

## EL JUEGO CONCEPTOS GENERALES

Definición: el juego es una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella si no por sí misma (B Russel. 1970)

El Juego es una actividad vital con gran implicación en el desarrollo emocional y de gran importancia en el proceso de socialización de todo ser humano, especialmente durante la infancia, etapa en el que se desarrollan las capacidades físicas y mentales contribuyentes en gran medida a adquirir y consolidar de una manera creativa patrones de comportamiento, relación y socialización.

El juego posee la capacidad de afectar y ser afectado a su vez por el mundo externo y por los valores de quien juega. El juego permite al niño descubrir que es limitado debido a las reglas y patrones del propio juego. Esto se traducirá y favorecerá la personalidad de un adulto libre y normativo. La limitación o actitud normativa va a ser una experiencia positiva que redundará en beneficio de su desarrollo y creará su ESTILO DE VIDA, al regir y limitar las experiencias desde una forma normativa .

El juego conlleva en su desarrollo distinta evolución y se convierte para el niño en la forma de interactuar consigo mismo (los bebés) con su juego solitario o con otros en distintas etapas y transiciones (juegos de equipo, colaboración, etc) facilitándoles el desarrollo de sus capacidades de individualización, esto es, **Yo** con mi entorno físico y social del que me diferencio.

De no ser así, las construcciones de significados personales estarán en permanente contradicción guiando al niño y más adelante al adulto a imponer y perseguir metas de un modo rígido y asocial en base a la carencia de afectos y normas y en función de un inadecuado esquema aperceptivo (estadio preverbal del niño en el medio familiar) y a unas opiniones secundarias no moduladas adecuadamente en el proceso de socialización derivadas de fallos en la crianza: falta de afectos, no existencia de límites, familias permisivas, el juego sin reglas ni normas, etc, que darán lugar en su soledad afectiva y emocional a generar complejos como el de inferioridad o el de desvalimiento por

carecer del cariño y orientación de sus padres en muchos casos, más ocupados en cumplir con las exigencias profesionales y convertidos en padres **presentes pero ausentes** por lo que son susceptibles de generar problemas en los individuos como

puede ser la ludopatía debidos a este déficit de personalidad y su compensación por el juego.

Igualmente el juego sirve para explorar las variadas y variantes complejidades de la comunicación y de las relaciones humanas.

El juego es pues consustancial al ser humano, motor de desarrollo y placer espontáneo, es más antiguo que la cultura, es autotélico pues su fin es en si mismo y por lo tanto es innato y voluntario.

Hay otro tipo de juegos, que igualmente son para la mayoría de la población, actividades lúdicas y socializantes, pero que para otros se convierten en su **dependencia**. Hablamos de los juegos de azar. Desafortunadamente en nuestro idioma, no hay como en el inglés, expresiones o palabras que delimiten las distintas acepciones de la palabra juego- puede ser juegos infantiles, amorosos, sexuales, juegos de palabras o de azar, etc- pero en nuestro caso nos vamos a referir en exclusiva a **juegos de azar o gambling** que implican una apuesta y la incertidumbre de ganar o perder o de poder variar el destino que se llega a vivir como insufrible y se confía que un golpe de suerte lo cambie a nuestro gusto, de ahí que en el jugador se den distorsiones perceptivas, cognitivas y atribucionales haciendo que de alguna manera se sienta omnipotente y con capacidad de variar por el azar su suerte, de ahí que se reitere la conducta de juego hasta llegar a convertirse en adicto del mismo.

“El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada dentro de unos límites fijos de espacio y tiempo, según reglas libremente consentidas pero absolutamente imperiosas, acompañada de una sensación de tensión, júbilo y conciencia de ser de otro modo que en la vida real” (Huizinga 1972)

Estos conceptos son los propios del mundo aparte característica de la evasión de la realidad por la que se logra tener satisfacciones que no se alcanzan en la vida real o al menos, no sufrir el displacer de la vida cotidiana. De esta forma el juego es la expresión de los sentimientos y comportamientos normalmente reprimidos y por lo tanto liberador de tensiones y miedos o al menos compensador de las frustraciones vivenciales.

Estas serían las características más definatorias del juego de azar.

Por esta misma incertidumbre de ganar o perder así como por la falsa ilusión de control sobre el juego es por lo que muchas personas llegan a engancharse y de ahí generan su adicción al juego de azar o ludopatía que es de lo que hablamos.

Siendo esto así hay personas a las que el juego les genera innumerables problemas, personales, familiares o sociolaborales, debido a su relación abusiva y dependiente con el mismo.

Estas personas son a las que denominamos ludópatas, que son aquellas que han generado una relación inadecuada y reduccionista con el juego de azar y que a pesar de los problemas que les causa la reiteración de la conducta de juego son incapaces de evitarla.

Esta última referencia de que “ A pesar de los problemas que les genera la reiteración del juego en los diversos ámbitos de su vida, personal, familiar, relacional o de trabajo, son incapaces de evitarla” y con esta definición entramos en el verdadero meollo del abuso del juego de azar, que es que se convierte en adicción con la aflicción que conlleva para uno mismo y para los demás .

Ciertamente la sociedad va cambiando su visión del abuso de jugar para entenderlo como una **dependencia**, que socava todo lo que de importante existía en la persona así como trastoca toda la escala de valores. Se va alejando la **visión moralista** de entender la ludopatía como un **vicio** y que quien abusaba del juego era porque no quería dejar de jugar y no le importaba el daño que pudiera hacer a su entorno.

Nada más alejado de la realidad, el ludópata no puede contener el impulso de jugar y más en las épocas o momentos más estresantes o de ansiedad, se culpabiliza y pena por el daño que está haciendo en su entorno, pero la necesidad de estar bien y de no sentir el displacer que produce la vida o el no jugar, (falta de límites, elaboraciones de opiniones secundarias deficitarias) hace que reitere la conducta de juego, retroalimentándose mutuamente, estoy mal, agobiado, necesito estar bien y juego, me culpabilizo, me angustio, vuelvo a jugar y así hasta que alguien le para.

### **CUAL ES EL PROBLEMA?**

A partir de esta premisa deberemos considerar cuál es realmente el problema de la ludopatía y para ello estableceremos varias consideraciones que a su vez definirán la dirección y modelo terapéutico a seguir.

El problema de la persona que abusa del juego es el propio juego? o bien el juego no es sino una solución?, mala, pero solución y que el verdadero problema de quien juega, no es otro que él mismo y lo que no resuelve en si mismo y con el juego logra escapar y huir del conflicto generado, aunque la propia conducta de juego propicie la aparición de nuevos problemas añadidos a los que uno evitaba enfrentarse, que seguirán sin resolverse y que a la vez precipitarán al ludópata a persistir en el juego, generando una espiral de angustia y miedo que se ha de compensar jugando y que nuevamente generará nuevos conflictos y nuevo juego. Esta es la génesis de la ludopatía.

Desde esta perspectiva queda claro que el “juego no es el problema” y es la base del modelo terapéutico de Azajer. El juego sólo es un síntoma y el verdadero problema es lo que lleva a uno a jugar y que nosotros definimos como un déficit de personalidad en el individuo como anteriormente hemos reseñado, -inadecuado esquema perceptivo, opiniones secundarias no moduladas adecuadamente y falta de límites y valores normativos dentro del seno familiar con peso del complejo de inferioridad y en base a su ubicación dentro de la constelación familiar dadas unas condiciones previas.

### **FINALIDAD**

De esta forma Azajer no se conforma con resolver los síntomas sino que trabaja por resolver las causas que llevan a descontrolar el juego.

Como se podrá apreciar el trabajo y tratamiento es más amplio y complejo dado que el ludópata ha de lograr una **Reestructuración Personal** unida a la propia que ha de realizar el grupo familiar afectado por la ludopatía del dependiente- No se entendería un tratamiento que no contemplará la reestructuración personal de todos los afectados y más si consideramos el papel relevante de la familia en el **Mantenimiento de la ludopatía** .

No hemos de descuidar la atención de los ludópatas aquejados de varias patologías o multimorbilidad, alcohol, juego, drogas dado que ya resulta muy difícil de encontrar ludópatas puros, pues lo más frecuente es que junto a la ludopatía aparezcan otras dependencias y requieran de tratamientos integrados adhoc, que nos permita tratar tanto los trastornos psíquicos generados, la somatización de los síntomas y los trastornos sociales asociados, al igual que los que se producen por la ludopatía.