en su artículo citan a González (1989) para describir diferentes tipos de juegos: El juego de casinos (ruletas, blackjack, bacarrá, etc.), bajo una base de apuestas y el juego de bingos; las apuestas deportivas, como por ejemplo, carreras de caballos o quinielas futbolísticas; las loterías o cupones; las loterías rápidas o instantáneas; los juegos de cartas, dados, etc, de tipo privado; y por último, las máquinas tragaperras o juegos mecánicos con posibilidades de ganancias.

Fernández- Montalvo y Echeburúa (1997), citado en Salaberria, Báez y Montalvo (1989), sostienen que el juego patológico se caracteriza por la pérdida de control, la dependencia emocional respecto al juego y la interferencia grave en la vida cotidiana y en las relaciones familiares y sociales del sujeto. La urgencia para llevar a cabo la conducta y el malestar experimentado por el jugador patológico si se le impide hacerlo son muy similares al deseo compulsivo y al síndrome de abstinencia sufridos por los toxicómanos.

El jugador patológico se caracteriza por: la pérdida de control y la dificultad para resistir los impulsos a jugar; la dependencia emocional al juego que produce la necesidad subjetiva de ir aumentando en dinero, el tiempo y la frecuencia dedicada al mismo, el mantenimiento de la conducta de juego a pesar de las consecuencias negativas que tiene para el sujeto, la pérdida de interés por otros aspectos de la vida, y las dificultades para dejar de jugar a pesar de desearlo. (Echeburúa y Báez, 1994, citado en Salaberria, Báez y Montalvo, 1989)

Retomando a Atienza Marmolejo y el Servicio Provincial de Drogadependencias, en su libro citan a Custer quien describe tres fases de desarrollo y progresión hacia el juego patológico las cuales consisten en:

Fase de ganancia: se producen episodios de ganancias que conducen a una mayor excitación por el juego. El sujeto se siente un jugador excepcional ya que, además de creer ganar, el aprendizaje y el dominio de las técnicas propias del juego, aumentan su excitación y motivación por él. La sensación de ganar está relacionada con el hecho de “no perder”, ya que se invierte en el juego poco dinero y los jugadores no suelen implicar dinero destinado al pago de facturas, alimentos, necesidades básicas, etc.

Fase de pérdida: es propio que el individuo comience a jugar solo. Ante las pérdidas se buscan nuevas fórmulas de obtener dinero para jugar (préstamos, por ejemplo). Los préstamos, las deudas, etc. aumentan la presión y la implicación en el juego. Dicha implicación provoca un deterioro de las relaciones familiares y laborales. La persona trata de ocultar su problema, aparecen engaños y excusas que van perjudicando la relación de pareja. En lo laboral, disminuye su rendimiento, llegando a perder horas de trabajo. Las “ganancias” que suceden en esta fase son siempre muy inferiores a las cantidades necesarias para cubrir las deudas. Esto aumenta la presión que le hace seguir jugando y aumentar las cantidades de dinero apostadas. Todo esto conduce a una situación crítica. El jugador debe confesarse a la familia, solicitando un voto de confianza y dinero para salir de los apuros. Esta tregua dada por la familia y el entorno no favorece que el jugador asuma

responsabilidades y lleva al optimismo propio de las primeras fases del juego, llevando a pensar al jugador que en definitiva, no ocurrirá nada desastroso.

Fase de desesperación: la resolución de las deudas no elimina la verdadera adicción al juego. Las sucesivas treguas dadas por la familia y el entorno del sujeto acaban por minar la confianza de éstos en el interés sincero mostrado por el individuo. Surge así un estado de pánico provocado por diferentes factores:

- Las grandes deudas, la ansiedad por resolverlas rápidamente, el sufrimiento por el desgaste de familiares y amigos, el desarrollo de una reputación negativa y el deseo nostálgico por recuperar las agradables sensaciones de los primeros días de juego.
- La presión por el incremento de la conducta de juego y el aparente desentendimiento de familiares y amigos, multiplica el riesgo de buscar vías de préstamo ilegales o actividades delictivas.
- La intranquilidad, nerviosismo, irritabilidad, etc., afectan a conductas como el sueño y la alimentación.

En este proceso hacia el juego patológico, se pasa de jugar para ganar o entretenerse a jugar para recuperar lo perdido o escapar de los problemas que el propio juego genera.

No toda persona que juega debe considerarse jugador patológico. Pueden identificarse tres tipos de jugadores:

Jugadores sociales: constituyen el tipo más frecuente. El juego responde a motivaciones de placer, entretenimiento, diversión o sociabilidad. Tienen el control total sobre esta conducta y pueden abandonarla o dejarla cuando lo deseen. Participan en juegos legales o aceptados socialmente. Las pérdidas máximas están predeterminadas y son aceptables.

Jugadores problemáticos o en riesgo adictivo: llevan a cabo una conducta de juego frecuente, con un gasto excesivo de dinero que en alguna ocasión le acarrea problemas. Cuenta con un menor control de los impulsos

que el jugador social. Suele atender a su familia, al trabajo y lleva una vida relativamente normal. Sin embargo, el aumento de su implicación en el juego le lleva a un empobrecimiento de sus aficiones, pérdidas de relaciones sociales y al inicio de dificultades económicas. Si la cantidad de dinero aumenta y está al límite de no poder hacer frente a sus deudas, puede convertirse en un jugador patológico.

Jugadores patológicos: presentan una dependencia emocional del juego, una pérdida de control con respecto a éste y una interferencia con el funcionamiento normal de la vida cotidiana. Estas personas carecen de las habilidades para dejar de jugar. La frecuencia del juego y la inversión de tiempo y dinero son extremadamente altas, las apuestas de dinero son superiores a las planeadas y aparecen pensamientos y deseos de jugar persistentes. Es característico la necesidad de jugar para recuperar el dinero perdido y el fracaso en el intento de resistir el impulso de jugar. (Atienza Marmolejo y el Servicio Provincial de Drogadependencias, 2013)

Siguiendo lo dicho por Blanca y Coletti el jugador patológico que logra tomar conciencia de su problema y quiere hacer algo al respecto puede recurrir al mecanismo de “*autoexclusión*”. Este mecanismo consiste en llenar un formulario con foto incluida, en las salas de juego a las que concurre habitualmente, donde el jugador solicita de manera voluntaria que le impidan la entrada por un tiempo establecido a las salas de juego. De esta manera si la persona está ansiosa por jugar no podrá hacerlo. (Blanca y Coletti, 2012)

# **CAPÍTULO III**

## **DIFERENCIAS ENTRE EL ACTO DEL JUEGO Y EL JUEGO COMPULSIVO**

### **III. DIFERENCIAS ENTRE JUEGO Y JUEGO COMPULSIVO DESDE EL PSICOANÁLISIS.**

El psicoanalista Miguel Conocente en su libro *Adicciones* afirma que en la actualidad se habla de una organización social en la que se ha sustituido la categoría de ciudadano por la de consumidor. A tal punto que la vía de inclusión social está directamente relacionada con la posibilidad de acceso a los bienes de consumo que se tenga.

Refiere que *“el sujeto posmoderno transita, entonces, entre un mar de objetos tecnológicos producidos “para todos”, que tienen como finalidad la homogeneización de los goces.”* (Conocente, 2007, p. 17).

El deseo está tomado por la lógica del mercado ya que, gracias a la ciencia y a la tecnología, se ofrece una gama de objetos que tienen una doble finalidad: por un lado, como viabilizadores de satisfacción, y por el otro, se ubican como orientadores de nuevas necesidades.

Como consecuencia directa de lo anteriormente explicado, se produce una reabsorción de lo particular en lo universal: la adopción de una identidad que aún siendo general, da consistencia: el “soy adicto” funciona como prótesis del nombre propio.

El autor plantea a las adicciones como una respuesta al malestar subjetivo que aparece como negativo del síntoma. Se constituyen como una proposición de goce por fuera de toda regulación. Allí reside su eficacia y su convergencia con la lógica del mercado. (Conocente, 2007)

Freud en *El Malestar de la Cultura* explica que: *“La vida, como nos es impuesta, resulta gravosa: nos trae hartos dolores, desengaños, tareas insolubles. Para soportarla, no podemos prescindir de calmantes.”* (Freud, 1930/1992, p. 75)

Estos calmantes de los cual habla son: poderosas distracciones, que nos hagan valuar en poco nuestra miseria; satisfacciones sustitutivas, que la reduzcan, y sustancias embriagadoras que nos vuelvan insensibles a ellas. Estas últimas son las que influyen sobre nuestro cuerpo, alterando su quimismo.

Freud continúa expresando lo siguiente: *“bien se sabe que con la ayuda de los “quitapenas” es posible sustraerse en cualquier momento de la presión de la realidad y refugiarse en un mundo propio, que ofrece mejores condiciones de sensación.”* (Freud, 1930/1992, p. 78)

Por otro lado, el autor Daniel Kobylaner en el libro *Adicciones* afirma que además de los tres aspectos nombrados por Freud hay que hacer referencia a la ciencia y a los objetos que comercializa el mercado de consumo. Muchos de estos objetos funcionan como subrogados autoeróticos que proporcionan satisfacción inmediata a los sujetos. La utilización más o menos compulsiva de los objetos televisión, internet, celulares, etc., constituyen subrogados pulsionales de la masturbación, entendiendo su uso en el marco de no poder ver, navegar, o mandar mensajitos, como formas actuales de prescindir del Otro. *“La inmediatez e independencia que logra el sujeto con su uso, nada tiene que ver con la dinámica del encuentro con el Otro y con el síntoma.”* (Kobylaner, 2007, p. 44)

Freud en la carta 79 a Fliess expresa que *“la masturbación es el único gran hábito que cabe designar “adicción primordial”, y las otras adicciones sólo cobran vida como sustitutos y relevos de aquella (el alcoholismo, morfinismo, tabaquismo, etc.)* (Freud, 1886/1992, p. 314)

Frente a esto Diana Rabinovich agrega que la ciencia ha venido a proporcionarnos una gama de posibilidades masturbatorias insospechadas para el siglo pasado. *“Por eso se dice tanto que la TV deja idiota, es lo que se decía el siglo pasado de la masturbación.”* (Rabinovich, 1989, p. 25)

La autora sostiene que en la medida en que aparece un goce autosuficiente, el sujeto puede lograrlo por sí mismo y no puede desprenderse

de él. Este aspecto de la ciencia tiende a aislar al sujeto y a producir una masificación, un goce cada vez más autoerótico y autista. (Rabinovich, 1989)

En lo anteriormente explicado puede verse reflejado la adicción al juego o juego compulsivo. El juego deja de estar al servicio del lazo social para alimentar este goce autoerótico. Es así como cada vez más se aísla de su entorno familiar, laboral, etc.

El juego deja de ser una diversión para el sujeto. Pero ¿por qué éste sigue jugando si ya el juego no lo divierte? ¿Qué pasa con la función social y recreativa que caracteriza al juego?

Generalmente el sujeto comienza a jugar por diversión y como una forma de distracción, pero sin darse cuenta en un determinado momento, no puede dejar de realizar dicha conducta a pesar de sus consecuencias negativas y del displacer que le genera.

Un concepto fundamental para poder entender la problemática es el de *pulsión*. Freud en su artículo *Pulsiones y destinos de pulsión* define a la pulsión como “*un concepto fronterizo entre lo anímico y lo somático, como un representante psíquico de los estímulos que provienen del interior del cuerpo y alcanzan el alma.*” (Freud, 1915/1992, p. 108).

Realiza una distinción entre pulsión y su representante psíquico al explicar que “*una pulsión nunca puede pasar a ser objeto de la conciencia; sólo puede serlo la representación que es su representante.*” (Freud, 1915/1992, p. 108).

En su artículo *Lo inconsciente* agrega: “*Tampoco en el interior del inconsciente puede estar representada si no es por la representación. Si la pulsión no se adhiriera a una representación ni saliera a la luz como un estado afectivo, nada podríamos saber de ella.*” (Freud, 1915/1992, p. 173).

Es importante diferenciar el concepto de pulsión del concepto de estímulo. Éste último opera de un solo golpe y se lo puede despachar mediante una única acción: la huida motriz ante la fuente de estímulo. La pulsión, no



actúa como una fuerza de choque momentánea sino como una fuerza constante. El autor llama necesidad al estímulo pulsional y lo que cancela esta necesidad es la satisfacción.

Los estímulos pulsionales le plantean al sistema nervioso mayores exigencias; y por lo tanto son los responsables de la complejización del aparato psíquico. Es por las exigencias de lo pulsional que el sujeto debe volcarse al mundo y promover las condiciones necesarias para satisfacerse. (Freud, 1915/1992)

El aparato psíquico, está sometido al principio de placer y regulado de manera automática por sensaciones de placer-displacer. El sentimiento de displacer tiene que ver con un incremento del estímulo y el de placer con su disminución.

Podría pensarse que en el sujeto que juega de modo compulsivo no se trata de un estímulo del cual pueda liberarse fácilmente a partir de una acción motriz, sino que está vinculado a la pulsión, que es una fuerza constante que insiste en alcanzar la plena satisfacción. Esto lleva al sujeto a jugar de manera repetitiva a pesar de las consecuencias negativas que le genera.

Por otro lado es importante mencionar algunos términos en relación con la pulsión, los cuales son: esfuerzo, meta, objeto y fuente de la pulsión.

*Esfuerzo*: es el factor motor de la pulsión, la medida de exigencia de trabajo que ella representa.

*Meta*: es la satisfacción que sólo puede alcanzarse cancelando el estado de estimulación en la fuente de la pulsión.

*Objeto*: es aquello en o por lo cual puede alcanzar su meta. Es lo más variable de la pulsión, no se ha enlazado originariamente con ella, sino que lo hace sólo a partir de su aptitud para posibilitar la satisfacción. Puede ser tanto un objeto ajeno como una parte del propio cuerpo.

*Fuente:* es el proceso somático, interior a un órgano o a una parte del cuerpo, cuyo estímulo es representado en la vía anímica por la pulsión.

Freud, en un principio, distingue dos grupos de pulsiones: las pulsiones yoicas o de autoconservación y las pulsiones sexuales. Ya que no puede observar a las yoicas se dedica a describir y estudiar a las pulsiones sexuales.

Las pulsiones sexuales son numerosas, brotan de múltiples fuentes orgánicas, en un comienzo actúan con independencia unas de otras y luego más tarde se reúnen en una síntesis más o menos acabada poniéndose al servicio de la función de reproducción. La meta a la que aspiran es al logro del placer de órgano. (Freud, 1915/1992)

Sólo se sabe de las pulsiones a través de sus recorridos, los cuales son:

- El trastorno hacia lo contrario
- La vuelta hacia la propia persona
- La represión
- La sublimación

Lacan retoma en el *Seminario XI* lo dicho por Freud en el artículo *Pulsiones y destinos de pulsión* quien refiere que las pulsiones son parciales. La pulsión se satisface sin alcanzar su meta. La meta es tanto el trayecto como su punto de llegada. La pulsión bordea el objeto, gira en torno a ese agujero y a la vez el objeto le sirve de truco para cerrar su circularidad.

El autor afirma que:

La pulsión puede satisfacerse sin haber alcanzado aquello que, desde el punto de vista de una totalización biológica de la función, satisface supuestamente su fin reproductivo, precisamente porque es pulsión parcial y porque su meta no es otra que ese regreso en forma de circuito. (Lacan, 1964/2011, p. 186)

El objeto de la pulsión no es el objeto sobre el que la pulsión se cierra: no es comida para calmar el hambre. El objeto es la presencia de un hueco que cualquier objeto puede ocupar. (Lacan, 1964/2011)

En el juego compulsivo, el juego vendría a ocupar el lugar de ese vacío que la pulsión bordea insistentemente. Podría decirse que es aquello que satisface al sujeto, quien cree ilusoriamente que lo completa y forman una unidad. El sujeto tiene dificultad para dejar de jugar ya que la pulsión exige la satisfacción total.

La pulsión sería un esfuerzo, inherente a lo orgánico vivo, de reproducción de un estado anterior que lo vivo debió resignar bajo el influjo de fuerzas perturbadoras externas. La característica principal de las pulsiones es su carácter conservador, su tendencia a regresar a un estado antes alcanzado. Esto lo lleva a Freud a decir que *“la meta de toda la vida es la muerte; y retrospectivamente: lo inanimado estuvo ahí antes que lo vivo”*. (Freud, 1920/1992, p. 38)

A partir de 1920 presenta una nueva clasificación de las pulsiones: por un lado las pulsiones de autoconservación y sexuales como “pulsiones de vida”, que aspiran a la renovación de la vida y la realizan; y por otro lado las “pulsiones de muerte” que pretenden llevar la vida hacia la muerte.

Retomando lo dicho anteriormente por Freud ¿Cuál es el estado anteriormente alcanzado? Para dar respuesta es importante poder explicar la experiencia de satisfacción, para lo cual se citará a Juan Carlos Cosentino en su artículo *Puntualizaciones freudianas de Lacan: Acerca Más allá del principio de placer*.

Esta se produce cuando un adulto experimentado interpreta la necesidad del niño y realiza una acción específica que permite cancelar el estímulo endógeno. Esta acción específica con el desamparo y la mediación del otro se transforma en fuente de comunicación. Es decir, que desde el comienzo, la introducción de la subjetividad separa la satisfacción de la necesidad de la realización de deseo. Esta distinción entre la satisfacción de la necesidad y la realización de deseo significa que no hay complementariedad desde el punto de vista del sujeto humano.

Desde este momento el objeto se constituye como un objeto perdido, y en tanto tal, dicho objeto ya no responde más a la satisfacción de la necesidad e introduce otra manera distinta de “satisfacción” cuyo correlato es el sujeto del inconsciente.

Siguiendo lo que expresa Rabinovich a partir de la experiencia de satisfacción que opera sobre el cuerpo del ser humano, éste se transforma en “hablanteser”. Esta acción transforma la necesidad biológica en una necesidad lógica, la cual se desprende a partir de la situación en que se encuentra el niño ante el Otro primordial, en función de su prematuración. De esta manera el organismo queda apresado por el significante. (Rabinovich, 1992)

A partir de aquí se inicia la búsqueda de esa primera percepción, ese primer encuentro entre el sujeto y objeto de “satisfacción”. Esto lleva al sujeto a querer repetir dicha experiencia lo cual intenta hacerlo mediante la alucinación. Al no lograrlo, da cuenta de una pérdida, lo cual dejará inscripto en el psiquismo la experiencia de dolor el cual a su vez, se asocia al displacer. (Cosentino, 1992)

Podría pensarse que en la adicción al juego la pulsión no busca una satisfacción parcial, sino que busca repetir ese primer momento mítico de satisfacción plena. Quiere encontrar ese objeto perdido por estructura. Busca llevar al organismo vivo a un estado de completud. El sujeto jugando, pretendería de manera inconsciente, alcanzar dicha satisfacción lo cual hace con una cuota alta de sufrimiento ya que su vida se va deteriorando cada vez más, social, psíquica y laboralmente.

Lo dicho anteriormente nos lleva a hablar sobre el concepto de *compulsión a la repetición*.

Freud en su artículo *Recordar, repetir y reelaborar* refiere que el analizado no recuerda nada de lo olvidado y reprimido, sino que lo actúa. No lo reproduce como recuerdo sino como acción; lo repite, sin saber que lo hace. “(...) *la repetición es la transferencia del pasado olvidado (...)*” (Freud, 1914/1992, p. 152).

Lo que el sujeto repite o actúa, tiene que ver con algo de lo que se encuentra reprimido en su psiquismo.

Freud en su artículo *Más allá del principio de placer* afirma que el aparato anímico busca mantener lo más baja posible, o al menos constante, la cantidad de excitación presente en él. En cuanto aumente esta cantidad se sentirá displacentero. El principio de placer deriva del principio de constancia.

*“En el alma existe una fuerte tendencia al principio de placer, pero ciertas otras fuerzas o constelaciones la contrarían, de suerte que el resultado final no siempre puede corresponder a la tendencia al placer. “* (Freud, 1920/1992, p. 9)

Continúa explicando:

El principio de placer es propio de un modo de trabajo primario del aparato anímico. Bajo el influjo de las pulsiones de autoconservación del yo, es relevado por el principio de realidad, que sin resignar el propósito de una ganancia final de placer, exige y consigue posponer la satisfacción, renunciar a diversas posibilidades de lograrla y tolerar provisionalmente el displacer en el largo rodeo hacia el placer. (Freud, 1920/1992, p. 10)

Mientras el yo recorre su desarrollo hacia organizaciones de superior complejidad, ciertas pulsiones son segregadas por el proceso de represión; se las retiene en estadios inferiores del desarrollo psíquico y se les impide en un comienzo la posibilidad de alcanzar la satisfacción. Y si consiguen procurarse por ciertos rodeos una satisfacción directa o sustitutiva, este éxito, que normalmente habría sido una posibilidad de placer, es sentido por el yo como displacer.

Por otro lado el autor refiere que el florecimiento de la vida sexual infantil estaba destinado a sepultarse ya que sus deseos eran inconciliables con la realidad y por la insuficiencia de la etapa evolutiva en la que se encontraba el niño. De esta forma, las pulsiones que estaban destinadas a satisfacerse pero que en aquél momento no lo lograron conllevaron únicamente displacer. A pesar de esto se las repite, una compulsión esfuerza a ello.

La compulsión a la repetición devuelve experiencias pasadas que no contienen posibilidad alguna de placer, que tampoco en aquel momento pudieron ser satisfacciones y ni siquiera de las mociones pulsionales reprimidas desde entonces. Es decir que la compulsión a la repetición se instaura más allá del principio de placer.

Puede decirse que la compulsión a la repetición y satisfacción pulsional placentera directa parecen están entrelazadas.

Aquello que se repite una y otra vez en un sujeto y que es displacentero tiene que ver con la pulsión que intenta satisfacerse más allá del principio de placer.

Es decir, las pulsiones que en un tiempo anterior no fueron satisfechas y sucumbieron a la represión es lo que lleva al sujeto a repetir posiciones que no hacen más que generarle displacer. Cuando el juego se vuelve compulsivo, genera en el sujeto una pérdida de control y dificultad para resistir a los impulsos de jugar. Además da lugar a una dependencia emocional al juego que hace que la sujeto pase largas horas al día frente a las máquinas o apostando gran cantidad de dinero, el cual la mayoría de las veces pierde. La pulsión insiste en su satisfacción por lo que, a pesar de las intenciones de dejar de jugar, la persona no puede dejar de hacerlo. De esta manera puede advertirse que la compulsión a la repetición se instaura más allá del principio de placer.

El más allá del principio de placer tiene que ver con el concepto de *goce*.

Rabinovich en el libro *Puntualizaciones Freudianas de Lacan: Acerca del más allá del principio de placer* retoma las ideas de Lacan para explicar el concepto de goce. A la dimensión de la satisfacción pulsional Lacan la denomina goce. Éste es definido como la satisfacción de una pulsión.

El goce no es una satisfacción natural sino que es la satisfacción propia del cuerpo atravesado por el significante.

El goce presenta dos rostros: por un lado es el exceso de cantidad que inunda al sujeto. Y por el otro, es solidario de ese objeto originariamente

perdido que sería la fuente de satisfacción natural, si esta fuera posible para el sujeto hablante.

*“Esto marca la pérdida estructural de la complementariedad del sujeto con el objeto en la satisfacción natural. Esa satisfacción natural perdida sólo se recupera parcialmente.”* (Rabinovich, 1992, p. 38)

Esto da cuenta de que la satisfacción siempre será parcial, por lo que la reaparición de la satisfacción en forma masiva no produce placer sino angustia.

La autora refiere que el goce se produce, se pierde y se gana, se recupera como ganancia de goce y en este punto lo articula con el deseo. La articulación de ambos conceptos reside en que el goce pueda ser incluido en los circuitos facilitados por el deseo.

La autora retoma a Lacan al decir que el goce se pierde en el momento en que el sujeto es atravesado por el significante, es decir en el momento en que se pierde toda naturalidad. La realización de deseo conlleva siempre una ganancia, una recuperación de goce.

De esta manera puede decirse que el más allá del principio de placer le corresponde al goce, que ocupa el lugar que tenía anteriormente la necesidad. Es decir, que busca retornar a ese momento de complementariedad.

La autora toma lo que dice Lacan al hablar de lo real del goce el cual está asociado al hecho de que el sujeto es atravesado por el significante, por lo simbólico. Lo real vuelve una y otra vez al mismo lugar y este es el modo en que lo real se articula con la repetición.

Rabinovich explica, citando a Lacan, que lo real del goce se asocia a lo imposible estructural.

Es decir, a partir de que el sujeto entra al mundo de lo simbólico pierde la naturalidad con la que nace y es así como surge lo real como imposible, lo cual es inseparable de la complementación del sujeto con el objeto en la

necesidad biológica y de la no complementariedad entre los sexos. Lo real escapa a la palabra y al lenguaje, aunque sea su producto.

Como se dijo anteriormente, el goce, es siempre goce de un cuerpo. El deseo se realiza en grado máximo cuando logra articularse con el logro de la satisfacción, es decir, con el goce.

Siempre algo del deseo se realiza al igual que el goce se satisface de manera parcial. Nunca la satisfacción será total ya que de este modo estará llevando al sujeto a la muerte.

### **III. 1. El juego y el juego compulsivo: sus particularidades desde el psicoanálisis**

A partir de los conceptos trabajados anteriormente: ¿Cómo podría explicarse la diferencia entre el juego que divierte y causa placer, y el juego compulsivo?

Cuando el sujeto juega de modo compulsivo, en su actividad predomina lo solitario. Es un juego autoerótico, no es algo que el sujeto pueda compartir con otro semejante por lo que se va aislando cada vez más de su contexto.

El juego patológico se vincula al más allá del principio de placer, al goce. El goce no implica una relación con otro, se basta a sí mismo como en la masturbación. La pulsión busca la satisfacción plena y regresar a un estado supuesto de complementariedad. El juego vendría a ser el objeto que lo puede todo, con el que cree lograr la complementariedad perdida.

Se asocia a la pulsión de muerte, busca llevar al organismo vivo a un estado inanimado, al encuentro con ese primer objeto perdido por estructura. El sujeto repite el juego una y otra vez sin poder dejar de hacerlo a pesar del sufrimiento que eso le genera. El juego deja de ser divertido y placentero para convertirse en aquello que lleva al sujeto a la ruina.



Las autoras Blanca y Coletti refieren que en las ocasiones en las que predomina en el sujeto un modo compulsivo de jugar, se da la actuación, el sujeto actúa en vez de hablar. No hay palabras, el sujeto habla y habla pero no dice. Predomina la metonimia, a diferencia del jugador social donde hay metáfora, donde lo que el sujeto dice remite siempre a otra cosa. (Blanca y Coletti, 2012)

En cambio el sujeto que se relaciona con otros a través del juego, lo hace por placer. El juego está asociado al deseo el cual denota una falta y esto impulsa al sujeto a buscar durante toda su vida. Esto es lo que lo mantiene con vida.

La pulsión también se satisface pero de manera parcial y al servicio del principio de placer. Predomina la pulsión de vida que lleva al organismo a realizarse.

El sujeto puede controlar el acto de jugar y puede dejar de hacerlo en cuanto lo desee. Además puede decirse que se evade momentáneamente de la realidad. Juega como forma de hacer lazo con los demás, como medio para divertirse y relacionarse con otras personas.

### III. 2. Real, simbólico e imaginario

Lacan sostiene que toda realidad humana está organizada por estos tres órdenes. La forma en que se anudan y relacionan entre sí determinará la estructura del sujeto. Los define como un nudo de borromeo que consta de tres anillos anudados, si uno de ellos se rompe los demás quedarán libres.

El autor en su escrito *La tópica de lo imaginario*, (1953-1954/2001) desarrolla el registro Imaginario a partir del estadio del espejo.

El sujeto en un momento determinado de su vida logra la integración de las funciones motoras y el dominio de su cuerpo. Pero antes, imaginariamente percibe su cuerpo como totalidad, lo cual tiene lugar a partir del estadio del espejo. *“La sola visión de la forma total del cuerpo humano brinda al sujeto un dominio imaginario de su cuerpo, prematuro respecto del dominio real.”* (Lacan, 1953-1954/2001, p. 128)

De esta manera, el sujeto por primera vez se refleja y se concibe como alguien distinto de lo que él es, dimensión esencial de lo humano que estructura el conjunto de su vida fantasmática. (Lacan, 1953-1954/2001)

Por otra parte en su clase 14 del seminario II afirma que:

“lo más suelto, fragmentado y anárquico que hay en el hombre establece su relación con sus percepciones en el plano de una tensión totalmente original. El principio de toda unidad por él percibida en los objetos es la imagen de su cuerpo.” (Lacan, 1955/2001, p. 252)

Sólo percibe esa imagen afuera y de manera anticipada. Es a partir de esta relación doble que el sujeto tiene consigo mismo que se estructurarán todos los objetos de su mundo. (Lacan, 1955/2001)

Rabinovich retoma lo dicho por Lacan. Refiere que al desarrollar el concepto del estadio del espejo Lacan toma las experiencias de Wallon sobre el reconocimiento de sí mismo del niño en el espejo y parte de la imagen narcisista, del narcisismo freudiano.

Explica el estadio del espejo al decir que frente a la prematuración del *infans* la maduración precoz de la función visual respecto de los demás sentidos, permite la formación de una imagen anticipada de unidad que anticipa y supera la coordinación motora del niño. Esto le permite ver su imagen unificada en el otro. Esta discordancia entre la visión y motricidad condena a la especie a las formaciones de lo imaginario, de la imagen, de lo visual. (Rabinovich, 1995)

Por otro lado, el objeto percibido afuera posee su propia unidad lo que coloca al hombre que la ve en estado de tensión, porque se percibe a sí mismo incompleto y como deseo insatisfecho. Al mismo tiempo, contrariamente cuando aprehende su unidad, percibe que el mundo externo pierde su sentido presentándose bajo un aspecto alienado y discordante. Esta oscilación imaginaria confiere a toda percepción humana la dramática subyacencia en la que es vivida, en cuanto incumbe verdaderamente a un sujeto. (Rabinovich, 1995)

Según la autora, esta primera experiencia de la imagen unificada queda como esa mítica primera vez. Cumple la función de una muleta ya que le brinda al bebé protección frente al desamparo e invalidez con el que nace.

Es así como se establece una relación entre el niño y la madre en la cual los dos son uno formando una unidad, complementándose mutuamente. Lacan afirma en una conferencia acerca de lo *Simbólico, imaginario y real* que frente a esta alienación del yo y esta indiferenciación trae como consecuencia el desarrollo de una dimensión muy distinta de la agresión y que se llama agresividad. (Lacan, 1953)

En su artículo *La tópica de lo imaginario* resalta la importancia de la mirada del Otro, es decir, de acuerdo a cómo sea mirado el niño dependerá el futuro del mismo, ya que es justamente eso lo que le devuelve al niño una imagen de unidad que lo resguarda frente al desamparo original. (Lacan, 1953-1954/2001)

En su conferencia de 1953 acerca de los tres registros considera que:

“toda relación de dos está siempre más o menos marcada por el estilo de lo imaginario; y que para que una relación tome su valor simbólico, es preciso que haya allí la mediación de un tercer personaje que realiza, en relación al sujeto, el elemento trascendente gracias al cual su relación con el objeto pueda ser sostenida en una cierta distancia,” (Lacan, 1953, p. 18)

Lacan retoma en dicho artículo a Freud, al decir que el niño será dependiendo de lo que sus padres quieren que sea y a partir de que le proyectan el ideal. Esto constituye el narcisismo primario del niño regido por el yo ideal. Este último da cuenta de un estado de plenitud y perfección difícil de poder renunciar. Es por esto que el niño intentará conquistar de nuevo dicho estado bajo la nueva forma del ideal del yo. La libido del yo ideal es desplazada hacia el ideal del yo, el cual es impuesto desde el exterior.

El yo ideal se relaciona con lo imaginario, mientras que el ideal del yo tiene relación al registro de lo simbólico ya que encuentra su lugar en las exigencias con la ley. El ideal del yo es ese guía que dirige al sujeto, es el otro en tanto hablante y tiene con el sujeto una relación simbólica.

Con la introducción de un tercero a la relación narcisista introduce la posibilidad de una mediación real por medio de la cual el deseo del sujeto y su cumplimiento pueden realizarse simbólicamente. El registro que interviene aquí es el de la ley. (Lacan, 1953/2001).

Esto es lo que introduce al niño al sistema simbólico. Lacan en su artículo *La tópica de lo imaginario* afirma que la situación del sujeto está caracterizada por su lugar en el mundo simbólico, es decir, en el mundo de la palabra.

Lacan explica que *“la virtud de la palabra, en tanto acto de la palabra es un funcionamiento coordinado con un sistema simbólico ya establecido, típico y significativo.”* (Lacan, 1953-1954/2001, p. 140).

Es a partir de un primer llamado que el sujeto establece una relación de dependencia entrando así en el sistema simbólico, en el discurso del Otro. Es la mirada de ese Otro lo que le permite al niño entrar al mundo del lenguaje.

En su artículo *La instancia de la letra en el inconsciente o la razón desde Freud* sostiene que “*el lenguaje en su estructura preexiste a la entrada que hace en él cada sujeto en un momento de su desarrollo mental*” (Lacan, 1957/2011, p. 475). Además es lo que distingue esencialmente a la sociedad humana de los animales.

Es decir que al nacer el sujeto entra al mundo del lenguaje el cual está establecido desde mucho tiempo antes por las generaciones que nos preceden y que en cierta forma nos determinará como sujetos.

Lacan adopta la teoría del significante basándose en la lingüística. Sostiene que no hay ninguna significación que se sostenga si no es por la referencia a otra significación.

Una metáfora, la cual puede definirse como la sustitución de un significante por otro donde se produce un efecto de significación, donde se crea algo nuevo. Esto se da a partir de la trasposición de la barra, es decir, la barra de la represión.

En la metonimia por el contrario no crea algo nuevo, no hay significación, por lo tanto no opera la barra de la represión. (Lacan, 1957/2011)

Relacionando esto con lo expuesto anteriormente, puede pensarse que la barra que reprime tiene que ver con ese Otro que se interpone en la unidad establecida entre el niño y su madre. Es la ley que separa y que hace que el niño pueda moverse en la vida haciendo metáforas, creado a partir de lo que él mismo desea y no en función de ese Otro que en un primer momento lo complementaba.

La autora en su clase N° 4 en la que desarrolla el concepto “Lo real”, afirma que hay que tener claro lo que caracteriza el orden simbólico por lo que define que:

...es su constante desplazamiento, su constante movilidad, constantemente hay posibilidad de articulación, de concatenación de significantes, el lenguaje permite una constante remisión de un significante a otro y la producción de significaciones o significados, siempre nuevos y siempre diferentes. Podríamos decir que en este sentido el deslizamiento de la cadena signifiante crea una impresión de que no se detiene nunca. (Rabinovich, s.f)

Por otro lado, lo que detiene el deslizamiento de la cadena signifiante es el objeto como aquello que vuelve siempre al mismo lugar. Queda definido lo real como aquello que vuelve siempre al mismo lugar y lo imposible lógicamente.

La autora explica que en la clínica psicoanalítica hay puntos de imposibilidad, no conocidos, los cuales por más que se intente deslizar el sistema signifiante van a insistir siempre en el mismo lugar provocando la repetición o la repetición de un encuentro imposible. A esto Lacan lo llama *tyché*. Lo que se intenta buscar con la repetición es el objeto perdido tal como lo denomina Freud. Es imposible de encontrar no porque no exista en la realidad, sino porque ha sido absolutamente trasmutado en su estructura en sus características por el orden simbólico.

Aquello que está siempre en el mismo lugar quiere decir que está fijo, no se mueve, por lo que remite al concepto de fijación. Ésta es ese real inamovible, que siempre retorna por más que nos vayamos donde sea, siempre aparece.

El punto de imposible común a toda la especie humana es la pérdida de naturalidad de los sexos y, por lo tanto, la no-complementariedad del hombre y la mujer.

La autora afirma que para Freud mismo no hay inscripción de la diferencia de sexos en el inconsciente, la que se inscribe a través del falo; así como no hay inscripción de la muerte que se inscribe a partir de la castración, ambos son puntos de imposible.

### **III.3. A modo de conclusión**

A partir del repaso de los conceptos anteriores puede decirse que el registro imaginario se conforma con el estadio del espejo. Frente al desamparo en el que nace el bebé hay un Otro que lo rescata del mismo y le devuelve una imagen de completud, de unidad, de que nada le falta y en la cual no existe separación alguna. Se va conformando así el narcisismo primario y el yo ideal.

El registro imaginario puede verse reflejado en lo que sucede en el juego patológico. El sujeto cree que el objeto juego lo complementa.

El juego domina al sujeto, sin embargo él cree, ilusoriamente, que puede controlarlo y por eso juega cada vez más a pesar de las pérdidas.

El sujeto puede asistir a las salas de juegos pero sin ninguna posibilidad de hacer lazo social con los demás, sino como modo de satisfacción propia, autoerótica, no necesita de nadie más.

El registro simbólico es el que representa la ley, el corte entre la unidad madre- bebé. Es el que establece un orden y da cuenta de que no todo se puede.

Lo simbólico es lo que preexiste al sujeto y lo que lo determina. Frente al primer llamado del bebé hay otro que responde al mismo permitiéndole entrar al mundo del lenguaje y la palabra.

A diferencia del juego patológico, lo simbólico es lo que rige en el juego, pero el juego que divierte. El sujeto busca establecer contacto social con los demás. Deben seguirse ciertas reglas que los jugadores crean y respetan.

El sujeto en el momento en que no quiera jugar más puede hacerlo sin sentirse controlado y esclavizado al juego.

Por último, el registro de lo real se asocia a la repetición. A lo largo de la vida del sujeto habrá una insistencia en la búsqueda de ese objeto mítico, donde se busca volver a un estado anterior.

En el juego patológico se da la repetición, el sujeto juega una y otra vez a pesar del sufrimiento que el mismo le ocasiona pero que no puede dejar de hacerlo. Ilusoriamente cree en la complementariedad. Esto se asocia al concepto de tyché, que tiene que ver con la búsqueda de un encuentro imposible. Lo que impulsa esa compulsión a jugar es llegar a dicho encuentro, nunca se logra ya que a partir de que el sujeto entra al mundo de lo simbólico el objeto queda perdido por estructura.



# **CAPÍTULO IV**

## **ARTICULACIÓN TEÓRICO-PRÁCTICA**

**ANÁLISIS DE LA  
PELÍCULA:  
“APOSTANDO AL  
LÍMITE”**

#### **IV. RELATO DE LA PELÍCULA: “APOSTANDO AL LÍMITE”**

En la película hay dos personajes principales: Brandon quien jugaba fútbol americano, lo cual tiene que dejar debido a una lesión que sufre en su rodilla. Debe continuar su vida por lo que comienza a trabajar prediciendo apuestas. Es muy talentoso, seguro de sí mismo y tiene ideales bien definidos.

Walter, por el contrario, acostumbrado al mundo de las apuestas es un hombre ambicioso, exigente e intenta que todos hagan las cosas tal como las desea, no existe otra posibilidad para él. Es adicto a las apuestas.

Y un personaje secundario, Tony, su esposa, quien luego de una dura niñez se hace adicta a las drogas pero logra recuperarse. Trata de que su marido no vuelva a caer en las apuestas.

Brandon de chico jugaba futbol americano con su padre. Para éste, el deporte era como una religión, para el niño, era algo puro. Pensaba que llevando trofeos, su padre no los abandonaría, pero los dejó a sus 10 años.

Al quebrarse la rodilla debe dejar de jugar y comienza a trabajar recomendando apuestas sobre futbol americano. Así se convierte en el consejero de apuestas más popular de Las Vegas.

Walter Abraham es dueño de una agencia vendedora de apuestas le ofrece trabajar con él. Es ilícito apostar en los deportes pero lo que ellos hacen no, ya que aconsejan a quien apostar y si ganan se dejan un porcentaje, pero si pierden no reciben nada. El objetivo es ganar. Le muestra a Brandon el programa que él hace donde aconseja a quien pueden apostar. El joven no apostaba ya que al hacerlo una vez perdió todo lo que tenía y juró no volver a hacerlo.

Walter empieza a llamar al joven con el nombre *“John Anthony, el hombre del millón”* ya que según él Brandon se quedó *“viviendo con su mamita”*. El joven tenía una familia trabajadora y de bajo perfil pero eran muy

unidos entre ellos. En cambio, John Anthony vive en grande, no titubea, le habla directamente a Dios, es quien no se preocupa por nada más que por su trabajo y su ambición de tener más dinero. Este es el hombre que Walter quería.

Empieza haciendo lo que hacía en Las Vegas, hace pronósticos y los graba. Luego de varios intentos, el joven le muestra una grabación que para él era muy buena pero no conforman a Walter. Brandon no muy contento le responde que lo deje escoger a él. En ese mismo momento el hombre se descompona tocándose el pecho. Le cuenta que tiene un corazón muy pequeño. Pese a eso saca un cigarrillo y lo enciende. A pesar del problema en su corazón, él sigue fumando.

Para Walter el joven era una máquina y lo admiraba.

Walter le muestra al chico su agencia. Allí hay varias personas que tratan de convencer a la gente para que apuesten. Walter le da una lista a Brandon de todos los apostadores. Le da una oficina solo para él y lo presenta a todos los demás. Él es el encargado de pronosticar los resultados de los partidos y difundirlo a sus compañeros.

Trata de educarlo para que sea un buen vendedor. Por eso lo lleva a un grupo de terapia donde son todos apostadores que están a punto de perder su familia, su trabajo y que tienen hipotecas. Walter se presenta en el grupo y les dice a todos que hace dieciocho años que iba a esas reuniones. Les dice que los comprende, que él ha aprendido que su problema no es el juego y que es un inútil defectuoso, que es como un cacharro, estás averiado. Refiere que se parecen a todos los demás pero lo que los distingue es el defecto. *“Los defectuosos jodemos todo adrede para poder acordarnos de que estamos vivos”*. Todos lo empiezan a aplaudir hasta que se dan cuenta de que es el hombre de la tele que recomienda apuestas. Walter le dice a Brandon que se retiren y le da la tarjeta a uno para que lo llamen y apuesten. Todos muy enojados lo insultan y lo echan del lugar. Esta situación pone furioso a Brandon quien no está acostumbrado a este tipo de cosas.

Walter pasa todo el tiempo hablando de las apuestas y de la habilidad que tiene John para hacerlo. Decide ponerlo en su programa televisivo, a lo que John responde que está de acuerdo, que sólo tendrá que actuar un poco. Walter, serio lo corrige diciendo *que “no se trata de actuar, sino de vivir. De ahora en adelante Brandon está muerto y John Anthony, el que camina por las aguas, lo ha reemplazado”*.

John se entera de que Walter intercepta sus llamadas motivo por el cual no lograba comunicarse con su familia. Walter no quería que hablara con su padre ya que era borracho. Comienza a contarle que su niñez y la de su esposa fueron mucho peor que la de él, ya que a él le pegaban de chico y a su mujer abusaban de ella su propia familia. Walter le dice que necesita otro modelo de padre: él.

Por otro lado, el mejor apostador del mundo los elige a ellos para apostar, por lo que viajan a Puerto Rico. Cuando llegan al aeropuerto Walter habla de que debe lograrlo, no hay otra posibilidad para él más que esa. John, muy relajado, le dice que tiene todo bajo control. Walter se tira al piso y simula un ataque, luego sonríe y le confiesa que era una broma, por lo que el chico se enoja y le pide que nunca más lo vuelva a hacer ya que había llegado muy lejos. Esto lo hace para que John lo haga con el millonario. Nada podía fallar. Finalmente consigue que el millonario apueste.

Al haber ganado un partido John se dirige a Walter para recibir el dinero que le correspondía pero al recibir menos de lo que esperaba se va desilusionado. Tony al ver la felicidad de su marido empieza a sospechar que ha vuelto a las apuestas.

John decide dedicar parte del día a hacer cosas que le gustan como jugar golf, cosa que disgusta a Walter, quien pretendía que pasara todo el día analizando los resultados de los partidos.

John empieza a fallar en los resultados de los partidos. A pesar de esto, el hombre sigue insistiendo y quiere volver a empezar por lo que lo cita temprano en su oficina.

Una noche mientras John estaba acostado lo visita Tony para decirle que tiene que irse, nunca será suficiente y que lo arrastrará al fondo, le ruega que se vaya.

Como consecuencia de las pérdidas, Walter debe pedir un préstamo para cubrir los gastos de las hipotecas. Confiesa a John que desde mucho antes había vuelto a las apuestas.

Al perder otro partido más, el joven le confiesa a Walter que se rinde ya que no come ni duerme y quiere irse, a lo que el hombre se niega ya que “no se trata de él, ni de Tony o de John, sino de su habilidad, que es un don, es eterno, es Dios”.

Walter simula un viaje a Las Vegas para que Tony y John se encuentren en un restaurante.

John sin despedirse del matrimonio, decide marcharse luego de acertar un último partido. Walter siente que el joven no se había despedido de él porque se había acostado con su esposa. Él los había visto besarse en la puerta de su casa ya que no tuvo ningún viaje a Las Vegas, estaba todo planeado. Su mujer le responde que la usó y se da cuenta de que esa noche él había apostado con ella. John estaba seguro de que Walter los estaba mirando por eso la besó, pero al entrar al departamento salió por la puerta de atrás. Ella algo sospechó y el joven conocía a Walter y sabía de su enfermedad.

Tony furiosa y angustiada le dice que su fantasía es terminar solo y arruinado lo cual ella no permitirá jamás. Walter sin palabras cae en llanto a sus pies.

Brandon vuelve contento al haber acertado su último partido. Continúa su vida en Las Vegas como entrenador de un equipo de fútbol americano integrado por niños. Se preparan para un partido importante y él los alienta diciendo que lo más importante no es ganar, sino jugar y divertirse.

## **IV. 2. Análisis de la película**

Brandon era un chico que desde chico jugaba fútbol americano con su padre y se convierte en su pasión. Este tipo de juego puede clasificarse, siguiendo los tipos de juego descritos por Callois, al llamado *agón*. En éste predomina lo competitivo, donde dos equipos se enfrentan en condiciones ideales y con igualdad de oportunidades. Se pone en juego el trabajo, la paciencia, la calificación y el entrenamiento. Tal como sucede en el fútbol americano.

En cambio Walter, desde hacía años jugaba a las apuestas. Este tipo de juego según la clasificación de Callois se llama *alea*. El mismo se basa en una decisión que no depende del jugador sino del destino. La victoria depende únicamente del azar.

En el primero, el sujeto sólo cuenta consigo mismo, implica una responsabilidad personal, tal como sucede con Brandon. En *alea*, el sujeto cuenta con todo salvo consigo mismo. Implica una renuncia de la voluntad, Walter se abandona al destino.

Siguiendo la clasificación de Marmolejo y el Servicio Provincial de Drogadependencia sobre los tipos de jugadores puede identificarse a Brandon como un *jugador social*, ya que el juego responde a motivaciones de placer, entretenimiento, diversión o sociabilidad. Tiene control sobre su juego y puede dejar de hacerlo en cuanto lo desee. Participan en juegos legales o aceptados socialmente. Las pérdidas máximas están predeterminadas y son aceptables.

Podría decirse que Walter, contrariamente, la mayoría de las veces juega compulsivamente, lo que se manifiesta en su dependencia emocional hacia las apuestas, la pérdida de control sobre las mismas y la interferencia del funcionamiento normal de su vida cotidiana. Deja de lado su familia y su propia salud, siente la necesidad de invertir grandes montos de dinero el cual nunca recupera. No puede resistirse al impulso de jugar.

En cambio, el juego para Brandon significa poder disfrutar de la libertad de hacer lo que le gusta respetando siempre las reglas, y teniendo en cuenta a las demás personas que participan del mismo. Implica trabajar en equipo para obtener un bien común, pero principalmente poder sentir placer de lo que hacen. Está al servicio de hacer lazo social con los otros.

El juego implica evadirse momentáneamente de la realidad y es lo que hace este joven, motivo por el cual abandona su trabajo prediciendo apuestas ya que significaba para él pasar todo el día analizando los resultados de los partidos sin tener tiempo para ocuparse de él, por lo que deja de ser placentero para convertirse en algo que lo atormenta.

Esto le permite a Brandon poder entrenar a niños en su deporte favorito ya que no puede volver a jugar. Aquí se da una sustitución donde hace algo propio. Hay metáfora, se sustituye un significante por otro permitiendo la creación de algo nuevo para el sujeto.

Puede pensarse que Brandon se mueve en la vida desde el lado del ideal del yo, el cual tiene que ver con lo que los otros quieren que seamos. Desde chico su padre jugaba con él y quería que fuera un buen jugador, lo cual de grande logra. A pesar del impedimento que le generó su lesión en la rodilla, aspira a alcanzar lo mejor para él y siempre respetando los límites.

El juego se asocia al deseo lo que da cuenta de una falta y esto es lo que le permite seguir adelante con su vida y reemplazar algo que le gustaba pero que ya no puede hacer, por otra cosa que también es placentera.

En este caso, la pulsión también se satisface pero de manera parcial y está al servicio del principio de placer. Predomina la pulsión de vida que lleva al sujeto a realizarse.

Por el contrario, en Walter no se da una sustitución de significantes, para él su vida gira en torno a las apuestas y es lo único que puede hacer. El juego implica para él una satisfacción autoerótica donde se basta a sí mismo. Se



mueve más desde el yo ideal, propio del narcicismo primario, buscando alcanzar siempre la perfección y completud en todos los aspectos de su vida.

La satisfacción autoerótica se asocia al concepto de goce. Tal como lo describe Freud, la pulsión se satisface de manera parcial, pero el goce está más allá del principio de placer, busca la satisfacción total.

El goce presenta dos rostros: por un lado es el exceso de cantidad que inunda al sujeto. Y por el otro, es solidario de ese objeto originariamente perdido que sería la fuente de satisfacción natural, si esta fuera posible para el sujeto hablante. El goce no implica una relación con Otro, se basta a sí mismo como en la masturbación.

Puede verse que Walter busca la complementariedad, la naturalidad perdida. No puede dejar de apostar ya que por momentos funciona como un objeto dominado por lo pulsional que busca satisfacerse de manera total. Esto nunca se logra por lo que seguirá insistiendo hasta llevar al sujeto a perder gran cantidad de dinero, motivo por el cual debe pedir un préstamo además de las hipotecas que tenía de antemano.

Esto se asocia al concepto de compulsión a la repetición, compulsión que vuelve experiencias pasadas que no contienen posibilidad alguna de placer, que tampoco en aquel momento pudieron ser satisfacciones y ni siquiera de las mociones pulsionales reprimidas desde entonces. Sin conocer los motivos, Walter repite a lo largo de su vida a pesar de los conflictos que le trae en su trabajo y con su esposa, quien hizo todo lo posible por evitar su recaída pero no pudo hacerlo.

En relación a lo real, la repetición es lo que Lacan llama tyché, el encuentro con lo imposible. Esto está vinculado al registro de lo real que da cuenta de un imposible lógico, de un encuentro con el objeto que por estructura está perdido. Esto es justamente lo que quiere alcanzar Walter con su compulsión al juego, cree de manera ilusoria en la complementariedad con el objeto. El juego y él conformarían una unidad donde los dos son uno.

El sujeto juega una y otra vez sin poder dejar de hacerlo a pesar del sufrimiento que le genera. El juego deja de ser divertido y placentero para convertirse en aquello que lleva al sujeto a la ruina.

Walter ha perdido el control y tiene dificultad para resistir los impulsos de apostar. Se da una dependencia hacia el juego. A pesar de todos los problemas que le acarrea su enfermedad, no puede dejar de hacerlo. Siente la necesidad de aumentar la cantidad de tiempo y dinero en las apuestas.

No necesita de nadie más lo que se ve reflejado al pasar todo el día hablando de su trabajo, de los partidos que deben ganar. Él cree poderlo todo, ya que intenta educar a una persona para que sólo haga lo que él necesita: predecir los resultados de los partidos para así él poder ganar.

También se manifiesta en el hecho de que a pesar de su enfermedad continúa fumando lo cual tiene prohibido hacer pero él “se ríe del peligro”. Se cree omnipotente, por lo que nada malo le pasará, desconoce los límites.

Por otro lado, intenta poseer a Brandon como si fuese un objeto ya que lo único que le importa es que trabaje para él dejando de lado sus intereses personales. Cambia su identidad e intenta convertirlo en la persona que él quiere, pagándole chicas para que salgan con él, comprándole un auto, pero a su vez evita todo lo que según Walter puede distraerlo, como por ejemplo hablar con su familia. Además cree que el mejor modelo de padre para el joven es él.

No tiene en cuenta a Brandon como un sujeto, sino tal como se lo dice a su mujer Tony, “es una máquina”, que debe dedicarse sólo a predecir partidos para él alimentar su adicción. No importa lo que el joven piense o sienta, sólo le interesa su habilidad que considera un don. Por esto lo controla todo el tiempo para que haga su trabajo.

Sólo importa él. Asiste a un grupo terapéutico de personas que padecen su enfermedad y cuenta su historia, pero sólo asiste para que Brandon vea lo que hacen estas personas ya que apuestan porque no pueden dejar de hacerlo

y es algo que los domina. Al ser reconocido por los demás como el dueño de la agencia donde venden apuestas lo echan del lugar, pero antes de retirarse, les deja una tarjeta con el número de su agencia para que llamen y apuesten. Esto también da cuenta de que no toma a las personas como tales sino como objetos que se pueden usar. Lo mismo hace con su esposa Tony ya que la usa para hacer una apuesta.

El sujeto que juega de manera compulsiva se va aislando cada vez más de su entorno ya que juega como forma de satisfacer su autoerotismo, por lo que el sujeto tiene dificultad de hacer lazo con los demás. De esta manera el juego deja de divertir al sujeto para someterlo al sufrimiento. Esto caracteriza lo que significa el juego para Walter.

Por otro lado puede pensarse que cuando aparece en Walter algo del orden de lo simbólico, de la ley, se enoja y angustia. Esto se observa varias veces cuando John quiere hacer las cosas desde sí mismo, es decir, desde Brandon. Es decir, cuando aparece algo del orden del "no todo" y que acota lo imaginario se descompone o se angustia. Eso viene a cortar la relación de unidad que él pretende lograr con el joven.

En la escena en la cual están los dos en el aeropuerto de Puerto Rico por visitar al millonario que tanto había perseguido Walter para que apostara. Para él no había otra posibilidad más que lograrlo. John relajado le dice que tiene todo bajo control por lo que el hombre simula un ataque y se tira al piso. Esto lo hace para llamar la atención de John y para que hiciera lo correcto convenciendo al millonario.

Otra escena es cuando John, luego de haber hecho varias grabaciones, logra hacer una que para él estaba muy bien pero no para Walter, entonces el joven le pide que lo deje hacerlo a su modo, momento en el cual el hombre se descompone.

Por último puede observarse que cuando aparece en Walter un límite de modo contundente, irrumpe la angustia. Esto se representa en la escena donde su mujer le cuenta que sabía que estaba apostando de nuevo y que la había

usado a ella en una apuesta. Al no tener palabras sobre qué decir al respecto el hombre rompe en llanto a sus pies.

# CONCLUSIONES

## **CONCLUSIONES**

Desde el psicoanálisis se intentó establecer diferencias entre un sujeto que juega por placer, con un sujeto en el que predomina un modo de jugar compulsivo. Esto permitió conocer características comunes de cada uno, qué sucede con el sujeto que participa del juego y qué lleva a un sujeto a repetir un modo de juego que le provoca sufrimiento.

A partir de un recorrido sobre el fenómeno del juego, considerando los aportes de importantes autores especialistas en el tema, puede afirmarse que el juego constituye la ocupación preferida y más intensa del niño. Es una actividad fundamental para el crecimiento y contribuye a crear lazo social con otros. Cumple un papel importante en la subjetivación.

El sujeto que juega y se relaciona con otros a partir de su juego, lo hace por el simple hecho de sentir placer con lo que hace. Puede compartir con sus compañeros y divertirse.

El juego le da libertad de escaparse momentáneamente de la realidad, creando otro mundo aparte en el cual se entretiene. Repite en su juego situaciones cotidianas de su vida que le fueron penosas, así como también aquellas que le resultan placenteras.

Puede afirmarse que cobra gran importancia la función simbólica ya que se trata de una diversión que tiene reglas, las cuales son acordadas y respetadas por los sujetos. Lo simbólico establece un orden y da cuenta de que no todo se puede. Está asociado al deseo, el cual denota una falta, y lleva al sujeto a buscar durante toda su vida.

En la película se observa cómo Brandon ante la imposibilidad de seguir jugando fútbol americano por su lesión, busca otras alternativas y es así como termina entrenando niños en su deporte favorito.

Cuando predomina este tipo de juego, la satisfacción de la pulsión está al servicio del principio de placer. La pulsión de vida busca llevar al organismo a realizarse.

Al trabajar el tema propuesto articulándolo con la película, pudo verse representados los diferentes modos de jugar teniendo en cuenta la particularidad de cada sujeto involucrado. Para Brandon el juego significaba la posibilidad de poder disfrutar de la libertad de hacer lo que le gusta respetando las reglas y compartiendo lo maravilloso del fútbol americano con sus compañeros. Fomentaba el trabajo en equipo para alcanzar un bien común pero principalmente para sentir placer de lo que hacen.

En cambio en Walter, predomina una forma de jugar compulsiva, lo que la mayoría de las veces le genera disgustos. El juego para él se convierte en una de las cosas más importantes de su vida y de lo que no puede prescindir. Muestra dependencia y una pérdida de control hacia el mismo. Deja de lado su familia y su propia salud, siente la necesidad de invertir grandes montos de dinero el cual nunca recupera.

Frente a la inquietud de saber qué lleva a un sujeto a jugar de esa manera a pesar del sufrimiento que le provoca, se llegó a la conclusión de que el mismo presenta dificultad para resistirse al impulso de jugar por más que desee hacerlo. En ocasiones se convierte en esclavo del juego lo cual genera, entre otras cosas, que deje de tener interés en otro tipo de actividades que antes le eran gratificantes. El sujeto se va aislando cada vez más de su entorno social y afectivo.

Puede advertirse que se trata de un juego que está al servicio del autoerotismo, debido a que la pulsión insiste en encontrar la plena satisfacción. El juego viene a ocupar el lugar de vacío que bordea insistentemente la pulsión. Por más que el sujeto juegue con otros, busca su propia satisfacción.

En este modo de juego rige lo imaginario, el sujeto ilusoriamente cree que puede encontrar la complementariedad que supone que alguna vez tuvo.

Está vinculado al más allá del principio de placer, al goce. El goce no implica una relación con Otro, se basta a sí mismo como en la masturbación. La pulsión busca la satisfacción plena y regresar a un estado supuesto de completud y perfección. El juego vendría a ser el objeto que lo puede todo, con el que el sujeto logra la complementariedad perdida.

El sujeto repite el juego una y otra vez sin poder dejar de hacerlo a pesar del sufrimiento que eso le genera. El juego deja de ser divertido y placentero para convertirse en aquello que lleva al sujeto a la ruina. Esto está vinculado a la pulsión de muerte que busca llevar al organismo vivo a un estado inanimado, al encuentro con ese primer objeto perdido por estructura.

La repetición se asocia con lo real, hay una búsqueda de un encuentro imposible. Lo que impulsa esa compulsión a jugar es llegar a dicho encuentro, nunca se logra ya que a partir de que el sujeto entra al mundo del lenguaje, el objeto queda perdido por estructura.

Puede afirmarse que una actividad tan placentera como el jugar, puede dejar de serlo, si afecta negativamente la vida personal del sujeto así como también las relaciones familiares, sociales, y laborales. Esto diferencia el acto del juego, de un modo de juego en el que predomina lo compulsivo.



# **BIBLIOGRAFÍA**

## **BIBLIOGRAFÍA**

Aberastury, A. (1972). *Teoría y técnica del psicoanálisis de niños*. Buenos Aires: editorial Paidós.

Aberastury, A. (1973). *El niño y sus juegos*. Buenos Aires: editorial Paidós.

Arbinaga, F. (2000). Estudio descriptivo sobre el juego patológico en estudiantes (8-17 años): Características sociodemográficas, consumo de drogas y depresión. *Adicciones*, 4, (12), 493-494. Recuperado de <http://adicciones.es/files/493-505%20Original.pdf>

Asturizaga, E y Unzueta, C. (2008). El estatuto del juego en la clínica psicoanalítica con niños. *Ajayu*, 1, (6). Recuperado de: <http://www.ucb.edu.bo/publicaciones/ajayu/v6n1/v6n1a1.pdf>

Atienza Marmolejo, C.J y Servicio Provincial de Drogadependencias. (2013). *Cuando jugar no es divertido. [Versión electrónica]* Recuperado de [http://www.dipucadiz.es/export/sites/default/galeria\\_de\\_ficheros/drogadependencias/documentos/Cuando\\_jugar\\_no\\_es\\_divertido..pdf](http://www.dipucadiz.es/export/sites/default/galeria_de_ficheros/drogadependencias/documentos/Cuando_jugar_no_es_divertido..pdf)

Barreiro, H. y Mainé M., (2010). *Mantantirulirulá. Juegos y canciones del ayer*. Buenos Aires: editorial Biblos.

Blanca, D. y Coletti, L. M., (2012). *La adicción al juego ¿no va más?* Buenos Aires: Lugar editorial.

Carbonell, X, Talarn, A, Beranuy, M, Oberst, U y Graner, C. (2009). Cuando jugar se convierte en un problema: el juego patológico y la adicción a los juegos de rol online. *Aloma*, 25. Recuperado de <http://fpcee.blanquerna.url.edu/condesa/articles/cuando%20jugar%20se%20convierte%20en%20un%20problema.pdf>

Conocente, M. y González, R., (2007) en Miguel Conocente y Mario Kameniecki, (compiladores). *Adicciones. Desde el fantasma del flagelo a la dimensión de la pregunta*. Buenos Aires: Letra Viva.

Cosentino, J. C., (2004). *Acerca del capítulo II de "Más allá del principio de placer"* en *El giro de 1920*. Buenos Aires: Editorial Imago Mundi.

Cosentino, J. C., Fischman, M., Kahanoff, L., Rabinovich, D., Torres, M., Úmerez, O., (1992). *Puntuaciones freudianas de Lacan: Acerca de Más allá del principio de placer*. Buenos Aires: Manantial ediciones.

Domínguez, A., Pérez, M., Salcedo, E., González, J., y Fernández, R. (2007). *Guía clínica: actuar ante el juego patológico*. Recuperado de: [http://www.dipgra.es/documentos/guia\\_clinica\\_juegopatologico.pdf](http://www.dipgra.es/documentos/guia_clinica_juegopatologico.pdf)

Freud, S. (1992) Carta 79. En Strachey (Ed.) y J.L Etcheverry y L. Wolfson (Trads.). *Obras completas: Sigmund Freud*. (Vol. 1, pp. 314-315) (Trabajo original publicado en 1886)

Freud, S. (1992). El creador literario y el fantaseo. En Strachey (Ed.) y J.L Etcheverry y L. Wolfson (Trads.). *Obras completas: Sigmund Freud*. (Vol. 9, pp. 125- 135) (Trabajo original publicado en 1908)

Freud, S. (1992) Recordar, repetir, reelaborar. En Strachey (Ed.) y J.L Etcheverry y L. Wolfson (Trads.). *Obras completas: Sigmund Freud*. (Vol. 12, pp. 147-157) (Trabajo original publicado en 1914)

Freud, S. (1992) Lo inconciente. En Strachey (Ed.) y J.L Etcheverry y L. Wolfson (Trads.). *Obras completas: Sigmund Freud*. (Vol. 14, pp. 155-213) (Trabajo original publicado en 1915)

Freud, S. (1992). Pulsiones y destino de pulsión. En Strachey (Ed.) y J.L Etcheverry y L. Wolfson (Trads.). *Obras completas: Sigmund Freud*. (Vol. 14, pp. 107- 134) (Trabajo original publicado en 1915)

Freud, S. (1992). Más allá del principio de placer. En Strachey (Ed.) y J.L. Etcheverry y L. Wolfson (Trads.). *Obras completas: Sigmund Freud*. (Vol. 18, pp. 3- 62) (Trabajo original publicado en 1920)

Freud, S. (1992). El malestar en la cultura. En Strachey (Ed.) y J.L. Etcheverry y L. Wolfson (Trads.). *Obras completas: Sigmund Freud*. (Vol. 21, pp. 59- 140). Buenos Aires: Amorrortu (Trabajo original publicado en 1930)

Karlen, H. (2013), (Compiladora). *Violencia y consumo en adolescentes. El sujeto en perspectiva*. Buenos Aires: Letra Viva.

Klein, M (2008) *Obras completas. Envidia y Gratitud y otros trabajos*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Mordoh, E. (2013). *El acto del juego. La responsabilidad subjetiva en la infancia*. Buenos Aires: Letra Viva.

Naparstek, F. (2008). Introducción a la clínica con toxicomanías y alcoholismo. Buenos Aires: Grama Ediciones.

Lacan, J. (2004). *El seminario de Jacques Lacan: Libro V: Las formaciones del inconsciente*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós.

Lacan, J. (2011). *El seminario de Jacques Lacan: Libro XI: Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Lacan, J. (2001). *El seminario de Jacques Lacan: Libro I: Los escritos técnicos de Freud*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Lacan, J. (2001). *El seminario de Jacques Lacan: Libro II: El yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Lacan, J (2011). *La instancia de la letra en el inconsciente o la razón desde Freud*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.

Lacan, J. (1953). *Conferencia: Lo simbólico, lo imaginario y lo real*. Manuscrito no publicado.

Lublinsky, A. (2014) *Guía para realización de citas y referencias bibliográficas en psicoanálisis según las normas de la American Psychological Association (A.P.A)*. Documento de cátedra de Taller de Tesina. Facultad de Psicología, Universidad del Aconcagua. Mendoza.

Robinson, J. G. y Cohen, J (Productores) y Caruso, D. J. (Director). (2005). *Apostando al límite*. [Película]. EE.UU.: Universal.

Páramo, M. A. (2012). Normas para la presentación de citas y referencias bibliográficas según el estilo de la American Psychological Association (APA): Tercera edición traducida de la sexta en inglés. Documento de cátedra de Taller de Tesina. Facultad de Psicología, Universidad del Aconcagua. Mendoza.

Rabinovich, D. (1989) *Una clínica de la Pulsión: las impulsiones*. Buenos Aires. Editorial Manantial.

Rabinovich, D. (1995). *Lo imaginario, lo simbólico y lo real*. Recuperado de:  
[http://23118.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/informacion\\_adicional/electivas/francesa1/material/Lo%20simbolico%20lo%20imaginario%20lo%20real.pdf](http://23118.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/informacion_adicional/electivas/francesa1/material/Lo%20simbolico%20lo%20imaginario%20lo%20real.pdf)

Rabinovich, D. (s.f). *Lo real. Teórico nº 4*. Manuscrito no publicado.

Salaberria, K., Báez, K., & Montalvo, J. F. (1998). El juego patológico: un problema social. *Revista de servicios sociales*, 33, (4). Recuperado de <file:///C:/Users/Administrador/Downloads/Dialnet-ElJuegoPatologico-2698861.pdf>

Winnicott. D. (1982). *Realidad y juego*. Barcelona, España: Gedisa S.A. ediciones.

