

# Juegos en que Participamos

Dr. ERIC BERNE

JUEGOSEN QUE PARTICIPAMOS  
PSICOLOGÍA DE LAS RELACIONES HUMANAS  
EDITORIAL DIANA  
MÉXICO

Titulo original:

GAMES PEOPLE PLAY The Psychology of Human Relationships

Traductor: Patricio Escalante Guerra

1a. Edición, Diciembre de 1966 18a. Impresión, Marzo de 1986

DERECHOS RESERVADOS

©

COPYRIGHT © 1964 BY ERIC BERNE

EDICIÓN ORIGINAL. EN INGLES POR: GROVE PRESS, INC. NEW YORK.

ISBN 968-13-0670-8

EDITORIAL DIANA, S. A. Galles de Tlacoquemécatl y Roberto Gayol, México 12, D. F.

Impreso en México — Printed in México

A mis pacientes y discípulos, quienes me enseñaron más y más, y están aún enseñándome acerca de los juegos y el significado de la vida.

## CONTENIDO

PREFACIO	11
INTRODUCCIÓN	15

### PARTE I

#### Análisis de juegos

1. Análisis estructural	27
2. Análisis transaccional	33
3. Procedimientos y ceremoniales	39
4. Pasatiempos	45
5. Juegos	52

### PARTE II

#### Un tesoro de juegos

Introducción 73

6. Juegos de la vida	77
Alcohólico	77
Deudor	85
Patéame	88
Ahora te he cogido, desgraciado	89
Mira lo que me has obligado a hacer ....	92

7. Juegos maritales	97
Rincón	97
Tribunales	101
Mujer frígida	103
Abrumada	107
Si no fuera por tí	110
Mira cómo me he esforzado	111
Querido	114

8. Juegos de reunión	116
¿No es terrible?	116
Defecto	119
Schlemiel	120
¿Por qué no? — Sólo que	122

9. Juegos sexuales	130
Peleen los dos	131
Perversión	131
"Rapo"	133
El juego de la media	136
Alboroto	137

10. Juegos del hampa	140
Policías y ladrones	140
¿Cómo sale uno de aquí?	145
Tomémosle el pelo a Joey	147

11. Juegos de consultorio .	150
Invernadero	" 150
Sólo trato de ayudarte	152
Indigencia	156
Campesino	160
Siquiatría	164
Estúpido	167
Pierna de palo	169

12. Juegos buenos	174
El descanso del cartero	175

Caballero 175  
 Encantado de ayudar 177  
 El sabio hogareño 178  
 Se alegrarán de haberme conocido 179

### PARTE III

#### Más allá de los juegos

13. El significado de los juegos . 183  
 14. Los jugadores 185  
 15. Un paradigma 187  
 16. Autonomía 190  
 17. Adquisición de autonomía ]94  
 18. Después de los juegos ¿qué? 196  
 Apéndice — Clasificación del comportamiento- • 197

#### TABLA DE FIGURAS

Diagrama estructural 29  
 Transacciones complementarias 34  
 Transacciones cruzadas 35  
 Diagrama de relaciones 36  
 Transacciones ulteriores 38  
 Pasatiempos 48  
 Un juego 60  
 ¿Por qué no? — Sólo que 124

## PREFACIO

Este libro está preparado principalmente como una continuación de mi libro *Transactional Analysis in Psychotherapy*,<sup>1</sup> pero ha sido planeado en tal forma que pueda ser leído y entendido independientemente. La teoría necesaria para el análisis, y el claro entendimiento de los juegos, está compendiada en la Parte I. La Parte II contiene las descripciones individuales de cada juego. La Parte III contiene nuevo material teórico y clínico que, agregado al antiguo, hace posible entender hasta cierto punto lo que significa estar libre de juegos. Para aquéllos que deseen mayor información, está el primer volumen. El lector de ambos libros notará que además de los adelantos teóricos, hubo algunos pequeños cambios en la terminología y punto de vista, basados en más lectura y nuevo material clínico.

La necesidad de este libro quedó demostrada por la creciente demanda, por parte de estudiantes y oyentes, de listas de juegos y de más detalles acerca de éstos, mencionados brevemente como ejemplos en una exposición general de los principios del análisis transaccional. Agradecemos a estos estudiantes y oyentes, y especialmente a los muchos pacientes que, puestos al descubierto, indicaron o nombraron nuevos juegos; y en particular a la señorita Bárbara Rosenfeld por sus muchas ideas acerca del arte y el significado de escuchar; y a los señores Melvin Boyce, Joseph Concannon, doctor Franklin Ernst, doctor Kenneth Everts, doctor Gordon Gritter, doctor Ray Poindexter y la señora Francés Matson entre otros, por su independiente descubrimiento y acertada confirmación del significado de muchos juegos.

Claude Steiner, antes director de investigaciones del San Francisco Social Psychiatry Seminars y ahora en el Departamento de Psicología de la Universidad de Michigan, merece especial mención por dos cosas. Él condujo los primeros experimentos que confirmaron muchos de los puntos teóricos que se discuten aquí, y como resultado de esos experimentos ayudó considerablemente a aclarar la naturaleza de autonomía e intimidad. Gracias también a la señorita Viola Litt, Secretaria-Tesorera de los Seminarios, y a la señora Mary Williams, mi secretaria particular, por su continua ayuda, y a Anne Garrett por su ayuda al corregir las pruebas.

## SEMÁNTICA

Por comodidad, los juegos están descritos fundamentalmente desde el punto de vista masculino a menos que sean claramente femeninos. Así, al principal jugador se le designa generalmente como "él", pero sin prejuicio, ya que en la misma situación, a menos que se indique en otra forma, podría fácilmente designarse como "ella", *mutatis mutandis*. Si el papel de la mujer difiere significativamente del hombre, se trata separadamente. El terapeuta es asimismo designado, sin prejuicio, como "él". El vocabulario y el punto de vista están primordialmente orientados hacia el practicante clínico, aunque los miembros de otras profesiones pueden encontrar interesante o útil este libro.

El análisis transaccional del juego debe ser distinguido claramente de su creciente hermano, el análisis matemático del juego, aun cuando algunos de los términos empleados en el texto, tales como "ajustar las cuentas", son ahora respetablemente matemáticos. Para un examen detallado de la matemática de los juegos, vea *Gantes & Decisions*, por R. D. Luce and H. Raiffa.<sup>2</sup>—Carmel, California, mayo 1962.

## REFERENCIAS

- Berne, E., *Transactional Analysis in Psychotherapy*. Grove Press, Inc., New York, 1961.  
 Luce, R. D., and Raiffa, H., *Gantes & Decisions*. John Wiley & Sons. Inc., New York, 1957.

## INTRODUCCIÓN

## 1 RELACIONES SOCIALES

LA TEORÍA de las relaciones sociales que ha sido delineada con alguna extensión en Transactional Analysis, puede concretarse como sigue.

Spitz ha descubierto<sup>2</sup> que los niños pequeños privados del contacto físico durante un largo periodo, tienden a declinar irremisiblemente y están propensos a sucumbir eventualmente a una enfermedad intercurrente. En efecto, esto significa que lo que él llama privación emocional, puede tener un resultado fatal. Estas observaciones dan paso a la idea del hambre de estímulo, e indican que las más favorecidas formas de estímulo son aquellas proveídas por la intimidad física, conclusión no difícil de aceptar sobre la base de la experiencia diaria.

Un fenómeno parecido se observa en los adultos sometidos a la privación sensorial. Experimentalmente, una privación así puede provocar una psicosis transitoria, o cuando menos dar lugar a perturbaciones mentales temporales. En el pasado, la privación sensorial y social tenía efectos similares en individuos condenados a largos periodos de confinamiento solitario. En verdad, el confinamiento solitario es uno de los castigos más temidos aun por prisioneros acostumbrados a la brutalidad física,<sup>3,4</sup> y es ahora un procedimiento conocido para inducir a la sumisión política. (A la inversa, la mejor de las armas conocidas contra la sumisión política, es la organización social.<sup>5</sup>)

En lo biológico, es probable que la privación emocional y sensorial tienda a traer o provocar cambios orgánicos. Si el sistema reticular activador<sup>6</sup> del cerebro no es suficientemente estimulado, pueden ocurrir cambios degenerativos en las células nerviosas, al menos indirectamente. Esto puede ser un efecto secundario debido a la nutrición deficiente, si bien ésta, en sí, puede ser un producto de la apatía, como en los niños que padecen marasmo. De aquí puede establecerse una cadena biológica que lleva, desde la privación emocional y sensorial, a la apatía, a los cambios degenerativos, y la muerte. En este sentido, el hambre de estímulo tiene la misma relación con la supervivencia del organismo humano, que el hambre de alimentos.

Así, no sólo biológicamente, sino también psicológica y socialmente, el hambre de estímulo es, en muchas formas, paralela al hambre de alimentos. Términos como mal nutrición, saciedad, gourmet, asceta, artes culinarias, y buen cocinero, son fácilmente transferidos del campo de la nutrición al campo de la sensación. La sobrealimentación tiene paralelo en la sobrestimulación. En ambas esferas, bajo condiciones corrientes en que hay suficientes provisiones disponibles y un diverso menú es posible, la elección quedará determinada por la idiosincracia del individuo. Es posible que algunas o muchas de estas idiosincracias estén constitucionalmente determinadas, pero esto no tiene relación con los problemas que discutimos aquí.

El interés del siquiátra social, en el asunto, está en lo que sucede cuando en el curso normal del crecimiento el niño es separado de la madre. Lo que se ha dicho hasta aquí, puede concentrarse en el "coloquialismo": <sup>7</sup> "Si no te acarician, tu espina dorsal se secará." por tanto, cuando el periodo de estrecha intimidad con la madre ha terminado, el individuo se encuentra, el resto de su vida, enfrentado con un dilema contra el que su destino y supervivencia lo empujan constantemente. Por un lado están las fuerzas biológicas, psicológicas y sociales que se oponen al camino de la intimidad física, al estilo infantil; del otro, están sus esfuerzos constantes por conseguirla. En la mayoría de los casos acaba por transigir. Se resigna a más sutiles y aun simbólicas formas de intimidad, hasta que un simple saludo llega a servir, hasta cierto punto, a su propósito, aunque su original anhelo de contacto físico permanezca incólume.

Este proceso de transacción puede llamarse en varias formas, tales como sublimación; de cualquier modo que se le llame, el resultado es la parcial transformación del hambre de estímulo infantil en algo que puede llamarse hambre de reconocimiento. Conforme las complejidades de la transacción aumentan, cada persona se vuelve más y más individual en su búsqueda de reconocimiento, y son estas diferencias las que prestan variedad a las relaciones sociales y las que determinan el destino del individuo. Un actor de cine puede necesitar cientos de "caricias" semanales de admiradores anónimos para evitar que se "seque su espina dorsal", mientras que un científico puede conservarse mental y físicamente sano con una "caricia", al año, de un maestro respetado.

"Caricia" puede usarse como término general para el contacto físico; en la práctica puede tomar varias formas. Algunas personas acarician, literalmente, a un niño; aquéllas lo abrazan o le dan palmadas, mientras otras lo pellizcan juguetonamente o le dan golpecitos con la punta de los dedos. Todas esas formas tienen sus análogos en conversación, así que podría uno predecir cómo trataría un individuo a un niño, con solo escucharlo hablar. Extendiendo su significado, la palabra "caricia" puede emplearse para denotar cualquier acto que implique el reconocimiento de la presencia de otro. Así, caricia puede usarse como la unidad fundamental de la acción social. Un cambio de caricias constituye una transacción, la cual es la unidad de las relaciones sociales.

En cuanto se refiere a la teoría de los juegos, lo principal es que cualquier relación social tiene una ventaja biológica sobre la falta de relaciones. Esto ha sido experimentalmente demostrado en el caso de ratas, a través de sorprendentes experimentos llevados a cabo por S. Levine.<sup>8</sup> En ellos quedó demostrado que no sólo el desarrollo físico, mental y emocional era afectado por el contacto directo, sino también la bioquímica del cerebro y aun la resistencia a la leucemia. Lo significativo de estos experimentos fue que tanto el contacto suave, como los dolorosos choques eléctricos, eran igualmente efectivos para fomentar la salud de los animales.

La valuación de lo que se ha dicho hasta aquí nos anima a proceder entonces con mayor confianza y seguridad a la siguiente sección.

## 2 EMPLEO DEL TIEMPO

CONCEDIDO QUE el manejo de los niños, y su equivalente simbólico en los adultos, el reconocimiento, tienen un valor para la supervivencia, la cuestión es, ¿y después qué? En términos de todos los días ¿qué puede hacer la gente después de cambiar saludos, ya sea que el saludo consista en un colegial ¡hola! o en un rito oriental que tarde varias horas? Después del hambre de estímulo y del hambre de reconocimiento, viene la necesidad de programación. El perpetuo problema de los adolescentes es: "¿Qué decirle a ella (él) después?" Y para muchas personas, además de los adolescentes, no hay nada tan incómodo como un lapso social, un periodo de silencio cuando ninguno de los presentes puede pensar en algo más interesante que decir que: "¿No les parece que las paredes están perpendiculares esta noche?" El eterno problema del ser humano es el de programar su tiempo. En este sentido existencial, la función de la vida social es la de prestar ayuda mutua para este proyecto.

El aspecto funcional del empleo del tiempo puede llamarse programación. Tiene tres aspectos: material, social e individual. El más común, conveniente, cómodo y utilitario método de programar el tiempo, es por medio de un plan diseñado para tratar con lo material de la realidad externa: lo que comúnmente llamamos trabajo. Tal plan es llamado técnicamente una actividad; el término "trabajo" no es apropiado, porque una teoría general de la psiquiatría social debe reconocer que las relaciones sociales son también una forma de trabajo.

La programación material surge de las vicisitudes encontradas al tratar con la realidad externa; nos interesa aquí sólo hasta donde las actividades ofrecen una ocasión de "caricia" o reconocimiento, y otras formas más complejas de relaciones sociales. La programación material no es primordialmente un problema social; en esencia, está basada en la elaboración de datos. La actividad de construir un barco descansa en una larga serie de cálculos y medidas, y cualquier intercambio social que ocurra, debe estar subordinado a ellos para proceder a la construcción.

La programación social, por consiguiente, resulta un intercambio ritual o semiritual, lo que generalmente llamamos buenos modales. Los padres de todas partes del mundo enseñan a sus hijos buenos modales, lo que significa que sepan saludar correctamente, comer correctamente, cortejar en forma adecuada, y cómo portarse en una ceremonia luctuosa; y también cómo llevar una conversación con las restricciones y refuerzos apropiados. Las restricciones y refuerzos constituyen tacto o diplomacia universal o local. Eructar en las comidas o preguntar por la esposa de otro, son alentados o prohibidos según la ancestral tradición local, y en verdad existe un alto grado de correlación inversa entre estas dos transacciones. Generalmente, en los lugares donde la gente eructa en la mesa, es indiscreto preguntar por las mujeres de la familia; y en los lugares donde se acostumbra preguntar por la esposa del anfitrión, es una incorrección eructar en la mesa. Generalmente, un ceremonial de cumplido precede a las semirituales conversaciones de actualidad, y estas últimas pueden distinguirse llamándolas pasatiempos.

Conforme las personas se van conociendo mejor, más y más se desliza la programación individual, así que empiezan a ocurrir "incidentes". Superficialmente, estos incidentes parecen ser fortuitos, y pueden ser descritos así por las personas involucradas, pero un cuidadoso escrutinio revela que tienden a seguir patrones definidos que pueden ser separados y clasificados, y que la serie está limitada por reglas y reglamentos tácitos. Estos reglamentos permanecen latentes tanto como la con-discordia o las hostilidades continúen, según Hoyle, pero se ponen de manifiesto si hay una jugada ilegal, dando paso a un simbólico grito, verbal o legal, de "¡foul"! Estas situaciones, que en contraste con los pasatiempos están basadas más en la programación individual que en la social, pueden llamarse juegos. La vida familiar y la vida marital, así como la vida en organizaciones de varias clases, pueden estar basadas, año tras año, en variaciones del mismo juego. Decir que la mayoría de las actividades sociales consiste en jugar, no significa necesariamente que se trate de "diversión", o que los jugadores no están seriamente ocupados en sus relaciones. Por otra parte, "jugar" fútbol u otros "juegos" atléticos puede no ser una diversión y los jugadores estar muy ceñudos; y esos juegos comparten con apostar y otras formas de "juego", tienen la potencialidad de ser muy serios, a veces hasta fatales. Otros autores, entre ellos Huizinga,<sup>9</sup> incluyen dentro de los "juegos" cosas tan serias como las fiestas de caníbales. De ahí que llamar al suicidio, al alcoholismo, a la toxicomanía, a la criminalidad o a la esquizofrenia, "juegos", no resulta irresponsablemente bárbaro. La característica esencial de los juegos humanos no es que las emociones sean falsas, sino que están reglamentadas. Esto se revela cuando se imponen sanciones a una exhibición emocional ilegítima. El juego puede ser horriblemente serio, hasta fatalmente serio, sin embargo, las sanciones sociales son graves sólo cuando se quebrantan los reglamentos. Los pasatiempos y juegos son sustitutos de la vida real o de la verdadera intimidad. Debido a esto pueden ser tomados como compromisos preliminares más que como uniones, por lo que son representados como sutiles formas de juego. La intimidad, empieza cuando la programación individual (generalmente instintiva) se vuelve más intensa, y tanto los patrones sociales como las restricciones ulteriores, y los motivos, empiezan a ceder. Es la única respuesta completamente satisfactoria al hambre de estímulo, al hambre de reconocimiento y a la necesidad de programación. Su prototipo es el acto de impregnación amorosa.

## INTRODUCCIÓN

La necesidad de programación tiene el mismo valor de supervivencia que el hambre de estímulo. Y tanto el hambre

de estímulo como el hambre de reconocimiento expresan la necesidad de evitar la inanición sensorial y emocional, las cuales llevan al deterioro biológico. La necesidad de programación expresa el ansia de evitar el aburrimiento. Kierkegaard 10 ha señalado los peligros que resultan de la falta de programación del tiempo. Si persiste algún tiempo, el aburrimiento se vuelve sinónimo de inanición emocional y puede tener las mismas consecuencias.

El individuo solitario puede programar su tiempo en dos formas: actividad y fantasía. Un individuo puede permanecer solitario aun en presencia de otros, como saben todos los maestros de escuela. Cuando uno forma parte de un grupo de dos o más personas, hay varias opciones para programar el tiempo. En orden de complejidad son: 1) Rituales, 2) Pasatiempos, 3) Juegos, 4) Intimidad y 5) Actividad, las cuales pueden formar la matriz para cualquiera de los otros. La meta de cada uno de los miembros del grupo es obtener tantas satisfacciones como sea posible, de sus transacciones con los otros miembros. Mientras más accesible es, más satisfacciones puede obtener. La mayoría de la programación de sus operaciones sociales es automática. Ya que alguna de las "satisfacciones" obtenidas bajo esta programación, tales como las autodestructoras, son difíciles de reconocer en el sentido usual de "satisfacciones", sería mejor sustituir esa palabra con un término como "ganancias" o "ventajas".

Las ventajas del contacto social giran alrededor del equilibrio psíquico y somático. Están- relacionadas con los siguientes factores:

- 1) Alivio de la tensión.
- 2) Evasión de situaciones peligrosas.
- 3) Obtención de caricias.
- 4) Conservación de un equilibrio estable.

Todos estos detalles han sido investigados y discutidos minuciosamente por psicólogos, fisiólogos y psicoanalistas. Traducidos a términos de psiquiatría social, pueden ser designados como 1) ventajas primarias internas, 2) ventajas primarias externas, 3) ventajas secundarias y 4) ventajas existenciales. Las tres primeras son paralelas a las "ganancias de enfermedad" descritas por Freud: 11 la experiencia nos ha demostrado que es más útil investigar las transacciones sociales desde el punto de vista de las ventajas ganadas, que tratarlas como mecanismos de defensa. En primer lugar, la mejor defensa es no comprometerse a ninguna transacción; en segundo lugar, el concepto de "defensa" sólo cubre una parte de las primeras dos ventajas, y el resto, junto con la tercera y la cuarta ventaja, se pierde desde este punto de vista.

Las formas más gratas del contacto social, estén o no incluidas en una actividad matriz, son los juegos y la intimidad. La intimidad prolongada es rara y, aun así, es primordialmente una cuestión privada; por lo común, las transacciones sociales significativas toman la forma de juegos, y este tema es el que nos concierne principalmente aquí. Para mayor información acerca de la programación de tiempo, el libro del autor sobre la dinámica de grupo, debe ser consultado. 12

## REFERENCIAS

1. BERNE, E. Transactional Analysis in Psychotherapy. Grove Press, Inc., New York, 1961.
2. Spitz, H. "Hospitalism: Génesis of Psychiatric Conditions in Early Childhood." *Psychoanalytic Study of the Child*. 1:53-74, 1945.
3. Benoit, René. *Dry Guillotine*. E. P. Dutton & Company, New York, 1938.
4. Spatoru G. J. *Life of the Damned*. Popular Library, New York, 1952.
5. Kirchner, E. In *Every War But One*. V. W. Norton & Company, New York, 1959.
6. French, J. D. "The Reticular Formation." *Scientific American* 156: 54-60, mayo, 1957.
7. Los "coloquialismos" empleados son aquellos que se desarrollaron durante los Seminarios de Psiquiatría Social de San Francisco.
8. Levine, S. "Stimulation in Infancy." *Scientific American*. 202: 84-88, mayo, 1960. "Infantile Experience and Resistance to Physiological Stress". *Science*. 126:405, agosto 30, 1957.
9. Hirshman, J. *Homo Ludens*. Beacon Press, Boston, 1955.
10. Kierkegaard, S. A. *Kierkegaard Anthology*, ed. R. Bretall. Princeton University Press, Princeton, 1947, pp. 22 ff.
11. Freud, S. "General Remarks on Hysterical Attacks", *Collected Papers*, Hogarth Press, London, 1933, TI, p. 102. "Analysis of a Case of Hysteria", *ibid.* III, p. 54.
12. Berne, E. *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups*. J. B. Lippincott Company, Philadelphia y Montreal, 1963. (Ver especialmente los capítulos 11 y 12.)

## Parte I

### ANÁLISIS DE JUEGOS

#### Capítulo Primero Análisis Estructural

La observación de la actividad social espontánea, más productivamente llevada a cabo en ciertas clases de psicoterapia de grupo, revela que de tiempo en tiempo la gente muestra cambios notables de postura, de punto de vista, de voz, de vocabulario y de otros aspectos del comportamiento. Estos cambios de comportamiento van casi siempre acompañados de cambios en el sentimiento. En un individuo dado, ciertos patrones de comportamiento corresponden a un estado de ánimo, mientras que otra serie de patrones de comportamiento se relaciona con una diferente actitud síquica, frecuentemente incompatible con la primera. Estos cambios y diferencias dan paso a la idea de estados del yo.

En lenguaje técnico, un estado del yo puede describirse fenomenológicamente como un sistema coherente de sentimientos, y, funcionalmente, como una serie coherente de patrones de comportamiento. En términos más prácticos, es un sistema de sentimientos acompañados de una serie de patrones afines, de comportamiento. Cada individuo parece tener a su disposición un repertorio limitado de estados del yo, que no son representaciones sino realidades psicológicas. Este repertorio puede ser clasificado en las siguientes categorías: 1) estados del yo que semejan los de las figuras paternas, 2) estados del yo que están independientemente dirigidos hacia la apreciación objetiva de la realidad y 3) aquéllos que representan reliquias arcaicas, estados del yo todavía activos, los cuales fueron fijados desde la primera infancia. Técnicamente se les llama, respectivamente, exterosíquicos, neosíquicos y arqueosíquicos. En lenguaje más accesible, sus manifestaciones son llamadas Padre, Adulto y Niño, y, excepto en las discusiones más formales, estos términos son los que se emplean.

Entonces la situación es que, en cualquier momento dado, en un grupo social, cada individuo exhibirá un estado del yo Paternal, Adulto o Infantil, y que las personas pueden pasar de un estado del yo a otro, con diferentes grados de facilidad. Estas observaciones dan paso a ciertos diagnósticos. "Ése es tu Padre", significa: "estás ahora en el mismo estado de ánimo en que solía estar tu padre (o madre, o sustituto paterno), y estás respondiendo como lo haría él; con la misma postura, el mismo vocabulario, los mismos ademanes y sentimientos, etc.". "Ése es tu Adulto", significa: "acabas de hacer una apreciación independiente y objetiva y estás hablando de los problemas que percibes, o de las conclusiones a que has llegado, sin prejuicios.". "Ése es tu Niño", significa: "la forma como has reaccionado es la misma como lo hubieras hecho cuando eras un niño (o niña)."

Las conclusiones son:

1. Que cada individuo ha tenido padres (o sustituto de padres) y que lleva en su interior una serie de estados del yo que reproducen los estados de ánimo de esos padres (tal como él los ve), y que estos estados del yo, paternas, pueden ser activados en ciertas circunstancias (funcionamiento exterosíquico). O sea: "Cada cual lleva a sus padres en su interior."
2. Que cada individuo (inclusive niños, retrasados mentales y esquizofrénicos) es capaz de pensar objetivamente, si el estado del yo apropiado puede ser activado (funcionamiento neosíquico). O sea: "Todos tenemos un Adulto."
3. Que cada individuo fue más joven de lo que ahora es, y que lleva en su interior fijaciones de sus primeros años que pueden ser activadas en ciertas circunstancias (funcionamiento arqueosíquico). O sea: "Todos llevamos un niño (niña) en nuestro interior."

En este punto es apropiado dibujar la Figura 1 (a), llamada diagrama estructural. Representa, desde el presente punto de vista, un diagrama de la personalidad completa del individuo. Incluye sus tres estados del yo, el Paternal, el Adulto y el Infantil. Están cuidadosamente separados entre sí, porque son completamente diferentes y, con frecuencia, incompatibles. Al principio las características pueden no ser claras para el observador neófito, pero pronto se vuelven interesantes para cualquiera que se tome el trabajo de aprender diagnóstico estructural. Será conveniente, de aquí en adelante, escribir con mayúsculas Padre, Adulto y Niño, cuando nos refiramos a los estados del yo, y, con minúsculas, cuando se trate de personas. La Figura 1 (b) representa una forma conveniente y simplificada del diagrama estructural.



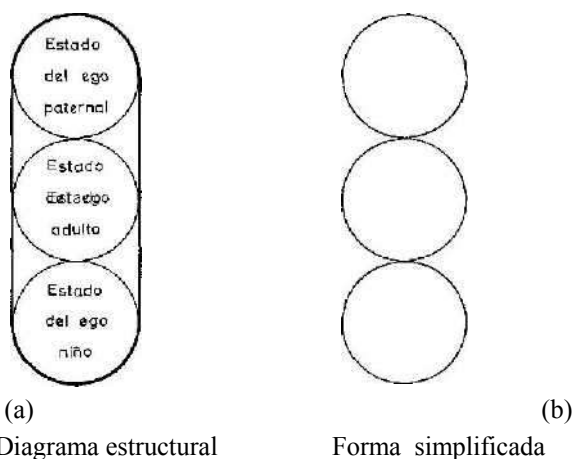


Figura 1,

Antes de dejar el tema del análisis estructural, debemos mencionar algunas complicaciones.

1. La palabra "añiado" no se usa nunca en el análisis estructural, ya que ha llegado a tener cierto carácter de indeseable que debe ser detenido en el acto o de lo cual debemos librarnos. El término "infantil" se emplea para describir al Niño (un estado del yo arcaico), ya que es más biológico e imparcial. En realidad, es el Niño, en muchos aspectos, la parte más valiosa de la personalidad, y puede contribuir a la vida del individuo exactamente como un niño verdadero suele hacerlo en la vida familiar: encanto, placer e impulso creador. Si el Niño en el individuo es confuso y malsano, las consecuencias pueden ser funestas, y algo puede y debe hacerse al respecto.

2- Lo mismo se aplica a las palabras "maduro" e "inmaduro". En este sistema no hay una "persona inmadura". Sólo hay gente en quienes el Niño domina inapropiada o improductivamente; no obstante, tales personas tienen un Adulto completo y bien constituido que sólo necesita ser descubierto o activado. A la inversa, los llamados "maduros", son individuos capaces de controlar al Adulto la mayor parte del tiempo, si bien su Niño domina en ocasiones, a veces con resultados desconcertantes.

3. Debe notarse que el Padre se presenta en dos formas: directa e indirecta; como un estado del yo activo, y como influencia. Cuando es directamente activo, la persona responde como su propio padre (o madre) respondía ("Haz lo que yo hago"). Cuando es una influencia, el individuo responde en la forma en que los padres querían que respondiera ("Haz lo que digo, no lo que hago"). En el primer caso, él se convierte en uno de ellos; en el segundo, se adapta simplemente a sus requerimientos.

4. Así, el Niño se muestra en dos formas: el Niño adaptado y el Niño natural. El Niño adaptado es el que modifica su comportamiento bajo la influencia paterna. Se porta como el padre (o la madre) quería que se portara: complaciente o precozmente, por ejemplo. O se adapta, encerrándose en sí mismo o quejándose. Así, la influencia paterna es la causa y el Niño adaptado el efecto. El niño natural es una expresión espontánea. Es rebelde o creativo, por ejemplo. Una confirmación del análisis estructural se ve en los resultados de la intoxicación por alcohol. En el estado alcohólico, generalmente, primero, se le retira la autoridad al Padre para que el Niño adaptado quede libre de la influencia paterna y se transforme, por reacción, en Niño natural.

Rara vez resulta necesario para el análisis del juego, ir más allá de lo que hemos expuesto en lo que a personalidad estructural se refiere.

Los estados del yo son un fenómeno psicológico normal. El cerebro humano es el organizador de la vida psíquica, y sus productos quedan organizados y guardados en forma de estados del yo. Ya hay concreta evidencia de esto en algunos descubrimientos de Penfield y sus asociados.<sup>1, 2</sup> Hay otra distribución de sistemas de clasificación, a varios niveles, tal como en la verdadera memoria, pero la forma natural de la experiencia, en sí, está en los cambiantes estados de la mente. Cada tipo de estado del yo, tiene su propio valor vital para el organismo humano.

En el Niño residen la intuición,<sup>3</sup> y el impulso creativo y de placer.

El Adulto es necesario para la supervivencia. Es el que piensa objetivamente y computa las probabilidades que son esenciales para tratar efectivamente con un mundo adverso. Él también experimenta sus propias contrariedades y satisfacciones. Por ejemplo, el cruzar una carretera, requiere una compleja serie de conocimientos y cálculos acerca de la velocidad; la acción queda suspendida hasta que las computaciones nos indican un alto grado de seguridad de alcanzar el otro lado, a salvo. Las satisfacciones obtenidas por el dominio de estas computaciones, las debemos al Adulto. A este dominio debemos algunos de los placeres de esquiar, volar, navegar, y otros deportes móviles. Otra tarea del Adulto es la de regular las actividades del Padre y del Niño, y de servir de intermediario objetivo entre los dos.

El Padre tiene dos funciones principales. Primero, capacita al individuo para actuar efectivamente como padre de sus hijos, fomentando así la supervivencia de la raza humana. Su valer a este respecto se demuestra por el hecho de que, las personas huérfanas desde la infancia, parecen tener más pro-

blemas para crecer a los hijos que aquellos que contaron con sus padres hasta la adolescencia. Segundo, hace que muchas reacciones sean automáticas, lo que ahorra gran cantidad de energía y tiempo. Muchas cosas se hacen "Porque así es como deben hacerse". Esto libera al adulto de la necesidad de tomar innumerables decisiones triviales, para poderse dedicar así a cosas más importantes, dejando los asuntos de rutina al Padre. Así, los tres aspectos de la personalidad tienen un alto valor de supervivencia, y sólo cuando alguno de ellos se desequilibra es cuando están indicados el análisis y la reorganización. De otra manera, cada uno de ellos, Padre, Adulto y Niño, tiene derecho a igual respeto y a un lugar legítimo en una vida completa y productiva.

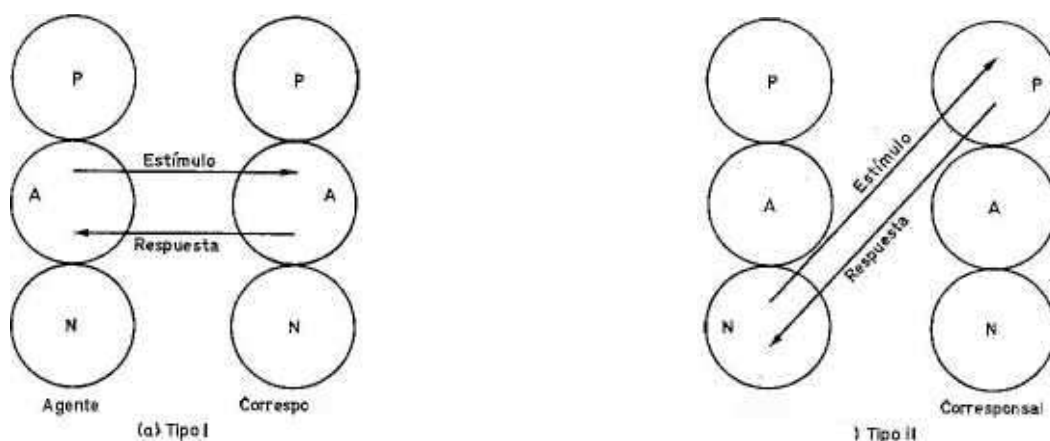
#### REFERENCIAS

1. Penfield, W. "Memory Mechanisms." *Archives of Neurology Psychiatry*. 67: 178-198, 1952.
2. Penfield, W. & Jasper, H. *Epilepsy and the Functional Anatomy of the Human Brain*. Little, Brown & Company, Boston, 1954. Cap. XI.
3. Berne, E. "The Psychodynamics of Intuition." *Psykiatriske Onarterly*. 36: 294-300, 1962.

## Análisis Transaccional

LA UNIDAD de las relaciones sociales es llamada una transacción. Si una o dos personas se encuentran en un grupo social, tarde o temprano alguna de ellas hablará o dará alguna señal de reconocimiento de las otras. Esto es llamado *estímulo transaccional*. Entonces, otra persona dirá o hará algo que está de algún modo relacionado con este estímulo, y eso se llama *respuesta transaccional*. Basta un sencillo análisis de transacción para diagnosticar cuál estado del yo cumplió con la de estímulo y cuál ejecutó la de respuesta. Las transacciones más sencillas son aquellas en que tanto el estímulo como la reacción se derivan del Adulto de las personas a las que pertenece. El cirujano juzga por los datos obtenidos que el instrumento indicado es un escalpelo y extiende la mano. La enfermera aprecia este gesto correctamente, calcula la distancia y el peso del instrumento, y deposita el escalpelo exactamente donde el cirujano lo espera. Las siguientes en sencillez son las transacciones Niño-Padre. El niño afebrado pide un vaso de agua y la madre, solícita, se lo trae.

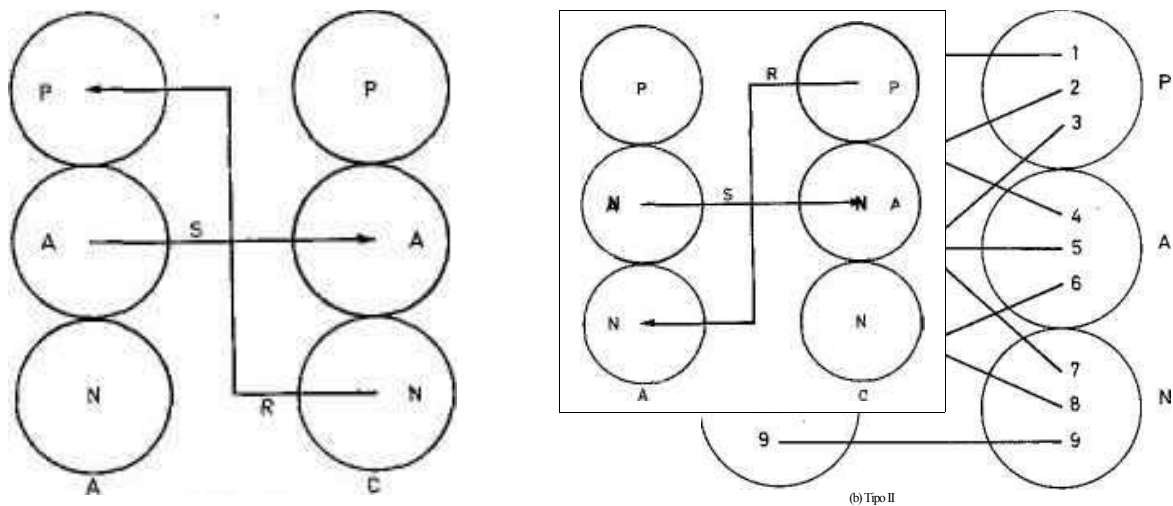
Ambas transacciones son *complementarias*; esto es, la reacción es apropiada y esperada, y sigue el orden natural de las reacciones humanas sanas. La primera, que está clasificada como Transacción Complementaria Tipo I, está representada en la Figura 2A. La segunda, Transacción Complementaria Tipo 2, se muestra en la Figura 2B. Es evidente, sin embargo, que las transacciones tienden a proceder en cadena, así que cada reacción es, a su vez, estímulo. La primera regla de comunicación es que ésta seguirá llevándose a cabo sin tropiezos mientras las transacciones sean complementarias; lo que significa que, mientras las transacciones sean complementarias, la comunicación puede, en principio, seguir indefinidamente. Estas reglas son independientes de la naturaleza y el contenido de las transacciones, corresponde totalmente con la dirección de los vectores; mientras sean complementarias, no importa a la regla que dos personas **chismeen** (Padre-Padre), o que traten de resolver un problema (Adulto-Adulto), o que jueguen juntos (Niño-Niño o Padre-Niño).



Transacciones complementarias

(Figura 2)

La regla inversa es que la comunicación queda rota cuando ocurre una *transacción cruzada*. La transacción cruzada más común y la que causa y siempre ha causado las mayores dificultades sociales en el mundo, ya sea en el matrimonio, en el amor, la amistad o el trabajo, está representada en la Figura 3A como Transacción Cruzada Tipo I. Este tipo de transacción es la principal preocupación de los psicoterapeutas y se



Transacciones cruzadas

(Figura 3)

tipifica por la reacción clásica de transferencia en el psicoanálisis. El estímulo es Adulto-Adulto: por ejemplo, "tal vez deberíamos averiguar por **qué** estás bebiendo más últimamente" o, "¿sabes dónde están mis mancuernas?" La respuesta apropiada Adulto-Adulto, en cada caso, sería: "tal vez sería bueno averiguarlo, o me gustaría saberlo"; o "sobre el escritorio." Pero si el interesado tiene un arrebató de cólera, las respuestas serían algo así como, "siempre me estás criticando, exactamente como lo hacía mi padre" o, "¿siempre me echas la culpa de todo!". Ambas son respuestas Niño-Adulto, y, como muestra el diagrama transaccional, los vectores se cruzan. En esos casos los problemas del Adulto acerca de la bebida o de las mancuernas, deben suspenderse hasta que los vectores puedan alinearse. Esto puede llevar varios meses en el primer caso y unos cuantos segundos en el otro. O el agente debe volverse Paternal como complemento al Niño súbitamente activado, del corresponsal, o el Adulto del corresponsal debe ser reactivado como complemento al Adulto del agente. Si la criada se rebela durante una discusión acerca del lavado de los platos, la conversación Adulto-Adulto acerca de los platos, estará terminada; sólo puede seguir un discurso Niño-Padre, o una discusión de un tema Adulto, diferente, esto es, su permanencia en el empleo.

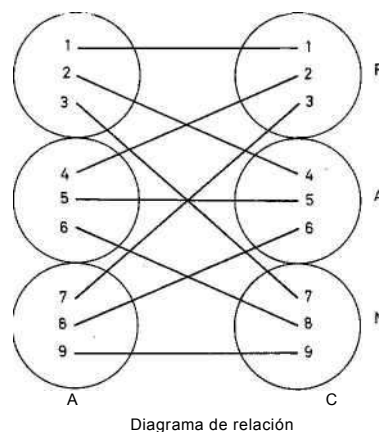


Diagrama de relación

(Figura 4)

Lo contrario de la Transacción Cruzada Tipo I está ilustrada en la Figura 3B. Esta es la reacción de contra-transferencia, familiar a los psicoterapeutas, en la cual el paciente hace una observación objetiva Adulto, y el terapeuta cruza los vectores al responder como un padre hablando a un niño. Esta es la Transacción Cruzada Tipo II. En la vida diaria, el "¿sabes dónde están mis mancuernas?", puede provocar: "¿por qué no las pones en su lugar? ya no eres un niño."

El *diagrama de relaciones* en la Figura 4, mostrando los nueve posibles vectores de acción social entre un agente y un corresponsal, tiene algunas cualidades geométricas (topológicas) importantes. Las

transacciones complementarias entre "equivalentes psicológicos" están representadas por  $(1-1)^2$ ,  $(5-5)^2$  y  $(9-9)^2$ . Hay otras tres transacciones complementarias:  $(2-4)$   $(4-2)$ ,  $(3-7)$   $(7-3)$  y  $(6-8)$   $(8-6)$ . Todas las otras combinaciones forman transacciones cruzadas y, en la mayoría de los casos, se muestran como cruzadas en el diagrama: por ejemplo,  $(3-7)$   $(3-7)$ , que resulta de dos personas enfrentándose hostilmente, sin palabras. Si ninguna de las dos cede, la comunicación termina y deben apartarse. La solución más común es que una de las dos se doblegue  $(7-3)$  lo que se traduce en un juego de "Alboroto"; o mejor todavía,  $(5-5)^2$  en el cual las dos acaban riendo o dándose un apretón de manos.

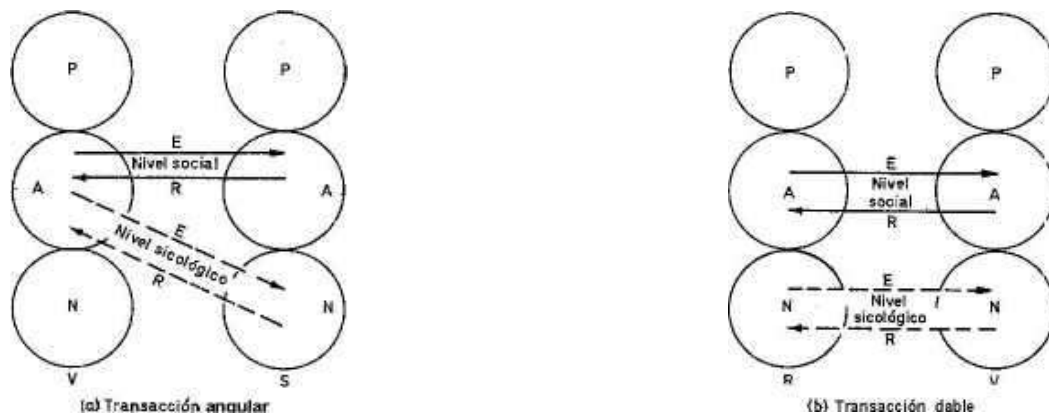
Las transacciones complementarias sencillas ocurren generalmente en las relaciones superficiales de trabajo y sociales, y son fácilmente perturbadas por sencillas transacciones cruzadas. De hecho, una relación superficial puede definirse como aquella en la que sólo ocurren transacciones complementarias. Relaciones semejantes ocurren en actividades, ceremoniales y pasatiempos. Más complejas son las *transacciones ulteriores* —las que involucran la actividad de más de dos estados del yo simultáneamente— y esta categoría es la base de los juegos. Los vendedores son especialmente adeptos a las *transacciones angulares*, mismas que involucran a tres estados del yo. Un ejemplo crudo de esto se ilustra en el siguiente diálogo:

Vendedor: "Éste es mejor, pero el precio es demasiado elevado para usted."

Señora: "Con ése me quedaré."

El análisis de esta transacción se muestra en la Figura 5A. El vendedor, como Adulto, expone dos hechos objetivos: "Éste es mejor", y, "pero el precio es demasiado elevado para usted". En el nivel *social* ostensible, estas palabras van dirigidas al Adulto de la señora, cuyo Adulto respondería: "Tiene usted razón." Sin embargo, el vector ulterior *psicológico* del bien entrenado Adulto del vendedor, va dirigido al Niño de la compradora. La corrección de este juicio queda demostrado por la contestación del Niño que, en efecto, dice: "Sin importarme las consecuencias financieras, le demostraré a este tipo arrogante que valgo tanto como sus demás clientes." En ambos niveles la transacción es complementaria, ya que la respuesta de ella es aceptada por su valor a la vista, como un contrato de compra de Adulto.

Una *doble* transacción ulterior comprende cuatro estados del yo, y se ve comúnmente en los juegos de flirteo.



Transacciones ulteriores

(Figura 5)

Ranchero: "Venga a ver el granero."

Visitante: "Adoro los graneros desde que era niña."

Como se muestra en la Figura 5B, en el nivel social ésta es una conversación de Adulto acerca de los graneros, y en el nivel psicológico es una conversación de Niño acerca del juego sexual. Superficialmente el Adulto parece tener la iniciativa, no obstante, como sucede en la mayoría de los juegos, el resultado lo determina el Niño y los participantes pueden recibir una sorpresa.

Las transacciones pueden clasificarse entonces como complementarias o cruzadas, simples o ulteriores, y las transacciones ulteriores pueden subdividirse en angulares o dobles.

## CAPÍTULO TRES

### Procedimientos y Ceremoniales

LAS TRANSACCIONES proceden generalmente en series. Estas series no son al azar, sino programadas. La programación puede venir de una de tres fuentes: Padre, Adulto o Niño, o más generalmente, de sociedad, materia o idiosincrasia. Como la necesidad de adaptación requiere que el Niño sea protegido por el Padre o Adulto hasta que cada situación social se ha probado, la programación derivada del Niño ocurre generalmente en situaciones de intimidad o privadas, donde los ensayos preliminares ya se han llevado a cabo.

Las formas más simples de la actividad social, son procedimientos y ceremoniales. Algunos son universales y otros locales, pero todos ellos tienen que aprenderse. Un *procedimiento* es una serie de transacciones complementarias del Adulto dirigidas hacia el contacto con la realidad. La realidad tiene dos aspectos: estático y dinámico. La *realidad estática* comprende todas las posibles combinaciones de la materia en el universo. La *realidad dinámica* puede definirse como el potencial de interacción de todos los sistemas de energía en el universo. La química, por ejemplo, consiste en informes acerca de la realidad dinámica. Los procedimientos se basan en cálculos y estimaciones concernientes al *material* de la realidad, y alcanzan su mayor desarrollo en técnicas profesionales. Pilotear un avión y extirpar un apéndice, son procedimientos. La psicoterapia es un procedimiento mientras esté bajo el control del Adulto del terapeuta, y no lo es cuando el Padre o el Niño son los que dominan. La programación de un procedimiento se determina por el material, sobre la base de estimaciones hechas por el Adulto del agente.

Hay dos maneras de evaluar los procedimientos. Se dice que un procedimiento es *eficiente* cuando el agente hace el mejor uso posible de la experiencia y los datos a su alcance, sin hacer caso de las deficiencias que pueda haber en sus conocimientos. Si el Padre o el Niño interfieren con el pensamiento objetivo del Adulto, el procedimiento estará *contaminado* y será menos eficiente. La eficacia de un procedimiento se juzga por los resultados. Así, la eficiencia es un criterio psicológico y la eficacia uno material. Un nativo, médico practicante en una isla del sur, adquirió mucha práctica extirpando cataratas. Empleaba todos sus conocimientos con un alto grado de eficiencia, pero como sabía menos que el médico europeo, no era tan efectivo. El europeo empezó a beber demasiado, de modo que su eficiencia declinó, aunque al principio no disminuyó su eficacia. Al correr de los años, cuando le empezaron a temblar las manos, su ayudante empezó a aventajarlo no sólo en eficiencia, sino también en eficacia. Puede verse por este ejemplo que ambas variaciones son mejor evaluadas por un experto en los procedimientos implicados: la eficiencia por conocimiento personal del agente, y la eficacia examinando los resultados efectivos.

Desde el punto de vista presente, un *ceremonial* es una estereotipada serie de transacciones complementarias, simples, programadas por fuerzas sociales externas. Un ceremonial informal, tal como una despedida social, puede estar sujeto a considerables variaciones en los detalles, según el lugar, aunque la forma básicamente continúe siendo la misma. Un ceremonial formal, como una misa católica, ofrece menos variaciones. La forma de un ceremonial es determinada paternalmente por tradición. Las influencias Paternales más recientes pueden tener efectos similares, aunque menos estables, en casos más triviales. Algunos ceremoniales formales, de especial interés histórico o antropológico, tienen dos fases:

- 1) una en la cual las transacciones son llevadas a cabo bajo la rígida censura Paternal,
- 2) otra de lenidad Paternal, en la cual se permite al Niño una libertad transaccional más o menos completa, y cuyo resultado es una orgía.

Muchos ceremoniales formales empezaron como procedimientos bastante eficientes aunque gravemente contaminados; conforme pasó el tiempo y las circunstancias cambiaron, perdieron todo su valor de medios mientras que siguieron reteniendo su utilidad como actos de fe. Transaccionalmente representan complacencias de descarga o de retribución con demandas paternales tradicionales. Ofrecen un seguro y a veces agradable método de emplear el tiempo.

Los ceremoniales informales son más significativos como introducción al análisis de juegos; entre los más instructivos están los ceremoniales de saludo, americanos.

1A: "¡Hola!" (Buenos días.) 1B: "¡Hola!" (Buenos días.)

2B: "Qué agradable temperatura, ¿verdad?" (¿Cómo estás?) 2B: "Sí que lo es. Aunque parece que va a

llover." (Bien ¿Y tú?)

3A: '¡Bueno, me alegro de verte bien.' (Muy bien.) 3B: "Nos veremos." 4A: "Hasta luego." 4B: "Hasta luego."

Es evidente que este intercambio no es para dar información. En realidad, si hay información alguna, está bien retenida. Al señor A le puede llevar quince minutos decir cómo está, y el señor B, que es sólo un conocido, no tiene la menor intención de dedicar tanto tiempo a escucharlo. Esta serie de transacciones está adecuadamente calificada como un "ceremonial de ocho caricias". Si A y B estuvieran de prisa, podrían contentarse con un intercambio de "dos caricias", hola-hola. Si se tratara de dos anticuados potentados orientales, podrían representar un ceremonial de doscientas caricias antes de ir al grano. Mientras tanto, en la jerigonza del análisis transaccional, A y B han mejorado levemente su mutua salud; por el momentó, cuando menos, "sus espinas dorsales no se secarán", y cada uno, en consecuencia, está agradecido.

Este ritual está basado en cuidadosos cálculos intuitivos de ambas personas. En esta etapa de su amistad piensan que uno al otro se deben exactamente cuatro caricias en cada encuentro, y no más de uno al día. Si se volvieran a encontrar pronto, digamos a la media hora, sin ningún asunto nuevo qué tratar, se cruzarían sin la menor señal de haberse visto, o con sólo una pequeña inclinación de cabeza, o cuando mucho con un rutinario hola-hola. Estos cálculos se mantienen no sólo durante cortos intervalos, sino por periodos de varios meses. Consideremos ahora que el señor C y el señor D, que se cruzan diariamente, cambian una caricia hola-hola y siguen su camino. El señor C se va de vacaciones un mes. El día que regresa se encuentra, como es costumbre, al señor D. Si en esta ocasión el señor D le dice "hola" y nada más, el señor C se ofenderá, "su espina dorsal se secará un poco." Según sus cálculos, el señor D y él se deben mutuamente como treinta caricias. Éstas pueden condensarse en unas pocas transacciones, si son bastante enfáticas. Lo apropiado por parte del señor D sería algo así: (cada unidad de "intensidad" o "interés" equivale a una caricia):

1D: "¡Hola!" (1 unidad.)

2D: "No le he visto últimamente." (2 unidades.)

3D: "¡Así que se fue de vacaciones! ¿Adonde fue?" (5 unidades.)

4D: "¡Qué interesante! ¿Y cómo le fue?" (7 unidades.)

5D: "Qué bien se ve usted" (4 unidades.)

6D: "Bueno, encantado de verle otra vez." (4 unidades.)

7D: "Hasta luego." (1 unidad).

Esto le da al señor D un total de 28 unidades. Tanto él como el señor C saben que este último corresponderá con las mismas unidades al día siguiente, así que la cuenta, prácticamente, estará nivelada. Dos días más tarde volverán a su intercambio de dos caricias, hola-hola. Pero ahora "ya se conocen mejor", cada uno sabe que el otro es digno de confianza y esto puede ser útil si llegan a conocerse "socialmente."

Vale la pena considerar el caso inverso. El señor E y el señor F han establecido un ceremonial de dos caricias, hola-hola. Un día, en vez de seguir su camino, el señor E se detiene y pregunta: "¿Cómo está usted?" La conversación continúa de la manera siguiente:

1E: "¡Hola!"

1F: "¡Hola!"

2E: "¿Cómo está usted?"

2F: (Intrigado.) "Bien. ¿Y usted?"

3E: "Perfectamente. Hay una temperatura agradable, ¿verdad?"

3F: "Así es." (Cautamente.) "Aunque parece que va a llover."

4E: "Encantado de verlo."

4F: "Lo mismo digo. Lo siento, tengo que llegar al banco antes de que cierre. Hasta luego."

5F: "Hasta luego."

Mientras el señor F se apresura a alejarse, piensa: "¿Qué es lo que le pasa? ¿Querrá venderme algo?" En términos transaccionales esto quiere decir: "Todo lo que me debe es una caricia, ¿por qué me estará dando cinco?"

Una demostración más simple de la naturaleza comercial y transaccional de estos sencillos rituales, es la ocasión en que el señor G dice "¡Hola!" y el señor H pasa sin contestar. La reacción del señor G es "¿Qué es lo que le pasa?" o sea: "Le hice una caricia y él no me la devolvió." Si el señor H sigue haciendo lo mismo con otros conocidos, provocará algunos comentarios en su comunidad.

A veces es difícil distinguir un procedimiento de un ceremonial. La gente tiene la tendencia de llamar ceremoniales a los procedimientos profesionales, aunque en realidad las transacciones se basen en experiencia efectiva y vital; mas el lego no puede apreciar esto. Por el contrario, los profesionales tienden a dar motivación a los elementos ceremoniales que todavía se apegan a sus procedimientos y a ignorar al lego escéptico sobre la base de que no están equipados para comprender. Y una de las formas como los profesionales pueden resistir la introducción de nuevos procedimientos, es restándoles importancia tratándolos como rituales. De ahí el destino de Semmelweis y otros innovadores.

La característica esencial y similar de ambos, procedimientos y rituales, es que están estereotipados, y una vez que la primera transacción se ha iniciado, se puede adivinar el curso de toda la serie, que lleva a una conclusión preconcebida, a menos que surjan condiciones imprevistas. La diferencia entre ellos radica en el origen de la predeterminación, esto es: los procedimientos están programados por el Adulto y los ritos llevan el sello Paternal.

Los individuos que no se sienten a gusto con los rituales o que no se acomodan a ellos, los evaden, a veces sustituyéndolos por procedimientos. Se les encuentra con frecuencia entre personas aficionadas a ayudar a la anfitriona cuando ésta tiene el compromiso de preparar bocadillos y bebidas para alguna fiesta.



## CAPITULO CUATRO

### PASATIEMPOS

LOS PASATIEMPOS ocurren en matrices sociales y temporales de variantes grados de complejidad, por tanto, ésta varía. Sin embargo, si empleamos la transacción como la unidad de las relaciones sociales, podemos extraer de las situaciones apropiadas una entidad que puede llamarse un simple pasatiempo.

Los pasatiempos pueden ser definidos como una serie de transacciones complementarias semirituales y simples, ordenadas alrededor de un único campo de material, cuyo principal objetivo es emplear un intervalo de tiempo. El principio y el final del intervalo son señalados típicamente por procedimientos y rituales. Las transacciones están programadas adecuadamente, de forma que cada persona obtenga el máximo de ganancias o ventajas durante el intervalo. Mientras mejor sea la adaptación, mayores serán las ganancias que obtendrá.

Los pasatiempos se juegan típicamente en fiestas ("reuniones sociales") o durante los periodos de espera antes de una asamblea o reunión formal; tales periodos preliminares de una asamblea tienen la misma estructura y la misma dinámica que las "fiestas".

Los pasatiempos pueden tomar la forma descrita como "palabrería" o pueden ser más serios y argumentativos. Una gran reunión a la hora del coctel, generalmente representa una especie de galería para la exhibición de pasatiempos. En una esquina de la habitación están unas cuantas personas jugando, "Asociación de Padres de Familia", en otra está el foro para "Psiquiatría", una tercera es el escenario para "¿Has Estado Alguna vez?" o "¿Qué se ha Hecho?", la cuarta está dedicada a "General Motors", y el ambigú está reservado para damas que quieren jugar "Cocina" o "Guardarropa". Los procedimientos en tales reuniones pueden ser casi idénticos, con un cambio de nombres aquí y allá, teniendo lugar simultáneamente en una docena de fiestas similares, en el área. En otro nivel social, otra docena de pasatiempos surtidos está en juego.

Los pasatiempos pueden clasificarse en diferentes formas. Las determinantes externas son sociológicas (sexo, edad, estado marital, cultural, racial o económico).

"General Motors" (comparación de coches) y "{Quién ganó?" (deportes) son "Conversación Masculina".

"Mercado", "Cocina" y "Guardarropa" son "Conversación Femenina" o, como se practica en los mares del Sur, "Conversación de María".

"Salirse con la suya", es de adolescentes, en tanto que el adecuado a la edad madura es el de "Balance General".

Otro género de esta clase, en realidad variaciones de "Palabrería", son:

"Cómo Hacer" (qué hacer para lograr algo) fácil para cubrir un corto viaje en avión.

"¿Cuánto?" (¿cuánto cuesta esto o aquello?), favorito en la clase media más baja.

"Has Estado" (en algún lugar nostálgico), juego de la clase media, para "veteranos", así como agentes viajeros.

"¿Conoces a fulano?" (tal y tal) para los solitarios.

"Qué Habrá Sido" (del bueno de Joe), jugado frecuentemente por triunfadores y fracasados.

"La Mañana Siguiende" (vaya borrachera) y "Martini" (sé cómo hacerlo mejor), típico de cierta clase de jóvenes ambiciosos.

La clasificación de la transacción estructural es más personal. Así, "Asociación de Padres de Familia", puede jugarse en tres niveles:

-En el nivel Niño-Niño toma la forma de "Cómo Tratar con Padres Recalcitrantes".

-En la forma Adulto-Adulto, la verdadera "APF", o sea "Asociación de Padres de Familia", es popular entre las jóvenes madres instruidas;

-con gente de mayor edad tiende a tomar la forma dogmática Padre-Padre, de "Delincuencia Juvenil".

Algunos matrimonios juegan "Cuéntalo tú, Querido", en el cual la esposa es Paternal, y el marido cumple como un niño precoz.

"Mira Mamá, sin Manos" es igualmente un pasatiempo Niño-Padre apropiado a personas de cualquier edad, a veces modestamente adaptado a "Caramba, Amigos."

La clasificación psicológica de los pasatiempos es aún más convincente. "APF" y "Psiquiatría", por ejemplo, pueden ser jugados en forma introvertida o extrovertida. El análisis de "APF" tipo proyectivo está representado en la Figura 6A, basado en el siguiente diálogo Adulto-Adulto.

A: "No habría tanta delincuencia si no hubiera tantos hogares desbaratados."

B: "Y no es sólo eso. En nuestro tiempo, aun en los mejores hogares, no se educa a los niños como antes."

"APF", tipo introvertido, se desarrolla más o menos en esta forma (Adulto-Adulto):

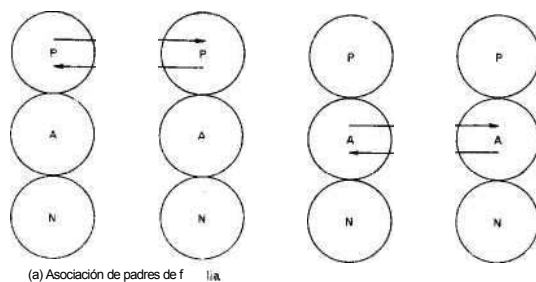
C: "Simplemente, parece que no tengo las dotes necesarias para ser una buena madre."

D: "No importa lo que una se esfuerce, los hijos nunca crecen en la forma que una quisiera, así que seguimos preguntándonos si habremos hecho lo debido y cuáles fueron nuestros errores."

"Psiquiatría" tipo proyectivo, toma la forma Adulto-Adulto:

E: "Creo que es una frustración oral, inconsciente, la que lo obliga a portarse así."

F: "Pareces tener tus agresiones bien sublimadas."



(a) Asociación de padres de familia

Pasatiempos

(Figura 6)

La Figura 6B representa "Psiquiatría" tipo introvertido, otro pasatiempo Adulto-Adulto.

G: "Esa pintura, para mí, simboliza manchones." H: "En mi caso, pintar es un medio de complacer a mi padre."

Los pasatiempos, además de emplear tiempo y de proporcionar caricias mutuamente aceptables para las personas implicadas, sirven la función adicional de ser procedimientos de selección social. Mientras el pasatiempo se desarrolla, el Niño de cada jugador está avaluando cuidadosamente las potencialidades de los otros jugadores. Al final de la fiesta cada persona habrá seleccionado los jugadores a quienes le gustaría volver a ver, en tanto descartará a otros, sin importarle lo inteligentes o agradables que se hayan mostrado en el pasatiempo. Los que selecciona son aquellos que le parecen mejores candidatos para relaciones más complejas; esto es, juegos. Este sistema de clasificación, aunque bien razonado, es en realidad inconsciente e intuitivo.

En casos especiales el Adulto domina al Niño en el proceso de selección. Esto se ilustra claramente con un vendedor de seguros que aprende cuidadosamente a jugar pasatiempos sociales. Mientras juega, su Adulto escucha en busca de posibles prospectos, y los selecciona entre los jugadores como personas a las que le gustaría ver más. Su forma de jugar o su simpatía, no influyen en su proceso de selección, el cual está basado, en la mayoría de los casos, en factores externos; en este caso, su capacidad financiera.

Los pasatiempos, sin embargo, tienen una cualidad exclusiva. Por ejemplo, "Conversación Masculina" y "Conversación Femenina" no se mezclan. Personas jugando una dura mano de "Has Estado" (ahí) se sentirán molestas con un intruso que quiere jugar "Cuánto" (por aguacates) o "La Mañana Siguierte". Personas jugando "APF" proyectiva, resentirán la intrusión de alguien queriendo jugar "APF" introvertida, aun que, por lo general, no tan intensamente como sería a la inversa. Los pasatiempos forman la base para la selección de conocidos, y pueden llevar a la amistad. Un grupo de señoras que se visitan todas las mañanas para tomar café y jugar "Marido Delincuente", recibirían seguramente con frialdad a una nueva vecina que quiere jugar "Qué Feliz Soy." Si están hablando de lo mezquinos que son sus maridos, resulta desconcertante que una recién llegada diga que su marido es sencillamente maravilloso, realmente perfecto, y no la retendrán mucho tiempo. Así que en un coctel, si alguien quiere cambiar de una esquina a otra, debe hacer una de dos cosas, o unirse al pasatiempo que están

jugando en la nueva esquina,-o cambiar con maestría todo el procedimiento, a un nuevo canal. Una buena anfitriona, desde luego, se hace cargo de la situación inmediatamente y nombra el programa: "Estábamos jugando «APF» proyectiva. ¿Qué le parece?" O: "Vamos, vamos, muchachas, ya han jugado bastante tiempo «Guardarropa». El señor J. es un escritor, político, cirujano, y estoy segura de que le gustaría jugar «Mira Mamá, sin Manos». ¿No es verdad, señor J.?"

Otra ventaja importante obtenida de los pasatiempos, es la confirmación del papel y el equilibrio de la posición. Un *papel* es algo como lo que Jung llama "persona", excepto que es menos oportunista y está más firmemente arraigado a la fantasía del individuo. Así, en "APF" proyectiva, un jugador puede tomar el papel de Padre enérgico, otro, el papel de Padre justo, un tercero el papel de Padre indulgente y un cuarto el papel de Padre servicial. Los cuatro experimentan y exhiben un estado del yo Paternal, pero todos se presentan en forma diferente. El papel de cada uno se confirma si puede 'subsistir —esto es, si no encuentra antagonismo, o si al encontrarlo se fortalece— o si cierto tipo de personas lo aprueban, acariciándolo.

La confirmación de su papel estabiliza la *posición* del individuo, y a esto se le llama la ventaja *existencial* del pasatiempo. La posición es una simple declaración afirmativa que ejerce su influencia sobre todas las transacciones del individuo; a la larga, determina su destino y, con frecuencia, hasta los de sus descendientes.

Una posición puede ser más o menos absoluta.

Las posiciones características en las cuales se puede jugar "APF", son: "¡Todos los niños son malos!" "¡Todos los demás niños son malos!" "¡Todos los niños son tristes!" "¡Todos los niños son perseguidos!". Estas posiciones pueden dar paso al papel del Padre enérgico, del justo, del indulgente y del servicial, respectivamente. En realidad, una posición se manifiesta primordialmente por la *actitud* mental a la cual da paso, y es con esta actitud, que el individuo se compromete a las transacciones que constituyen su papel.

Las posiciones se toman y se fijan sorprendentemente temprano, desde el segundo año y a veces desde el primero hasta el séptimo año de vida; en todo caso, mucho antes de que el individuo esté capacitado para comprometerse tan seriamente. No es difícil deducir de la posición del individuo la clase de infancia que debió haber tenido. A menos que alguien, o algo, intervenga, se pasará el resto de su vida estabilizando esa posición y negociando con las situaciones que la amenazan: evitándolas, desviando ciertos elementos, y manipulándolos provocativamente para transformarlos en justificaciones en vez de amenazas.

Una de las razones de que los pasatiempos sean tan estereotipados, es que sirven propósitos estereotipados. Sin embargo, las ventajas que ofrecen muestran por qué la gente los juega tan ávidamente, y por qué pueden ser tan agradables si se practican con personas que tienen posiciones constructivas o benevolentes que mantener.

No siempre es fácil distinguir un pasatiempo de una actividad, y frecuentemente ocurren combinaciones. Muchos pasatiempos corrientes, tales como "General Motors", consisten en lo que los sicólogos llaman elección múltiple: un intercambio de frases complementarias.

A. "Me gusta más el Ford, Chevrolet, Plymouth que el Ford, Chevrolet, Plymouth porque. . ."

B. "Oh. Bueno, yo prefiero tener un Ford, Chevrolet, Plymouth que un Ford, Chevrolet, Plymouth porque. . ."

Es aparente que, en realidad, debe haber alguna información importante transmitida en semejantes estereotipos.

Se pueden mencionar algunos otros pasatiempos corrientes. "Yo También", es, con frecuencia, una variante de "No es Terrible".

"¿Por Qué No?" (hacen algo para remediarlo) es un favorito de las amas de casa que no desean emanciparse.

"Entonces Nosotros" es un pasatiempo Niño-Niño.

"Busquemos Algo" (qué hacer) es jugado por delincuentes juveniles o por mayores traviesos.

## CAPITULO CINCO

### JUEGOS

#### 1 DEFINICIÓN

UN JUEGO es una serie de transacciones ulteriores, complementarias, que progresan hacia un resultado previsto y bien definido. Descriptivamente, es un conjunto de transacciones recurrentes, frecuentemente prolijas, superficialmente plausibles, con una motivación oculta; o en lenguaje familiar, una serie de jugadas con una trampa o truco. Los juegos se diferencian claramente de los procedimientos, rituales y pasatiempos, por dos características principales:

- 1) Su carácter ulterior.
- 2) El ajuste de cuentas.

Los procedimientos pueden ser fructíferos, los rituales efectivos, y los pasatiempos ventajosos, si bien todos ellos son, por definición, cándidos; pueden involucrar contienda, aunque no conflicto, y el final puede ser sensacional, mas no dramático. En cambio, cada juego es básicamente deshonesto, y el resultado tiene una cualidad dramática y no simplemente excitante. Nos queda hacer una distinción entre los juegos y el restante tipo de hechos sociales que todavía no hemos discutido.

Una *operación* es una simple transacción o conjunto de transacciones que se emprenden con un propósito específico determinado. Si alguien pide francamente ser tranquilizado, y lo es, eso es una operación. Si alguien pide ser tranquilizado, y después de serlo convierte la tranquilidad en alguna forma de desventaja para el dador, eso es un juego. Entonces, superficialmente, un juego parece un conjunto de operaciones, pero después del ajuste de cuentas, se hace aparente que estas "operaciones" eran en realidad *maniobras*; no demandas honradas, sino movimientos del juego.

En el "juego de seguros", por ejemplo, no importa lo que el agente parezca estar haciendo en la conversación; si es un jugador experimentado, estará realmente buscando o trabajando algún prospecto. Lo que él persigue, si es buen vendedor, es "cosechar". Lo mismo se aplica para el "juego de agente de terrenos", para el "juego de pijama" y otras ocupaciones similares. Así, en una reunión social, mientras el vendedor se ocupa de pasatiempos, particularmente variantes de "Balance General", su simpática participación puede ocultar una serie de diestras maniobras trazadas para sonsacar la clase de información que le interesa personalmente. Hay docenas de revistas especializadas dedicadas a mejorar las maniobras comerciales, y que dan información sobre los jugadores sobresalientes (interesantes operadores que logran grandes negocios). Hablando transaccionalmente, éstas son únicamente variantes de *Sports Illustrated*, *Chess World* y otras revistas de deportes.

En cuanto concierne a las transacciones angulares —juegos planeados conscientemente, con precisión profesional, bajo el control del Adulto para que rindan máximas ventajas— los famosos "abusos de confianza" que florecieron en los principios de 1900, son difíciles de superar en cuanto a planeación detallada y calidad psicológica.

Lo que nos importa ahora, son los juegos inconscientes practicados por personas inocentes, comprometidas en transacciones dobles de las cuales no se dan completa cuenta, y que forman el aspecto más importante de la vida social en todo el mundo. Debido a sus cualidades dinámicas, es fácil distinguir los juegos de simples actitudes estáticas que se derivan de tomar una posición.

El empleo de la palabra "juego" no debe despistarnos. Como explicamos en la introducción, no implica necesariamente diversión o siquiera placer. Muchos vendedores no consideran su trabajo una diversión, como aclaró Arthur Miller en su obra *The Death of a Salesman* (La Muerte de un Agente Viajero). Y puede no ser falta de seriedad. En nuestro tiempo los juegos de fútbol se toman muy en serio, aunque no tanto como los juegos de transacción, "Alcohólico" y "Rapo". Lo mismo se aplica a la palabra "juego", como puede atestiguar cualquiera que haya "jugado" un duro juego de póquer, o que haya "jugado" a la bolsa de valores durante un largo periodo. La posible seriedad de los juegos y la posible gravedad de los resultados, son bien conocidos por los antropólogos. El juego más complejo que jamás existió, el de "cortesano", tan bien descrito por Stendhal en "The Charterhouse of Parma" (La

Cartuja de Parma), era mortalmente serio. El más grave de todos, desde luego, es "Guerra".

## 2 UN JUEGO TÍPICO

El juego más comúnmente jugado entre esposos, es el llamado familiarmente "Si no Fuera por Ti", y éste usaremos para ilustrar las características de los juegos en general.

La señora White se queja de que su marido le restringe severamente sus actividades sociales, por lo que nunca ha aprendido a bailar. Debido a cambios en su actitud, provocados por un tratamiento psiquiátrico, su marido se siente menos seguro de sí mismo y más indulgente. La señora White tuvo entonces libertad para extender el campo de sus actividades. Se inscribió para tomar clases de baile y entonces descubrió, para su desesperación, que tenía un miedo morboso a los salones de baile, por lo que abandonó su proyecto.

Esta desafortunada aventura, junto con otras similares, deja al descubierto algunos importantes aspectos de la estructura de su matrimonio. De entre sus muchos pretendientes, escogió un hombre dominante para marido. Quedó entonces en posición de quejarse de que podría hacer toda clase de cosas "Si no Fuera por El". Muchas de sus amigas tienen maridos dominantes y, cuando se juntan a tomar café, se pasan la mayor parte del tiempo jugando "Si no Fuera por El".

En realidad, en contra de sus quejas, su marido le estaba haciendo un verdadero servicio al prohibirle hacer algo que ella temía profundamente, y al evitar, de hecho, que ella se diera cuenta de sus temores. Ésta era una de las razones por las que su "Niña" había escogido astutamente tal marido.

Había algo más. Sus prohibiciones y las quejas de ella los llevaban a pelear con frecuencia, lo que hacía que su vida sexual quedara gravemente lesionada. Debido a su sentimiento de culpa, él frecuentemente le traía regalos, lo que de otra forma tal vez no hubiera hecho; ciertamente, cuando le dio a ella más libertad, sus regalos disminuyeron en lujo y en frecuencia. Ella y el marido tenían poco en común aparte de las preocupaciones de la casa y los hijos, así que sus pleitos descollaban como eventos importantes. Era principalmente en estas ocasiones cuando tenían las más extrañas conversaciones. De cualquier modo, su vida matrimonial le había probado algo que ella siempre había sostenido: que todos los hombres eran perversos y tiránicos. Después se descubrió que esta actitud estaba relacionada con algunos ensueños diurnos acerca de ser atacada sexualmente, que la habían molestado en su juventud.

Hay varias formas de describir este juego en términos generales. Es aparente que pertenece al amplio campo de la *dinámica social*. El hecho básico es que, al casarse, el señor y la señora White tienen oportunidad de comunicarse el uno con el otro, y tal oportunidad puede llamarse *contacto social*. El hecho de que usen esta oportunidad hace de su casa una agrupación social, en contraste con un tren subterráneo de Nueva York, por ejemplo, en donde la gente está en contacto pero raramente aprovechan la oportunidad de formar una agrupación asocial. La influencia que cada uno de ellos ejerce sobre el comportamiento del otro, y sus réplicas, constituyen una **acción social**.

Las diversas disciplinas investigarían estas acciones sociales desde diferentes puntos de vista. Ya que aquí nos interesan las historias personales y la psicodinámica de los individuos involucrados, el presente acercamiento es un aspecto de *psiquiatría social*, pasando por alto algunos juicios implícitos o explícitos acerca de la "sanidad" de los juegos estudiados. Esto es algo diferente de la actitud más neutral y menos comprometida de la sociología y de la psicología social. La psiquiatría se reserva el derecho de decir "¡Un momento!" Lo que no hacen las otras disciplinas.

El análisis transaccional es una rama de la psiquiatría social, y el análisis de juego es un aspecto especial del análisis de transacción.

El análisis de juego práctico trata las clases especiales, conforme aparecen, en situaciones específicas. El análisis de juego teórico trata de abstraer y generalizar las características de varios juegos, para que puedan ser reconocidos independientemente de su contenido verbal momentáneo y de su matriz cultural.

El análisis teórico de "Si no Fuera por Ti", tipo marital, por ejemplo, debe exponer las características de ese juego en tal forma que pueda ser fácilmente reconocido tanto en una aldea en las selvas de Nueva Guinea, como en un "penthouse" en Manhattan, ya sea que se relacione con una fiesta nupcial o con los problemas financieros para adquirir una caña de pescar para los nietos; sin importarle la forma ruda o sutil como se ejecuten los movimientos, de acuerdo con el grado de franqueza permitido entre marido y mujer.

La *prevalencia* del juego en una sociedad dada, es una cuestión de antropología y sociología.

El análisis de juego, como parte de la psiquiatría social, sólo se interesa en describir un juego cuando éste ocurre, sin importarle la frecuencia con que ocurra. Esta distinción no es completa, si bien es análoga a la distinción entre salud pública y medicina interna; la primera se interesa en la prevalencia de la malaria, mientras que la última estudia los casos de malaria conforme se van presentando, ya sea en la selva o en Manhattan.

En el momento presente, el plan que presentamos después, nos ha parecido el más útil para el análisis de juego teórico. Sin duda será mejorado cuando se vayan acumulando más conocimientos. El primer requisito es reconocer que la secuencia de ciertas maniobras forma un juego. Entonces se coleccionan todos los ejemplos posibles de ese juego y se aíslan las características significativas de la colección. Ciertos aspectos emergen como esenciales y son clasificados bajo encabezados diseñados para ser tan significativos e instructivos como sea posible, en el estado actual del conocimiento. El análisis se emprende desde el punto de vista del principal "jugador" — en este caso la señora White.

#### *Tesis:*

Ésta es una descripción generalizada del juego que incluye la secuencia de acontecimientos inmediatos (el nivel social) e información acerca de sus antecedentes psicológicos, evolución y trascendencia (nivel psicológico). En el caso de "Si no Fuera por Ti", tipo marital, servirán los detalles que ya hemos dado en páginas 45 y 46.

#### *Antítesis:*

La suposición de que cierta secuencia constituye un juego, es tentativa hasta que ha sido valorizada realmente. Esta valorización se lleva a cabo por una negativa a jugar, o desvirtuando el ajuste de cuentas. El jugador principal hará entonces mayores esfuerzos por continuar el juego. Si se encuentra con una negativa categórica a jugar, caerá entonces en un estado llamado de "desesperación", que en algunos aspectos se asemeja a la depresión, de la que se diferencia en algunas formas significativas. Es más aguda y contiene elementos de frustración y de confusión. Se puede manifestar, por ejemplo, con un ataque de llanto y perplejidad. En una situación de éxito terapéutico esto puede cambiarse muy pronto por risa humorística, que implica la comprensión del Adulto, que dice: "¡Ya estoy en las mismas!". Así, la desesperación se refiere al Adulto mientras que, en la depresión, es el Niño el que manda. La esperanza, el entusiasmo o un vivo interés en lo que nos rodea, es lo contrario a la depresión; la risa es lo contrario a la desesperación. De ahí la agradable cualidad terapéutica del análisis de juego. La antítesis de "Si no Fuera por Ti", es la tolerancia. Mientras el marido siga prohibiendo, el juego puede continuar. Si en vez de decir "¡No te atrevas!" dijera "¡Sigue adelante!" las fobias latentes serían desenmascaradas, y la esposa ya no podría echarle la culpa a él, como se ha demostrado en el caso de la señora White.

Para el más claro entendimiento de un juego, debe conocerse la antítesis, y su efectividad debe ser demostrada en *la práctica*.

#### *Propósito:*

Expone simplemente el propósito general del juego y a veces hay alternativas. El propósito de "Si no Fuera por Ti" puede ser el afán de tranquilidad ("No es que yo tenga miedo, es que él no me deja"), o justificación ("No es que yo no trate, es que él no me lo permite"). La primera es más fácil de aclarar y está más de acuerdo con la necesidad de seguridad de la esposa; así, resulta más sencillo decir que el propósito de "Si no Fuera por Ti", es el de tranquilizar.

#### *Papeles:*

Como dijimos antes, los estados del ego no son papeles, sino fenómenos. Por eso los estados del ego y los papeles o actuaciones deben distinguirse en una descripción formal. Pueden describirse los juegos como de dos, de tres, o de muchos jugadores, de acuerdo con el número de papeles que ofrezcan. A veces el estado del ego de cada jugador corresponde a su papel y a veces no.

"Si no Fuera por Ti" es un juego de dos y requiere una esposa sumisa y un marido dominante. La esposa puede interpretar su papel ya sea como un Adulto prudente ("Es mejor que yo haga lo que él dice") o como un Niño petulante. El marido dominante puede conservar un estado del ego Adulto ("Es mejor que hagas lo que yo digo") o deslizarse a uno Paternal ("Más te vale hacer lo que digo").

#### *Dinámica:*

Hay alternativas para clasificar las fuerzas psicodinámicas que actúan detrás de cada caso en un

juego. Generalmente, sin embargo, es posible escoger un único concepto psicodinámico que sintetice la situación útil, amplia y significativamente. Así, "Si no Fuera por Ti" se describe mejor como derivado de fuentes fóbicas.

*Ejemplos.* Ya que los orígenes de un juego en la infancia o sus prototipos infantiles son tan instructivos, vale la pena buscar sus análogos al hacer la descripción formal de un juego. Resulta que, "Si no Fuera por Ti", es jugado con tanta frecuencia por los niños como por los mayores, y la versión del niño es la misma que la del adulto, sólo que en éste los padres son sustituidos por el marido dominante.

*Paradigma transaccional:*

Se presenta el análisis transaccional de una situación típica, dando el nivel tanto social como psicológico de una reveladora transacción ulterior. En su forma más dramática, "Si no Fuera por Ti", en el nivel social, es un juego Padre-Niño.

Señor White: "Tú quédate y cuida de la casa".

Señora White: "Si no fuera por ti, podría salir y divertirme".

En el nivel psicológico (contrato matrimonial ulterior) las relaciones son Niño-Niño, y bien diferentes.

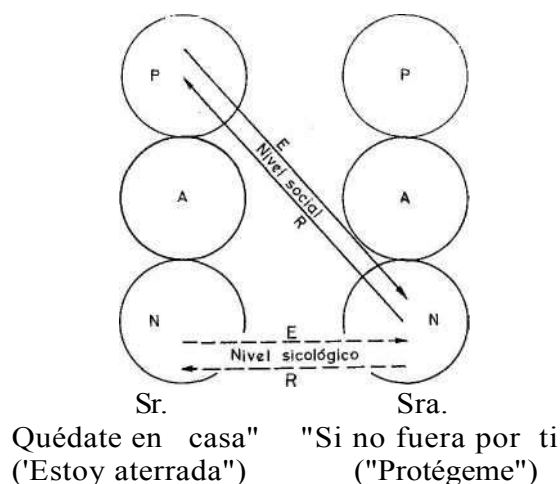
Señor White: "Tú debes estar siempre en la casa cuando yo llego. Me aterra ser abandonado."

Señora White: "Me quedaré, si me ayudas a evitar situaciones fóbicas."

Los dos niveles están ilustrados en la Figura 7.

*Movimientos:*

Los movimientos de un juego, en forma general, corresponden a las caricias en un ritual. Como en cualquier juego, los jugadores se vuelven más y más aficionados con la práctica. Los movimientos sin importancia son eliminados, y cada vez hay más propósito condensado en cada uno. "Una hermosa amistad" se basa casi siempre en el hecho de que los jugadores se complementan mutuamente con gran economía y satisfacción, así que hay un máximo de condescendencia y un mínimo de esfuerzo en los juegos que practican entre sí. Ciertos movimientos precautorios, intermedios o concesionarios pueden ser anulados, dando a la amistad un alto grado de elegancia. El esfuerzo ahorrado en maniobras defensivas puede dedicarse a rasgos ornamentales, para delicia de ambos jugadores y a veces también de los espectadores.



Un juego: Si no fuera por ti

**(Figura 7)**

El estudioso observa que hay un mínimo de movimientos esenciales para el progreso del juego, y éstos pueden evidenciarse en el protocolo. Los jugadores pueden embellecer o multiplicar individualmente estos movimientos básicos, de acuerdo con sus necesidades, su talento o su deseo.

La estructura para "Si no Fuera por Ti" es la siguiente:

- 1) Instrucción-Complacencia ("Tú te quedas en casa" — "Bueno").
- 2) Instrucción-Protesta ("Tú te quedas en casa otra vez" — "Si no fuera por ti").

Ventajas. Las ventajas generales de un juego consisten en sus funciones estabilizadoras (homeostáticas). La homeostasis biológica es promovida por las caricias, y la estabilidad psicológica reforzada por la confirmación de posición. Como se ha dicho ya, las caricias pueden ser de diversas formas para que la *ventaja biológica* de un juego pueda ser expuesta en términos palpables. Así, el papel del marido en "Si no Fuera por Ti", recuerda un golpe con el dorso de la mano (que es diferente a una cachetada, que constituye una humillación directa), y la respuesta de la esposa algo como un petulante puntapié en la espinilla. De ahí que la ganancia biológica de "Si no Fuera por Ti", se deriva de un intercambio de beligerancia-petulancia: un aflictivo aunque aparentemente efectivo modo de mantener la salud de los tejidos nerviosos.

La confirmación de la posición de la esposa —"Todos los hombres son tiranos<sup>TM</sup>— es la *ventaja existencial*. Esta posición es una reacción a la necesidad de rendirse, que es inherente a todas las fobias; una demostración de la estructura coherente que sirve de base a todos los juegos. La declaración sería: "Si fuera sola a una reunión me vencería la tentación de ceder; en casa no cedo; él me obliga, lo que prueba que todos los hombres son tiranos". De ahí que este juego sea generalmente jugado por mujeres que sufren de sentimientos de irrealidad, lo que significa su dificultad para hacer que su Adulto se haga cargo en situaciones de gran tentación.

La aclaración detallada de este mecanismo pertenece más al psicoanálisis que al análisis de juego. En el análisis de juego el producto terminado es por lo tanto, la principal preocupación.

*La ventaja psicológica interna* de un juego es el efecto directo sobre la economía síquica (libido). En "Si no Fuera por Ti", la aceptación, socialmente reconocida, de la autoridad del marido, preserva a la mujer de experimentar miedos neurótico—Al mismo tiempo satisface necesidades masoquistas, si existen, usando el masoquismo no en el sentido de la propia abnegación, sino con su significado clásico de excitación sexual en situaciones de privación, humillación o dolor. Esto es, que a ella la excita que la priven y la dominen.

*Ventaja psicológica externa.* Consiste en evitar una situación temida, por medio de un juego. Esto es obvio principalmente en "Si no Fuera por Ti", donde es la motivación sobresaliente: condescendiendo con las exigencias del marido, la esposa evita las situaciones externas que teme.

*La ventaja social interna*, se designa por el nombre del juego que se juega en el círculo íntimo del individuo. Con su conformidad, la esposa gana el privilegio de decir "Si no Fuera por Ti". Esto la ayuda a emplear el tiempo que debe pasar con su marido; en el caso de la señora White, esta necesidad de empleo de tiempo era especialmente fuerte debido a la falta de intereses comunes, en especial antes de que llegaran los hijos y, después, cuando fueron mayores. En el intervalo el juego era jugado con menos intensidad y menos frecuencia, porque los niños representaban su usual función de estructurar el tiempo para sus padres y, además, les proporcionaban una versión aún más ampliamente aceptada de "Si no Fuera por Ti"; la variación de la ocupada ama de casa. El hecho de que en realidad las jóvenes madres americanas están con frecuencia muy ocupadas, no cambia el análisis de esta variación. El análisis de juego sólo trata de contestar esta pregunta, sin prejuicios: concedido que una joven señora está muy ocupada, ¿qué es lo que hace para explotar esta situación en forma de sacar alguna compensación de ella?

*La ventaja social externa* se designa de acuerdo con el uso que se hace de la situación, en contactos sociales externos. En el caso del juego "Si no Fuera por Ti", que es lo que la esposa dice al marido, hay una transformación al pasatiempo "Si no Fuera por Él", cuando ella se junta con sus amigas a tomar café; Otra vez, la influencia que ejercen los juegos en la selección de amistades, queda demostrada. La nueva vecina, que es invitada a tomar café, es invitada realmente para jugar "Si no Fuera por Él". Si ella juega todo marcha bien, y pronto será una amiga entrañable de las veteranas, ya que todo es igual entre ellas. Si ella rehúsa jugar e insiste en hablar bien de su marido, no durará mucho. Su situación sería la misma que si se rehusara constantemente a beber en las fiestas. En la mayoría de los círculos, sería gradualmente retirada de la lista de invitados.

Esto completa el análisis de las características formales de "Si no Fuera por Ti". Para aclarar todavía más el procedimiento, debe consultarse el análisis de "¿Por qué no? Sólo que...", en la página



120, que es el juego más comúnmente jugado en las reuniones sociales, comités, y grupos psicoterápicos en todo el mundo.

### 3 GÉNESIS DE LOS JUEGOS

Desde el punto de vista actual, criar a un niño puede considerarse como un proceso educacional en el cual se le enseña qué juegos debe jugar y cómo jugarlos. También se le enseñan procedimientos, rituales y pasatiempos apropiados a su posición en el ambiente social a que pertenece, pero no son tan significativos. Su conocimiento de los procedimientos rituales y pasatiempos y su destreza en ellos, determinan las oportunidades que estarán a su alcance (en igualdad de circunstancias); sus juegos determinarán el uso que él haga de esas oportunidades, y los resultados de las situaciones para las cuales es elegible. Como elementos de su inconsciente plan de vida, sus juegos favoritos determinarán también su destino (también en igualdad de circunstancias); el resultado final de su matrimonio, su carrera y las circunstancias que rodeen su muerte.

Los padres escrupulosos dedican gran cantidad de atención a enseñar a sus hijos procedimientos rituales y pasatiempos apropiados a su situación en la vida, y, con igual cuidado, seleccionan escuelas, colegias e iglesias donde sus enseñanzas serán reforzadas. Sin embargo, tienden a pasar por alto la cuestión de los juegos, que forman la estructura básica de la dinámica emocional de cada familia, y que los niños aprenden a través de experiencias significativas en la vida diaria, desde sus primeros meses.

Problemas relacionados se han discutido durante miles de años en una forma general, no sistematizada, y ha habido algunos intentos de un enfoque más metódico en la literatura moderna de ortosiquiatría; no obstante, sin el concepto de juegos, hay pocas posibilidades de una investigación consistente. Hasta ahora, las teorías de la psicodinámica interna del individuo no han podido resolver satisfactoriamente los problemas de las relaciones humanas. Estas son situaciones transaccionales que demandan una teoría de dinámica social, que no pueda ser derivada únicamente de la estimación de las motivaciones individuales.

Como todavía hay pocos especialistas bien preparados en sicología infantil y psiquiatría infantil, que además estén bien adiestrados en análisis de juegos, las observaciones acerca de la génesis de los juegos son escasas. Afortunadamente el siguiente episodio tuvo lugar en presencia de un analista bien preparado.

Tany, de siete años, sintió dolor de estómago a la hora de comer y pidió que lo excusaran por esa razón. Sus padres sugirieron que se acostara un rato. Su hermano menor, Mike, de tres años, dijo entonces, "yo también tengo dolor de estómago", evidentemente, buscando la misma consideración. El padre lo miró un momento y contestó, "Tú no quieres jugar ese juego, ¿verdad?". Lo que hizo que Mike soltara la risa y dijera, "¡No!".

Si los padres hubieran sido caprichosos en cuestiones alimenticias o del funcionamiento intestinal, Mike hubiera sido también enviado a la cama por sus alarmados padres. Si él y los padres hubieran repetido esta representación varias veces, podría anticiparse que este juego hubiera pasado a formar parte del carácter de Mike, como sucede con frecuencia cuando cooperan los padres. Cada vez que se sintiera celoso de un privilegio concedido a un competidor, alegraría enfermedad para conseguir privilegios para sí. La transacción ulterior consistiría entonces en:

(Nivel Social) "No me siento bien" + (Nivel psicológico) "Debes concederme un privilegio también".

Mike, sin embargo, se salvó de semejante carrera hipocondríaca. Tal vez terminará con un destino peor; esa no es la cuestión. La cuestión es que un juego *in statu nascendi* quedó roto ahí mismo con la pregunta del padre y la franqueza del niño al reconocer que estaba iniciando un juego.

Esto demuestra claramente que los juegos son deliberadamente iniciados por los niños pequeños. Después de convertirse en patrones fijos de estímulo y respuesta, sus orígenes se pierden en la bruma del tiempo, y su naturaleza ulterior se oscurece en las nieblas sociales. Ambos pueden ser reconocidos por medio de procedimientos apropiados: el origen, por medio de alguna forma de terapia analítica y, el aspecto ulterior, por antítesis.

La repetida experiencia clínica nos aclara que los juegos son imitativos por naturaleza, y que son inicialmente implantados por el aspecto Adulto (neosíquico) de la personalidad del niño. Si el estado del ego Niño puede ser revivido en el jugador adulto, las actitudes psicológicas

de este segmento (el aspecto Adulto del estado del ego Niño) son tan asombrosas, y su destreza en manejar a la gente tan envidiable, que se le llama correspondientemente en lenguaje familiar "El Profesor" (de psiquiatría),

De allí que en los grupos de psicoterapia que se concentran en el análisis de juego, uno de los procedimientos más sofisticado es la búsqueda del pequeño "Profesor", en cada paciente. Sus primeras aventuras para implantar juegos entre los dos y los ocho años, son escuchadas por todos los presentes con fascinación, y con frecuencia, a menos que los juegos sean trágicos, con gusto y hasta con hilaridad, a lo cual el paciente mismo puede unirse con justificada apreciación de sí mismo. Una vez que sea capaz de hacer eso, está en buen camino para desistir de lo que puede muy bien ser un patrón de conducta desafortunado, y sin el cual le irá mucho mejor.

Ésas son las razones por las que, en la descripción formal de un juego, siempre se intenta describir el prototipo infantil.

#### 4 LA FUNCIÓN DE LOS JUEGOS

Debido a que hay tan pocas oportunidades de intimidad en la vida diaria, y también a que algunas formas de intimidad (especialmente si son intensas), son psicológicamente imposibles para la mayoría de la gente, la mayor parte del tiempo en la vida seria, se invierte en juegos. De ahí que éstos sean necesarios y deseables, y el único problema es si, jugados por determinado individuo, le ofrecen el mayor rendimiento. En relación con esto debe recordarse que la característica esencial de un juego es su culminación o ajuste de cuentas. La función principal de los movimientos preliminares es presentar la situación para ese ajuste de cuentas, y siempre van encaminados a cosechar el máximo de satisfacciones permitido en cada paso, como un producto secundario. Así en "Schlemiel" (armando líos y disculpándose después), el ajuste de cuentas y el propósito del juego es el de obtener un perdón que es forzado por las disculpas; los líos y los daños causados son sólo pasos para llegar a esto, aunque cada transgresión rinde su propio placer. El placer derivado de los líos no hace que estos sean un juego; son las disculpas; el estímulo crítico que lleva al desenlace. En otra forma, los líos serían simplemente un procedimiento destructivo, una delincuencia tal vez placentera.

El juego de "Alcohólico" es similar. Cualquiera que sea el origen psicológico, si lo hay, de la necesidad de beber, en términos del análisis de juego, el beber es únicamente un movimiento en un juego, que progresa con la gente que se halla en su medio ambiente. El beber puede proporcionar su propio placer, pero no es la esencia del juego. Esto se demuestra en el variante "Alcohólico Seco", que implica los mismos movimientos y tiene el mismo ajuste de cuentas que el de "Alcohólico", si bien se juega sin ninguna botella (pág. 77).

Además de su función social de programar el tiempo satisfactoriamente, algunos juegos son urgentemente necesarios para la conservación de la salud, en ciertos individuos. El equilibrio psíquico de estas personas es tan precario y sus posiciones tan sutilmente sostenidas, que privarlos de sus juegos sería sumirlos en la desesperación y aun en la psicosis. Esas personas lucharán duramente contra cualquier oposición a sus movimientos. Esto se observa frecuentemente en situaciones maritales, cuando la mejoría psiquiátrica de un cónyuge (por ejemplo, su renuncia a los juegos destructivos) lleva al rápido deterioro del otro, para quien los juegos eran de máxima importancia para conservar su propio equilibrio. De ahí que sea necesario ejercer mucha prudencia en el análisis de juego.

Afortunadamente, las recompensas de la intimidad libre de juegos, que es o debería ser la forma perfecta de la vida humana, son tan grandes, que aun las personalidades precariamente equilibradas pueden renunciar felizmente a sus juegos si encuentran la pareja apropiada.

En una escala más amplia, los juegos son componentes íntegros y dinámicos del plan de vida, inconsciente, de cada individuo; sirven para llenar el tiempo mientras se espera la realización final, adelantando simultáneamente la acción. Ya que el último acto de un argumento requiere un milagro o una catástrofe, según que el argumento sea constructivo o destructivo, los juegos correspondientes son, también, constructivos o destructivos. En términos familiares, se puede comparar el plan de vida inconsciente del individuo, con un argumento; así, un individuo cuyo plan de vida inconsciente esté orientado hacia "esperar a Santa Claus", será probablemente un compañero ideal para jugar "Caramba, es usted maravilloso, señor Murgatroyd", mientras que alguien con un plan de vida inconsciente trágico, orientado hacia "esperando que se establezca el rigor mortis", puede jugar juegos tan desagradables como "Ahora te he Cogido, Desgraciado."

Debe hacerse notar que expresiones familiares como las usadas antes para referirse al plan de vida inconsciente del individuo, son parte integral del análisis de juego, y se emplean libremente en los grupos y en los seminarios de la psicoterapia transaccional: La expresión "esperando que se establezca el *rigor mortis*\* se originó en el sueño de una paciente, en el que ella decidía hacer algunas cosas "antes de que el *rigor mortis* quedara establecido." Un paciente en un grupo de mucho mundo, hizo notar lo que el terapeuta había pasado por alto: que en la práctica, esperar a Santa Claus y esperar la muerte, son sinónimos. Ya que las expresiones familiares son de importancia decisiva en el análisis de juego, serán discutidas ampliamente más adelante.

## 5 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Muchas de las modalidades empleadas al analizar juegos y pasatiempos ya han sido mencionadas, y cualquiera de ellas puede usarse al clasificarlos sistemáticamente. Algunas de las clasificaciones más obvias están basadas en los siguientes factores:

1. Número de jugadores: juegos de dos (Mujer Frígida), juegos de tres (Peleen los Dos), juegos de cinco (Alcohólico) y juegos de muchos (Por Qué No-Sólo Que).
2. Símbolos empleados: palabras (psiquiatría), dinero (Deudor), partes del cuerpo (Policirugía).
3. De tipo clínico: histérico (Rapo), obsesivo-compulsivo (Agresor), paranoide (Por qué Tenía que Sucederme Esto a Mí), depresivo (Ya estoy en las Mismas).
4. Zonal: oral (Alcohólico), anal (Agresor), fálico (Peleen los dos).
5. psicodinámico: contra-fóbico (Si no Fuera por Ti), proyectivo (Asociación de Padres de Familia), introvertido (psiquiatría).
6. Instintivos: masoquista (Si no Fuera por Ti), sadista (Agresor), fetichista (Hombre Frígido).

Además del número de jugadores, hay otras tres variables de cantidad bastante útiles para ser tomadas en consideración:

1. Flexibilidad. Algunos juegos tales como "Deudor" y "Policirugía" pueden ser jugados adecuadamente sólo con una clase de material, mientras que otros, como los exhibicionistas, son más flexibles.
3. Intensidad. Algunas personas juegan tranquilamente, otros con más tensión y agresividad. Los jugados así se conocen como juegos fáciles o duros, respectivamente.

Las tres variables convergen para hacer los juegos calmados o violentos. En los perturbados mentales hay, con frecuencia, un perceptible progreso a este respecto; puede decirse que son diferentes etapas. Un paranoico esquizofrénico puede jugar inicialmente un juego flexible y tranquilo de "¿No es Terrible?", en su primera etapa, y progresar hasta una inflexible y tenaz tercera etapa, Las etapas pueden distinguirse de la manera siguiente:

- a. Un juego de primer grado es aquél que es socialmente aceptable en el círculo del agente.
- b. Un juego de segundo grado es aquél del cual no surge un daño permanente e irreparable, pero que los jugadores prefieren esconder del público.
- c. Un juego de tercer grado es el que se juega para siempre, y que termina en un sanatorio, en el juzgado o en el necrocomio.

Los juegos pueden ser clasificados, también, de acuerdo con cualquiera de los otros factores específicos discutidos en el análisis de "Si no Fuera por Ti": los propósitos, los papeles, las ventajas más obvias. La mejor base para una clasificación científica y sistemática es probablemente la posición existencial; pero como los conocimientos sobre este factor todavía no están muy avanzados, esa clasificación tendrá que esperar. La clasificación más práctica, al presente, probablemente es la sociológica. Ésa será la que usaremos en la siguiente sección.

## NOTAS

Debe darse el debido crédito a Stephen Potter por sus agudas y humorísticas discusiones de las

maniobras, en situaciones sociales de todos los días y a G. H. Mead, pionero de *IQ* & estudios del papel de los **juegos** en la vida social. (3) Los juegos que llevan hasta una incapacidad **psiquiátrica**, han sido estudiados sistemáticamente en los Seminarios de psiquiatría Social de San Francisco, desde 1958, y esta porción del análisis de juegos ha sido **enfocado** recientemente por T. Szasz.(4) Para el papel de los juegos en el método de grupos, el libro acerca de la dinámica de grupo, escrito por el **autor** de esta obra, debe ser **consultado**.(5)

#### REFERENCIAS

- 1.Maurer, D. W. *The Big Con*. The Bobbs-Merrill Co., New York, 1940.
- 2.Potter, S. *Theory and Practice of Gamemanship*. Henry Holt & Company, New York, n.d.
- 3.Mead, G. H. *Mind, Self, and Society*. University of Chicago Press, Chicago, 1934.
- 4.Szasz, T. *The Myth of Mental Illness*. Harper & Brothers, New York, 1961.
- 5.Berne, E. *The Structure and Dynamics of Organizations and Groups*. J. B. Uppincott Company, Philadelphia and Montreal, 1963.

## Parte II

### Un tesoro de juegos

#### Introducción

ESTA COLECCIÓN está completa a la fecha (1962), pero nuevos juegos son descubiertos continuamente. A veces lo que parece ser otro ejemplo de un juego conocido, resulta, cuando se estudia más cuidadosamente, uno completamente nuevo. Y uno que parece ser nuevo, con frecuencia resulta una variación de uno ya conocido. Los detalles individuales de los análisis también están sujetos a cambios conforme se van acumulando más conocimientos; por ejemplo, cuando hay varias formas posibles donde escoger para describir la dinámica, la exposición dada puede resultar, más tarde, la menos lógica. Ambas listas de juegos y detalles, que se dan en los análisis, son adecuados para el trabajo clínico.

Algunos de los juegos son discutidos y analizados *in ex-tenso*. Otros, que requieren más investigación o que no son comunes, o cuyo significado es bien claro, sólo son mencionados someramente. El jugador principal, al que generalmente se menciona como "agente", se le da el nombre de "White", mientras el otro es llamado "Black".

Los juegos están clasificados en familias de acuerdo con las situaciones en las cuales ocurren más comúnmente: Juegos de la Vida, Juegos Maritales, Juegos de Reunión, Juegos Sexuales y Juegos del Hampa; después viene una sección para profesionales: los Juegos de Consultorio, y, finalmente, alguno; ejemplos de Juegos Buenos.

#### 1 ANOTACIONES

Las siguientes anotaciones se emplearán en el registro analítico.

*Título:* si el juego tiene un nombre largo, en el texto se empleará una abreviatura conveniente. Cuando un juego o sus variaciones tienen más de un nombre, se encontrará una referencia en el índice de Juegos. En informes orales es preferible usar el nombre completo del juego en vez de la abreviatura.

*Tesis:* está explicada tan lógicamente como ha sido posible.

*Propósito:* elige el más significativo con base en la experiencia del escritor.

*Papeles:* el papel del agente desde cuyo punto de vista se discute el juego, se da primero en letras cursivas.

*Dinámica:* lo mismo que con el propósito.

*Ejemplos:* 1) nos dan la ilustración del juego como se jugaba en la niñez, el prototipo pertinente más fácil de reconocer. 2) una ilustración de la vida adulta.

*Paradigma:* ilustra, tan brevemente como es posible, la transacción o transacciones críticas en los niveles social y psicológico.

*Movimientos:* dan el número mínimo de transacciones de estímulo y de respuesta que se encuentran en la práctica. Pueden ser aumentados, disminuidos y decorados, ilimitadamente, en situaciones diferentes.

*Ventajas:*

- 1) Sicológica Interna — trata de exponer la forma como el juego contribuye al equilibrio psíquico interno.
- 2) Sicológica Externa — trata de exponer cuáles situaciones o contactos provocadores de ansiedad están siendo evitados.

- 3) Social Interna — nos da la expresión característica empleada, cuando el juego, es entre íntimos.
- 4) Social Externa — nos da la forma clave usada en un derivado del juego o pasatiempo, jugado en círculos menos íntimos.
- 5) Biológica — trata de representar la clase de caricias que el juego ofrece a las personas involucradas.
- 6) Existencial — expone la posición en la cual el juego es típicamente jugado.

*Relativos:* da los nombres complementarios, agregados y opuestos.

Un entendimiento adecuado del juego sólo puede obtenerse en situaciones psicoterapéuticas. Las personas que tienen juegos destructivos, visitarán al terapeuta con mucha más frecuencia que las que realizan juegos constructivos. De ahí que la mayoría de los juegos bien entendidos, son básicamente destructivos; sin embargo, el lector debe recordar que también los hay constructivos, jugados por personas más afortunadas. Para prevenir que la idea de los juegos se vulgarice, como se han vulgarizado tantos términos psiquiátricos, debemos enfatizar otra vez que los juegos son una idea muy precisa, y deben ser claramente distinguidos —de acuerdo con los criterios dados previamente— de los procedimientos, rituales, pasatiempos, operaciones, maniobras y actitudes que surgen de varias posiciones. Un juego se efectúa en una posición, pero una posición o su actitud correspondiente no es un juego.

## 2 EXPRESIONES FAMILIARES

Muchas expresiones familiares empleadas aquí fueron proporcionadas por pacientes. Todas ellas, si se usan con el debido respeto hacia la oportunidad y las sensibilidades, son apreciadas, comprendidas y hasta disfrutadas por los jugadores. Si algunas de ellas parecen faltas de respeto, la ironía va dirigida hacia los juegos y no contra las personas que los juegan. El primer requisito para una expresión familiar es la habilidad para inventarlas, y, si a veces parecen divertidas, es precisamente porque dan en el clavo. Como he tratado de demostrar en otras ocasiones al discutir epítetos coloquiales, toda una página de palabrotas eruditas pueden no expresar tanto como la declaración de que cierta mujer es una perra, o que cierto hombre es un estúpido.<sup>1</sup> Las verdades psicológicas pueden ser expuestas para propósitos académicos, en lenguaje científico, mas el reconocimiento efectivo de los esfuerzos emocionales, en la práctica, requieren un enfoque diferente. Así, nosotros preferimos jugar "¿No es Terrible?", a "expresión oral de la agresión anal proyectada". La primera, no sólo tiene más fuerza y más significado dinámico, sino que es realmente más precisa. Y a veces la gente se cura más rápidamente en cuartos claros y alegres que en habitaciones grises.

## REFERENCIAS

1. Berne, E. "Intuition IV: Primal Images & Primal Judgments. *Psychiatric Quarterly*. 29: 634-658, 1955.

## CAPÍTULO SEIS

### Juegos de la Vida

Todos los juegos tienen una importante y probablemente decisiva influencia en los destinos de los jugadores, bajo condiciones sociales corrientes; pero algunos ofrecen más oportunidades que los otros en el curso de toda la vida y son más propensos a involucrar a espectadores relativamente inocentes. Este grupo puede llamarse convenientemente Juegos de la Vida. En él están incluidos "Alcohólico", "Deudor", "Patéame", "Ahora te he Cogido, Desgraciado", "Mira lo que me has Obligado a Hacer" y sus principales variantes, que se funden, por un lado, con los juegos maritales, y, por el otro, con los del hampa.

#### 1 ALCOHÓLICO

*Tesis.* En el análisis de juego no hay alcoholismo o "un alcohólico", pero hay un papel llamado el alcohólico en cierto tipo de juego. Si una anomalía bioquímica o fisiológica es la principal instigadora de la bebida excesiva —esa interrogación todavía sigue abierta— entonces su estudio pertenece al campo de la medicina interna. El análisis de juego se interesa en algo muy diferente: las clases de transacciones sociales que están relacionadas con esos excesos. De ahí el juego "Alcohólico". En todo su florecimiento es un juego de cinco, aunque los papeles pueden condensarse de manera que principie y termine como un juego de dos.

El papel central es el del Alcohólico —de "el que lo es"— interpretado por White.

El principal papel secundario es el del Perseguidor, típicamente jugado por un miembro del sexo opuesto, generalmente la esposa.

El tercer papel es el del Salvador, usualmente interpretado por alguien del mismo sexo, con frecuencia el viejo doctor de la familia, quien está interesado en el paciente y también en problemas alcohólicos. En la situación clásica, el doctor rescata al alcohólico de su hábito. A los seis meses de que White no toma un trago, se felicitan mutuamente.

El cuarto papel es el del "Ayudante" o comodín. En literatura este papel lo interpreta el tendero que le extiende crédito a White, y le da además un emparedado y tal vez una taza de café, sin perseguirlo ni tratar de rescatarlo. En la vida diaria este papel es frecuentemente jugado por la madre de White, quien le da dinero, y con frecuencia simpatiza con él acerca de la esposa que no lo comprende. En este aspecto del juego se requiere que White dé cuenta plausible de su necesidad de dinero; algún proyecto en el que ambos pretenden creer, aunque saben muy bien en qué va a gastar realmente la mayor parte. A veces el Ayudante se desliza a otro papel que es auxiliar, aunque no esencial: el de Agitador; "tipo amable" que ofrece la provisión sin que se le pida siquiera: "Ven a tomar una copa conmigo (y caerás en el vicio más fácilmente)."

El ayudante profesional en todos los juegos de bebida, es el cantinero. En el juego "Alcohólico" él interpreta el quinto papel, la Conexión, la fuente directa de abastecimiento que además comprende al alcohólico y que, en cierto modo, es la persona más significativa en la vida de cualquier adicto. La diferencia entre la Conexión y los otros jugadores, es la diferencia que hay entre profesionales y aficionados en cualquier juego: el profesional sabe cuándo debe detenerse. En cierto momento el buen cantinero se rehúsa a servir más copas al Alcohólico, quien se queda entonces sin provisión, a menos que pueda localizar otra Conexión más indulgente.

En las etapas iniciales de "Alcohólico", la esposa puede representar los tres papeles secundarios: a medianoche, es el Ayudante, desvistiendo al "Alcohólico", haciéndole café y dejándose maltratar por él; en la mañana es el Perseguidor, regañándolo por su perversidad; y en la noche es el Salvador, suplicándole que cambie de manera de ser. En las últimas etapas, debido algunas veces a deterioro orgánico, el Perseguidor y el Salvador pueden ser suprimidos; sin embargo, serán tolerados si están dispuestos a actuar, además, como fuentes de abastecimiento.

White recurrirá al servicio de beneficencia de una misión y permitirá que "lo salven" por una comida; o aguantará sermones de aficionados o profesionales, si le dan algo después.

La experiencia nos indica que el ajuste de cuentas en "Alcohólico" (como es característico en los juegos en general) surge del aspecto al cual la mayoría de los investigadores prestan menos atención. En el análisis de este juego, el beber es simplemente un placer incidental que proporciona ganancias adicionales; el procedimiento que lleva a la culminación, que es el molestar a la mañana siguiente. Lo mismo sucede en el juego de "Schlemiel": los líos que atraen la mayor atención, son simplemente el medio, camino de placer adicional, por el que White llega a lo esencial, que es obtener el perdón de Black.

Para el Alcohólico lo importante no es tanto el malestar físico después de la borrachera, sino el tormento psicológico. Los dos pasatiempos favoritos de la gente que bebe son "Martini" (cuántas copas y cómo fueron mezcladas) y "La Mañana Siguiente" (Déjame contarte acerca de *mi* borrachera). "Martini" es jugado, generalmente, por bebedores sociales; muchos alcohólicos prefieren un duro "round" psicológico de "Mañana Siguiente", y organizaciones tales como A. A. (Alcohólicos Anónimos) les ofrecen oportunidad ilimitada para ello.

Cada vez que cierto paciente visitaba a su siquiatra después de una parranda, se dirigía a sí mismo toda clase de insultos; el siquiatra no decía nada. Más tarde, volviendo a contar estas visitas en un grupo de terapia psiquiátrica, White dijo lleno de satisfacción que había sido el siquiatra quien le había apostrofado en esa forma. El tema de mayor interés para muchos alcohólicos en situación terapéutica, no es su afición a beber, la cual mencionan generalmente como deferencia a sus perseguidores, sino el consiguiente sufrimiento. El principal objeto de beber, además del placer que produce, es implantar una situación donde el Niño puede ser severamente reprendido, no sólo por el Padre interior, sino por cualquier figura paternal que se interese lo suficiente para complacerlo. De ahí que la terapia de este juego debe concentrarse no en la bebida en sí, sino en los efectos posteriores, la propia indulgencia y el propio castigo. Hay un tipo de bebedor, sin embargo, que no sufre ese estado depresivo después de la borrachera; esas personas no pertenecen a la presente categoría.

Hay también un juego "Alcohólico Seco", en el cual White recorre todo el proceso de degradación social o financiera sin ninguna botella, siguiendo la misma secuencia de movimientos y requiriendo los mismos actores secundarios. Aquí también, la mañana siguiente es lo esencial. En realidad es el parecido entre "Alcohólico Seco" y el simple "Alcohólico", lo que enfatiza que ambos son juegos; por ejemplo, el procedimiento para ser despedido de un empleo, es el mismo en los dos. "Adicto" es parecido a "Alcohólico" pero más siniestro, más dramático, más sensacional y rápido. En nuestra sociedad, cuando menos, se apoya más firme en el siempre dispuesto Perseguidor, con Ayudantes y Salvadores en menor cantidad, y con la Conexión representando un papel más importante.

Hay gran variedad de organizaciones involucradas en "Alcohólico", algunas nacionales y otras hasta de alcance internacional. Muchas de ellas publican reglas para el juego. Casi todas ellas explican la forma de jugar "Alcohólico": tomar una copa antes del desayuno, gastar en licor el dinero asignado a otras cosas, etc. También explican el papel del Salvador. Alcohólicos Anónimos, por ejemplo, siguen el juego al Alcohólico pero se concretan en inducir al mismo a interpretar el papel de Salvador. Los que han sido Alcohólicos son los preferidos porque ya saben cómo va el juego; por eso están más calificados para jugar los papeles secundarios, que la gente que no ha jugado nunca. Hasta se han reportado casos en la A. A. en que se quedaron sin Alcohólicos con quienes trabajar; entonces los miembros empezaron a beber nuevamente, ya que no había otra manera de continuar jugando el juego en ausencia de gente a quien salvar.<sup>1</sup>

También existen organizaciones dedicadas a perfeccionar a los otros jugadores. Algunos insisten en que las esposas cambien su papel de Perseguidoras a Salvadoras. El que parece llegar al ideal del tratamiento teórico, se refiere a los adolescentes descendientes de alcohólicos; a estos jóvenes se les anima a romper con el juego mismo, no sólo a cambiar de papeles. La cura psicológica de un alcohólico también consiste en conseguir que deje de practicar ese juego y no sólo en hacer que cambie de papel. En algunos casos esto ha sido posible, aunque es tarea difícil encontrar algo que interese más al Alcohólico que continuar su juego. Ya que clásicamente tiene miedo a la intimidad, el sustituto tendrá que ser otro juego, en vez de relaciones de libre juego. Con frecuencia los alcohólicos "curados" no son compañía muy estimulante, socialmente hablando, y es posible que sientan que en sus vidas falta algo de excitación, por lo que sufren constantemente la tentación de caer nuevamente en el vicio. Lo mejor en una "cura de alcoholismo" es que el antiguo adicto pueda beber una o dos copas, socialmente, sin ponerse en peligro de recaer. La total abstinencia no es una verdadera cura para el analista de juegos. Resulta aparente, por la descripción de este juego, que existe una gran tentación por parte del Perseguidor de jugar "Mira lo que me has Hecho"; por parte del Salvador, de jugar "Yo Sólo Trato de Ayudarte"; y



del Ayudante, por interpretar "El Buen Joe". Con el nacimiento de las organizaciones de ayuda para el alcohólico, que propagaron la idea de que el alcoholismo es una enfermedad, los alcohólicos han aprendido a jugar "Pierna de Palo". La ley, que se toma un interés especial en ellos, tiende a apoyar esa idea. El énfasis ha cambiado del Perseguidor al Salvador; de "Soy un Pecador", a "¿Qué se Puede Esperar de un Enfermo?" (esto viene de la tendencia del pensamiento moderno de apartarse de la religión para inclinarse hacia la ciencia). Desde el punto de vista existencial, no es seguro que el cambio mejore la situación, y desde el punto de vista práctico, el cambio parece haber hecho muy poco para disminuir la venta de licor a los bebedores consuetudinarios. Sin embargo, Alcohólicos Anónimos es todavía para la mayoría de la gente, la mejor iniciación a la teoría del exceso de indulgencia.

*Antítesis.* Como es sabido, la afición a jugar el juego de "Alcohólico" es difícil de abandonar. En cierto caso, en un grupo de terapia, una alcohólica se limitó a participar lo menos posible, hasta que pensó que ya sabía lo suficiente acerca de los otros miembros, para seguir adelante con su juego. Después les pidió que le dijeran lo que pensaban de ella. Ya que se había portado en forma bastante agradable, varios miembros dijeron cosas amables acerca de ella, entonces ella protestó: "Eso no es lo que yo quiero. Quiero saber lo que piensan realmente." Así aclaró que lo que ella buscaba eran comentarios denigrantes. Las otras mujeres se rehusaron a perseguirla; se fue a casa y dijo a su marido que, si volvía a beber una copa, debía divorciarse de ella o enviarla a un hospital. Él prometió hacerlo, esa misma noche ella se embriagó y él la envió a un sanatorio. En este ejemplo los otros miembros se rehusaron a jugar a Perseguidores, que era el papel que White les había asignado; ella no pudo tolerar ese comportamiento antitético, a pesar de los esfuerzos de todos por ayudarla. En su casa encontró alguien dispuesto a interpretar el papel que ella demandaba.

En otros casos, sin embargo, parece posible preparar al paciente lo suficiente para que el juego pueda ser abandonado, e intentar una verdadera cura social en la cual el terapeuta rehúsa jugar tanto Perseguidor como Salvador. Tampoco es terapéutico que haga el papel de Ayudante, permitiendo que el paciente deje de cumplir sus obligaciones financieras y sus compromisos. Desde el punto de vista transaccional, el procedimiento terapéutico correcto; después de un cuidadoso examen preliminar del terreno, es tomar una posición de Adulto y rehusarse a interpretar ningún papel, esperando que el paciente pueda tolerar no sólo la abstinencia de beber, sino también la de practicar su juego. Si no puede, entonces será mejor pasarlo a un Salvador.

La antítesis es particularmente difícil porque, en la mayoría de los países occidentales, se considera al bebedor habitual un objeto de censura, de preocupación o de generosidad, y cualquiera que se rehúsa a interpretar uno de estos papeles tiende a provocar la indignación pública. Un enfoque juicioso puede ser aún más alarmante para los Salvadores que para el Alcohólico, a veces con desafortunadas consecuencias para la terapia. En una situación clínica un grupo de analistas se interesaron seriamente en el juego "Alcohólico", y trataban de efectuar curas reales rompiendo el juego, en vez de limitarse a rescatar a los pacientes. En cuanto esto resultó aparente, el comité que respaldaba la clínica, que no era de profesionales, les aplicó la ley fría y ninguno de ellos volvió a ser llamado para continuar colaborando en el tratamiento de los pacientes.

*Análogos.* Una interesante rama de "Alcohólico" se llama "Toma una". Fue descubierta por un estudiante de psiquiatría industrial. White y su esposa (un Perseguidor que no bebe) van a una excursión con Black y su esposa (ambos Ayudantes). White dice a los Black: "¡Tomen una!" Si aceptan, esto da licencia a White para beber cuatro o cinco. El juego es descubierto si los Black rehúsan. White, según las reglas del bebedor, entonces tiene derecho a sentirse insultado y buscará compañeros más complacientes para su próximo paseo. Lo que socialmente parece ser generosidad Adulta, psicológicamente resulta un acto de insolencia para el que el Niño de White obtiene el paternal perdón de Black, con un soborno descarado en las narices de la señora White, que no puede protestar. En realidad, es únicamente porque no "puede" protestar por lo que la señora White consiente todos los preliminares, pues ella está tan ansiosa de que el juego continúe, con ella en el papel de Perseguidor, como White con el papel de Alcohólico. Las recriminaciones de ella a la mañana siguiente son fáciles de imaginar. Esta variante puede causar complicaciones si White es jefe de Black.

En general, al Ayudante no le va tan mal como sugiere el nombre. Los Ayudantes o comodines son con frecuencia personas solitarias que tienen mucho que ganar mostrándose amables con los Alcohólicos. El tendero que hace el papel de "Buen Joe" logra muchas amistades en esta forma y puede conseguir en su propio círculo social, una reputación no sólo de persona generosa sino de buen conversador.

Incidentalmente, una variante de "Buen Joe", es andar por ahí pidiendo consejos acerca de cómo ayudar a la gente. Éste es un divertido ejemplo de un juego constructivo que vale la pena fomentar. Lo inverso es el "Villano", que toma lecciones de violencia y pide consejos acerca de la forma de lastimar a la gente. Aunque esto nunca lo lleve a la práctica, el jugador tiene la oportunidad de asociarse con verdaderos rufianes que sí juegan para serlo realmente, y puede participar del reflejo de su gloria. Ésta

es una especie que los franceses llaman *un fanfarrón del vicio*.

## ANÁLISIS

*Tesis:* Qué malo he sido; a ver si puedes detenerme.

*Propósito:* Castigo propio.

*Papeles:* Alcohólico, Perseguidor, Salvador, Ayudante, Conexión.

*Dinámica:* Privación oral.

*Ejemplos:* 1) A ver si puedes cogerme. Los prototipos de este juego son difíciles de correlacionar debido a su complejidad. Sin embargo, los niños, en particular los hijos de alcohólicos, con frecuencia siguen varias de las maniobras características del Alcohólico. "A ver si puedes detenerme", que involucra mentir, esconder cosas, buscar atenuantes, tratar de hallar auxiliares, encontrar algún vecino benevolente que le haga dádivas, etc. El autocastigo con frecuencia se pospone para años después. 2) El alcohólico y su círculo.

*Paradigma social:* Adulto-Adulto.

Adulto: "Dime lo que realmente piensas de mí, o ayúdame a dejar de beber."

Adulto: "Seré franco contigo".

*Paradigma psicológico:* Padre-Niño.

Niño: "A ver si puedes detenerme."

Padre: "Debes dejar de beber porque..."

*Movimientos:* 1) Provocación—acusación o perdón. 2) Indulgencia—ira o decepción.

*Ventajas:*

- 1) Sicológica interna—a) beber como un procedimiento—rebelión, tranquilidad, satisfacción de un deseo, b) "Alcohólico" como juego—castigo propio (probable).
- 2) psicológico externo—evitar las relaciones sexuales y otras formas de intimidad.
- 3) Social interna—a ver si puedes detenerme.
- 4) Social externa—"Mañana Siguierte", "Martini", y otros pasatiempos.
- 5) Biológica—alternar intercambios amorosos y de ira.
- 6) Existencial—todos quieren excluirme.

## 2 DEUDOR

*Tesis.* "Deudor" es algo más que un juego. En los Estados Unidos tiende a convertirse en un argumento, un plan para toda la vida, justamente como sucede en algunas de las selvas de África y Nueva Guinea.<sup>2</sup> Ahí los familiares de un joven le compran una novia a un precio exorbitante, dejándolo endeudado para varios años. Aquí impera la misma costumbre, al menos en las secciones más civilizadas del país, sólo que el precio de la novia se convierte en el precio de la casa. Si los familiares no aportan la ayuda económica, lo hace el banco.

Así el joven de Nueva Guinea, con un viejo reloj de pulso colgado de la oreja para asegurar su éxito, y el joven estadounidense con un nuevo reloj de pulsera en el brazo, para asegurar el éxito, tienen, por igual, un "propósito" en la vida. La gran celebración de la boda o del estreno de la casa se verifica no cuando se acaba con la deuda, sino cuando se inicia. Lo que se enfatiza en la televisión, por ejemplo, no es al hombre maduro que por fin ha terminado de pagar la hipoteca de su casa, sino al joven que se cambia a su nueva casa con su familia, blandiendo orgullosamente los papeles que acaba de firmar y que lo atarán durante los años más productivos de su vida. Después de haber pagado sus deudas—la hipoteca, los gastos de colegiatura de sus hijos, y su seguro de vida— es considerado como un problema; "un ciudadano anciano" a quien la sociedad debe proveer de comodidades materiales y de un nuevo "propósito". Como en Nueva Guinea, si es muy sagaz, puede convertirse en un gran acreedor en vez de ser un gran deudor, pero eso sucede relativamente poco.

Conforme se escribe esto, una cochinilla de tierra se arrastra a través del escritorio. Si se le voltea sobre su dorso, se puede observar el tremendo esfuerzo que hace para volver a ponerse sobre sus patas.

En este lapso tiene un "propósito" en su vida. Cuando alcanza su propósito casi puede uno leer el triunfo en su cara. Se va, y uno puede imaginarse su satisfacción al contar su hazaña en la siguiente reunión de cochinitas, con la nueva generación admirándolo como un insecto que "ha llegado". Sin embargo, mezclada a su satisfacción, hay un poco de decepción. Ahora que está en la cúspide, la vida le parece falta de propósito. Tal vez regresará con la esperanza de repetir su triunfo. Quizá valdría la pena marcarle la espalda con tinta, para poder reconocerla si se arriesga otra vez. Un animalito valiente la cochinita. Con razón ha sobrevivido por millones de años.

La mayoría de los estadounidenses, sin embargo, sólo toman en serio sus hipotecas en momentos de tensión. Si están deprimidos o si la situación económica es mala, sus obligaciones los sostienen y hasta impiden que algunos de ellos cometan suicidio. La mayor parte del tiempo se la pasan jugando tranquilamente "Si no Fuera por las Deudas"; de lo contrario, se divierten. Sólo algunos hacen una carrera de jugar un duro juego de "Deudor".

"Traten de Cobrar" es jugado generalmente por matrimonios jóvenes, e ilustra la forma como se implanta un juego para que los jugadores "ganen" de todas maneras. Los White obtienen toda clase de mercancías y servicios a crédito, módicos o lujosos, según sus antecedentes y según la forma como les enseñaron a jugar sus padres o abuelos. Si el acreedor se da por vencido después de algunos esfuerzos por cobrar, entonces los White pueden disfrutar de sus ganancias sin castigo y, en este sentido, ganan. Si el acreedor hace aún mayores esfuerzos por cobrar, entonces ellos disfrutan los placeres de la persecución y también del uso de sus compras. La forma dura del juego ocurre si el acreedor está determinado a cobrar. Para ello tendrá que tomar medidas drásticas. Éstas generalmente tienen un elemento coactivo, por ejemplo, dirigirse a los jefes de White, o presentarse en la casa de éste con un llamativo camión con enormes letras de *Agencia de Cobros Morosos*, dispuestos a recoger la mercancía.

En este momento hay un cambio. White sabe ahora que probablemente tendrá que pagar. Pero debido al elemento coactivo, puesto en claro en la mayoría de los casos por la "tercera carta" del cobrador ("Si no se presenta en nuestras oficinas en 48 horas..."), White se siente más que justificado en disgustarse; y entonces cambia a una variante de "Ahora te he Cogido, Desgraciado." En este caso gana demostrando que el acreedor es codicioso, despiadado e indigno de confianza. Las dos ventajas más obvias de esto son, 1) la afirmación de la posición existencial de White, que es una forma disfrazada de "Todos los acreedores son avaros", y 2) ofrece una enorme ganancia social externa, ya que White queda en posición de insultar abiertamente al acreedor, ante sus amigos, sin perder su propia condición de "Buen Joe". También puede explotar todavía más su ganancia social enfrentándose al acreedor. Además, justifica así el haberse aprovechado del sistema de crédito: si los acreedores son como ya ha demostrado, ¿por qué pagarles?

"Acreedor", en la forma "Trata de Salirte con la Tuya", es jugado algunas veces por propietarios de casas. Los jugadores de "Trata de Cobrar" y "Trata de Salirte con la Tuya", se reconocen mutuamente enseguida, y debido a las posibles ventajas transaccionales y al prometido deporte, se sienten secretamente complacidos y listos para comprometerse mutuamente. Aparte de quién gane el dinero, cada uno ha mejorado de posición respecto del otro, jugando "¿Por qué Tenía que Sucederme a Mí?", después de que todo ha terminado.

Los juegos de dinero pueden tener consecuencias muy graves. Si estas descripciones parecen graciosas, y lo son para alguna gente, no es porque se refieran a trivialidades, sino porque demuestran que detrás de motivaciones triviales hay cuestiones que la gente toma seriamente.

*Antítesis.* La antítesis obvia de "Trata de Cobrar" es demandar el pago inmediato en efectivo. Pero un buen jugador de "Trata de Cobrar" tiene sus métodos para darle la vuelta a eso, y le darán resultado con cualquiera que no sea el más firme y listo de los acreedores. La antítesis de "Trata de Salirte con la Tuya" es la honradez y la prontitud. Ya que "Trata de Cobrar" y "Trata de Salirte con la Tuya" las practican profesionales en todo el sentido de la palabra, un amateur tiene tantas probabilidades de ganar jugando contra ellos, como las tendría de jugar contra jugadores profesionales. Aunque el amateur casi nunca gana, al menos puede divertirse si se encuentra incluido en uno de estos juegos. Ya que ambos se juegan, por tradición, seriamente, nada resulta tan desconcertante para los profesionales como el que una inocente víctima se ría del resultado. En círculos financieros esto se considera estrictamente impropio. En los casos reportados a este escritor, reírse de un deudor, cuando se lo encuentra uno en la calle, resulta tan desconcertante para él como lo es para un "Schlemiel" jugar anti-"Schlemiel".

*Tesis.* Lo juegan hombres cuyo trato social es equivalente a llevar un letrado que diga, "Por Favor no me Patee", La tentación es casi irresistible, y cuando sigue el impulso natural, White gime lastimosamente, Pero si el Letrado Dice *no* me Patee". Después agrega con incredulidad, "¿Por qué Tenía que Sucederme a mí?" Clínicamente, el "Por qué Tenía que Sucederme a mí" puede estar incluido y disfrazado en el cliché de "psiquiatría": "Cada vez que Estoy en Tensión me Pongo a Temblar". Un elemento del juego "Por qué Tenía que Sucederme a mí", viene de un orgullo inverso: "Mis Desgracias son Mejores que las Tuyas." Este factor se encuentra con frecuencia en paranoides.

Si la gente que lo rodea, por bondad, por convencionalismos sociales o por reglamentos se rehúsa a maltratarlo empleando, "Sólo Trato de Ayudarte", su comportamiento se vuelve cada vez más provocativo hasta que pasa los límites y las obliga a maltratarlo. Estos son los hombres despreciados, los engañados y los perdedores de empleos.

El juego correspondiente entre mujeres es el de "Raída". Con frecuencia decentes, se esfuerzan por estar mal vestidas. Se las arreglan para que sus ingresos, por "buenas" razones, nunca sean mayores de lo esencial para subsistir. Si tienen una buena racha, siempre encuentran jóvenes emprendedores que las ayuden a perder dinero, dándoles, en cambio, participaciones en algún negocio que no vale nada, o algo parecido. En lenguaje familiar esta clase de mujer es llamada "Amiga de Mamá", y siempre está dispuesta a dar consejos Paternales, viviendo precariamente de la experiencia de otros. Su "Por qué Tenía que Sucederme a Mí" es silencioso, y sólo su comportamiento de esfuerzo denodado sugiere "¿Por qué Tenía que Sucederme a mí?"

Una forma interesante de "Por qué Tenía que Sucederme a Mí" ocurre en personas bien adaptadas que cosechan grandes éxitos y fortuna más allá de lo que esperaban. Aquí el "Por qué Tenía que Sucederme a mí" puede llevar a pensamientos más serios y constructivos, y a un progreso personal, si toma la forma de "¿Qué Hice en Realidad para Merecer Esto?"

#### 4 AHORA TE HE COGIDO, DESGRACIADO

*Tesis.* Puede verse en su forma clásica en juegos de póquer. White tiene una mano invencible, tal como cuatro ases. En este punto, si es un jugador de "Ahora te he Cogido, Desgraciado", está más interesado en el hecho de tener a Black completamente a su merced, de lo que está en que es un buen póquer o que está ganando dinero.

White necesitaba unas instalaciones de plomería y revisó cuidadosamente con el plomero el costo, antes de decirle que hiciera el trabajo. Se fijó el precio y estuvieron de acuerdo en que no habría extras. Cuando el plomero presentó su cuenta incluyó unos dólares extra por una válvula que no había pensado que se necesitara; como cuatro dólares en un trabajo de cuatrocientos. White se puso furioso, llamó por teléfono al plomero y demandó una explicación. El plomero no quiso ceder. White le escribió una larga carta criticando su integridad y su ética, y se rehusó a pagar la cuenta hasta que rebajara los cuatro dólares. El plomero acabó por ceder.

Pronto se hizo aparente que tanto White como el plomero estaban haciendo un juego. En el curso de sus negociaciones se habían reconocido potencialmente. El plomero hizo su movimiento provocativo al presentar la cuenta. Ya que White tenía la palabra del plomero, éste último es el que faltaba claramente. White se sentía justificado en descargar su rabia sobre aquél. En vez de limitarse a negociar dignamente, según sus normas de Adulto, tal vez con inocente enojo, White aprovechó la oportunidad para criticar ampliamente el comportamiento del plomero. Superficialmente su disputa era Adulto-Adulto, una legítima controversia de negocios acerca de una suma de dinero. En el terreno psicológico, era Padre-Adulto: White estaba explotando su trivial aunque socialmente defendible objeción (posición) al descargar su furia, contenida varios años, sobre su engañoso oponente. Justamente como su madre lo hubiera hecho en una situación similar. Él reconoció rápidamente su verdadera actitud (Ahora te he Cogido, Desgraciado) y se dio cuenta de que, secretamente, se había sentido feliz con la provocación del plomero. Entonces recordó que desde la infancia había buscado injusticias similares, las había recibido encantado y las había explotado con el mismo vigor. En muchos de los casos que recordó, se había olvidado del origen de la provocación, sólo recordaba con grandes detalles el curso de la pelea subsiguiente. El plomero, aparentemente, estaba jugando alguna variación de "¿Por qué Tenía que Sucederme a Mí?"

"Ahora te he Cogido, Desgraciado" es un juego de dos que debe ser distinguido de "¿No es Terrible?" En este último el agente busca las injusticias para poder quejarse de ellas con un tercero, haciendo un juego de tres: Agresor, Víctima, Confidente. "¿No es Terrible?", se juega bajo el lema de "Mal de

Muchos. ..". El confidente es, generalmente, alguien que también juega "¿No es Terrible?". "Por qué Tenía que Sucederme a mí" es también juego de tres, pero aquí el agente trata de establecer su mayor desgracia y resiente cualquier competencia de otros desafortunados. "Ahora te he Cogido, Desgraciado" está comercializado en un juego profesional de tres, como "entremetido." También puede jugarse como un juego marital de dos, en formas más o menos sutiles.

*Antitesis.* La mejor antitesis es el comportamiento correcto. La estructura contractual de una relación con un jugador de "Ahora te he Cogido, Desgraciado", debe ser claramente establecida al detalle en la primera oportunidad, y debe uno apegarse estrictamente a las reglas. En la práctica clínica, por ejemplo, el problema de pago por citas a las que no asiste el interesado, debe abordarse anticipadamente entre el profesional y el paciente, y se deben tomar precauciones para evitar discrepancias en los registros de contabilidad. Si algún contratiempo imprevisto surgiera, la antitesis sería la de ceder amablemente, sin discutir, hasta que el terapeuta haya tenido tiempo de prepararse para tratar el juego. En la vida diaria, tener negocios con jugadores de "Ahora te he Cogido, Desgraciado", es siempre arriesgado. La esposa de una persona así debe ser tratada con cuidadosa corrección, y aun el más tenue flirteo, la mínima galantería o desprecio debe ser evitado, particularmente si el mismo marido parece propiciarlos.

## ANÁLISIS

*Tesis:* Ahora te he cogido, desgraciado. *Propósito:* Justificación. *Papeles:* Víctima, Agresor. *Dinámica:* Rabia de celos.

*Ejemplos:* 1) Esta vez te cogí. 2) Marido celoso. *Paradigma Social:* Adulto-Adulto.

Adulto: "Lo ves, has hecho mal."

Adulto: "Ahora que me lo dices, creo que sí."

*Paradigma Psicológico:* Padre-Niño.

Padre: "Te he estado vigilando, esperando que faltaras." Niño: "Esta vez me cogiste."

Padre: "Sí, y te voy a hacer sentir todo el peso de mi furia."

*Movimientos:* 1) Provocación-Acusación. 2) Defensa-Acusación. 3) Defensa-Castigo.

*Ventajas:*

- 1) Sicológica Interna—justificación de la rabia.
- 2) Sicológica Externa—evita enfrentarse a las deficiencias propias.
- 3) Interna Social—"Ahora te he Cogido, Desgraciado".
- 4) Social Externa—siempre tratan de cogerte.
- 5) Biológica—intercambios beligerantes generalmente de carácter sexual.
- 6) Existencial—no se puede confiar en la gente.

## 5 MIRA LO QUE ME HAS OBLIGADO A HACER

*Tesis.* En su forma clásica éste es un juego marital, pero también puede jugarse entre padres e hijos y entre compañeros en el trabajo.

1) "Mira lo que me has Obligado a Hacer", de primer grado: White, sintiéndose insociable, se absorbe en alguna actividad que tiende a aislarlo de la gente. Tal vez todo lo que él desea de momento es que lo dejen solo. Un intruso, tal como su esposa o uno de sus hijos, viene en busca de una "caricia" o para preguntarle algo como, "¿Sabes dónde están las pinzas?" Esta interrupción es la causa de que el cincel, la brocha, o el lápiz, resbalen, por lo que se vuelve furioso contra el intruso y grita, "Mira lo que me has Obligado a Hacer." Como esto se repite a través de los años, su familia tiende más y más a dejarlo solo cuando está absorto en algo. Claro que no es el intruso, sino su propia irritación, lo que "causa" el error, y él se siente feliz cuando sucede, ya que eso le da pie para echar al visitante. Desgraciadamente éste es un juego que aprenden los niños con notable facilidad, así que es pasado de generación en generación, fácilmente. Las satisfacciones y ventajas latentes quedan claramente demostradas cuando se juega más seductoramente.

2) "Mira lo que me has Obligado a Hacer", de segundo grado: Si "Mira lo que me has Obligado a Hacer" es más la base de un modo de vida, y no simplemente un mecanismo protector empleado ocasionalmente, White se casará con una mujer que juegue "Sólo Trato de Ayudarte" o alguna de sus variantes. Entonces le resulta fácil dejar a ella las decisiones.

Con frecuencia esto se hace a guisa de consideración o galantería. Él puede, cortés y deferentemente, dejar a ella decidir a dónde ir a cenar o qué película ver. Si las cosas salen bien, puede disfrutarlas. Si no, puede culpar a ella diciendo o significando: "Tú me Metiste en Esto", una variación simple de "Mira lo que me has Obligado a Hacer". O puede cargar sobre ella el peso de las decisiones acerca de la educación de los hijos mientras él se comporta como jefe supremo; si los niños se alborotan, él puede jugar sin disimulo. Esto establece las bases a través de los años para echar la culpa a la madre si los niños salen malos; así que "Mira lo que me has Obligado a Hacer" no es el fin en sí, sino simplemente brinda satisfacciones pasajeras como "Te lo Dije" o "Mira lo que has Hecho Ahora".

El jugador profesional que se abre paso en la vida al amparo de "Mira lo que me has Obligado a Hacer", lo empleará también en su trabajo. En el "Mira lo que me has Obligado a Hacer" ocupacional, la larga mirada de sufrimiento reemplaza a las palabras. El jugador, "democráticamente" o como parte de su "sistema de administración", pide sugerencias a sus empleados. En esta forma puede alcanzar una posición inatacable para aterrorizar a sus subordinados. Cualquier equivocación que cometa puede ser usada en contra de ellos echándoles la culpa. Empleado en contra de superiores (echándoles la culpa de los propios errores), resulta autodestructivo y puede llevar al desempleo o, si está en el ejército, a ser transferido a otra unidad. En este caso puede ser "Por qué Tenía que Sucederme a mí", con gente amargada, o "Ya Estoy en las Mismas", con deprimidos (ambos de la familia de "Patéame").

3) "Mira lo que me has Obligado a Hacer", de tercer grado: y en su forma más dura puede ser jugado por paranoicos contra gente lo bastante incauta para darles consejos (vea "Sólo Trato de Ayudarte"). Ahí puede ser peligroso y, en algunos casos raros, hasta fatal.

"Mira lo que me has Obligado a Hacer" y "Tú me Metiste en Esto" se complementan mutuamente, así que esta combinación es una base clásica para el oculto contrato de juego en muchos matrimonios. Este contrato queda ilustrado en la siguiente secuencia.

Por acuerdo mutuo la señora White llevaba las cuentas de la familia y también pagaba los compromisos con cheques de una cuenta mancomunada del matrimonio, porque el señor White "no tenía buena cabeza" para las cuentas. Cada cierto tiempo se les notificaba que estaban sobregirados y el señor White tenía que ir al banco para arreglarlo. Cuando buscaban el origen de la dificultad, se descubría que la señora White había hecho alguna compra de valor, sin decirlo a su marido. El señor White, furioso, se ponía a jugar su "Tú me Metiste en Esto", y ella aceptaba llorosa los reproches y prometía que no sucedería otra vez. Todo seguía sin contratiempos uno o dos meses y entonces aparecía de pronto algún cobrador que demandaba el pago atrasado de alguna cuenta. El señor White, no habiendo oído nada de esa cuenta, interrogaba a la esposa. Ella entonces jugaba su "Mira lo que me has Obligado a Hacer", diciendo que la culpa era de él. Como le había prohibido sobregirarse en el banco, lo único que podía hacer era dejar esa cuenta sin pagar y no decírselo a él.

Habían permitido que estos juegos siguieran durante diez años, sobre la base de que cada vez sería la última, y que de ahí en adelante sería diferente —como lo era, durante algunos meses. Bajo terapia, el señor White analizó este juego inteligentemente, sin la ayuda del terapeuta, y también inventó el remedio. Por mutuo acuerdo, él y la señora White pusieron la cuenta de cheques del banco y las cuentas de crédito, a nombre de él únicamente. La señora White siguió llevando las cuentas de la familia y haciendo los cheques, pero el señor White veía antes las facturas y firmaba los cheques. De esta manera ni acreedores ni sobregiros podían pasárselo, y ahora compartían la labor de hacer el presupuesto. Privados de las satisfacciones y ventajas de "Mira lo que me has Obligado a Hacer" y "Tú me Metiste en Esto", los White estuvieron al principio destanteados y después se vieron obligados a buscar permanentemente otro tipo más constructivo de recompensar uno al otro.

*Antítesis.* La antítesis de "Mira lo que me has Obligado a Hacer", de primer grado, es dejar al jugador solo, y la de ese mismo juego, en segundo grado, es la de devolver la decisión a White. El jugador de primer grado puede reaccionar sintiéndose desamparado, pero casi nunca furioso; el jugador de segundo grado puede volverse huraño si se le obliga a tomar la iniciativa, así que la oposición sistemática a "Mira lo que me has Obligado a Hacer", puede tener consecuencias desagradables. La antítesis del mismo juego en tercer grado debería ser ponerse en manos de un terapeuta competente.

## ANÁLISIS PARCIAL

El propósito de este juego es la justificación. Dinámicamente, en su forma más suave, puede relacionarse a la eyaculación prematura, la forma más dura de la furia, basada en la ansiedad de "castración". La adquieren con facilidad los niños. La ganancia psicológica externa (evitar

responsabilidades) es notable, y el juego se precipita con frecuencia por la amenaza inminente de intimidad, ya que la furia "justificada" ofrece una buena excusa para evitar las relaciones sexuales. La posición existencial es: "No Tengo la Culpa".

#### NOTA

Gracias al Dr. Rodney Nurse y a la señora Francés Matson, del Centro de Curación y Educación sobre el Alcoholismo de Oakland, California y a los doctores Kenneth Everts, R. J. Starrels, Robert Goulding y otros que han demostrado interés especial en este problema, por sus renovados esfuerzos en el estudio del "Alcohólico", como "juego", y por su participación en la crítica sobre el presente tratado.

#### REFERENCIAS

1. Neme, Eric *A Layman's Guide to Psychiatry y Psychoanalysis*.
2. Simón & Schuster, New York, 1957, p. 191.
3. Mead, Margaret, *Growing Up in New Guinea*. William Morrow & Company, New York, 1951.

## CAPITULO SIETE

### Juegos Maritales

CASI CUALQUIER juego puede formar la estructura de la vida conyugal y la vida familiar, no obstante, algunos, como "Si no Fuera por ti", prosperan mejor, o, como "Mujer Frígida", son tolerados más tiempo bajo la fuerza legal de las relaciones conyugales. Los juegos maritales, desde luego, no pueden ser separados absolutamente de los juegos sexuales, los cuales tratamos en una sección aparte. Aquellos juegos que en las relaciones conyugales se caracterizan por evolucionar hasta alcanzar su mayor, apogeo, incluyen "Rincón", "Tribunales", "Mujer Frígida", "Hombre Frígido", "Abrumada", "Si no Fuera por ti", "Mira Cuánto me he Esforzado" y "Querido".

#### 1 RINCÓN

*Tesis.* "Rincón" ilustra con más claridad que la mayoría de los demás juegos, su función como barrera para las relaciones íntimas. Paradójicamente, consiste en una disimulada negativa para jugar el juego de otra persona.

1. La señora White sugiere a su marido que vayan a un cine. Él accede.

2a. La señora White comete una "equivocación". Hace mención, con toda naturalidad, durante el curso de la conversación, de que la casa necesita ser pintada. Este es un proyecto bastante costoso, y White le ha dicho recientemente que sus finanzas no andaban muy bien; le había pedido que no lo mortificara ni disgustara sugiriendo gastos extras, cuando menos hasta el principio del siguiente mes. Éste es, por tanto, un mal momento para sacar a relucir la condición de la casa, y White responde rudamente.

2b. Alternativa: White lleva la conversación hacia la casa, haciendo difícil a la señora White resistir la tentación de decir que necesita ser pintada. Como en el caso anterior, White responde groseramente.

3. La señora White se ofende y dice que si él está de mal humor, no irá con él y que puede irse solo.

4. White se va al cine (o sale con sus amigos), dejando a la señora White en casa, lamentando su pena:

Hay dos posibles trucos en este juego:

A. La señora White sabe muy bien, por experiencia, que no debe tomar en serio el disgusto de su marido. Lo que él realmente quiere es que ella demuestre en alguna forma que aprecia lo mucho que él trabaja para ganarse la vida; entonces podrían salir a pasear alegremente juntos. Pero ella rehúsa jugar, y él se siente decepcionado. Sale lleno de resentimiento, mientras ella se queda en casa con cara de mártir, si bien con un secreto sentimiento de triunfo.

B. White sabe por experiencia que no debe tomar en serio la rencilla. Lo que ella quiere es que él la contente; entonces saldrían felices juntos. Pero él rehúsa jugar, sabiendo que no es honrado al hacerlo: ella quiere ser rogada, y él, aunque lo sabe, pretende no saberlo. Sale de la casa sintiéndose alegre y aliviado, mas con cara de agraviado. Ella queda resentida y decepcionada.

En cada uno de los casos la posición del ganador es, superficialmente, irreprochable; todo lo que él o ella han hecho, es tomar al otro literalmente. Esto es bien claro en (B), cuando White acepta la negativa a salir de la señora White, por su valor aparente. Ambos saben que eso es trampa, pero, como ella lo dijo, se encuentra arrinconada.

La ganancia más obvia en este juego es la externa psicológica. Ambos encuentran el cine sexualmente estimulante, y está más o menos anticipado que, al volver del cine, se harán el amor. De ahí que uno de ellos, el que quiere evitar el contacto íntimo, es el que pone el juego en movimiento (2a) o (2b). Ésta es una variedad particularmente exasperante de "Alboroto" (ver Capítulo 9). La persona



"ofendida" puede, desde luego, presentar una buena razón para no querer el amor en un estado de justificada indignación, y la otra, arrinconada, tiene que aceptar esa negación.

*Antítesis.* Esto es sencillo para la señora White. Todo lo que tiene que hacer, es cambiar de opinión, tomar a su marido del brazo, y salir sonriente con él (un cambio del estado del ego Niño al de Adulto). Para el señor White resulta más difícil, ya que ella es la que tiene en ese momento la iniciativa; sin embargo, si revisa toda la situación, podría contentarla para que saliera con él; como si fuera un Niño arisco que ha sido debidamente aplacado, o, mejor todavía, como un Adulto.

"Rincón" se encuentra en una forma algo diferente como juego de familia, que incluye a los niños, en cuyo caso se parece al "doble lazo" descrito por Bateson y sus asociados.<sup>1</sup> Aquí el niño está arrinconado, así que, haga lo que haga, estará mal. Según la teoría de Bateson, esto puede ser un factor etiológico importante en la esquizofrenia. En nuestro lenguaje la esquizofrenia puede ser, entonces, la antítesis de un niño de "Rincón". La experiencia en el tratamiento de adultos esquizofrénicos, con el análisis de juegos, sostiene esta teoría: cuando el juego familiar de "Rincón" es analizado y se demuestra que el comportamiento esquizofrénico se adoptó específicamente para contrarrestar ese juego, se puede obtener la curación parcial o total, en un paciente convenientemente preparado.

Una forma común de "Rincón", que se juega por toda la familia, y que más puede afectar el desarrollo del carácter de los niños, ocurre con padres "Paternales" importunos. El niño o niña es apremiado para que se haga más útil en la casa, mas, cuando lo hace, los padres encuentran falta en todo lo hecho; ejemplo familiar de "maldito si lo haces y maldito si no lo haces". Este "doble lazo" puede llamarse "Dilema Tipo de Rincón".

Se ha probado que "Rincón" es, a veces, un factor etiológico en los niños asmáticos.

Niña: "Mamá ¿me quieres?" Madre: "¿Qué es querer?"

Esta contestación deja a la niña sin recurso. Ella quiere hablar acerca de la madre, pero la madre cambia el tema hacia la filosofía, lo cual la niña no está preparada para entender. Empieza a respirar con dificultad, la madre se irrita, se presenta el ataque de asma, la madre se disculpa y el "Juego de Asma" sigue su curso. Este tipo de "Asma de Rincón" todavía tiene que estudiarse más.

Una variante elegante, que puede llamarse "Tipo Russell— Cabeza Blanca", de "Rincón", se presenta algunas veces en la terapia de grupo.

Black: "Bueno, de cualquier modo, cuando estamos callados nadie juega.

White: "El silencio, en sí mismo, puede ser un juego".

Red: "Nadie estaba jugando hoy".

White: "Pero no jugar puede ser un juego en sí mismo".

La antítesis terapéutica es igualmente elegante. Las paradojas lógicas están prohibidas. Cuando se priva a White de esta maniobra, sus ansiedades latentes salen rápidamente a flote.

Un aliado de "Rincón", por un lado, y de "Raído" por el otro, es el juego marital de "Bolsa de Lunch". El marido, que muy bien puede pagarse una buena comida en un restaurante, se prepara, sin embargo, unos emparedados todas las mañanas, los pone en una bolsa de papel y se los lleva a la oficina. De esta manera utiliza pedazos de pan, restos de la cena y bolsas de papel que su esposa ha ido guardando. Esto le da completo control sobre las finanzas de la familia porque, ¿qué esposa podría atreverse a comprar una estola de mink a la vista de semejante sacrificio del marido? El marido obtiene numerosas ventajas más, tales como la de comer solo con toda tranquilidad y la de adelantar su trabajo durante la hora de la comida. En muchas formas éste es un juego constructivo que hubiera aprobado Benjamín Franklin, ya que alienta las virtudes del ahorro, el trabajo y la puntualidad.

## 2 TRIBUNALES

*Tesis.* Descriptivamente, ésta es la clase de juego que encuentra su más florida expresión en la ley, y en él se incluyen "Pierna de Palo" (alegato de enfermedad mental) y "Deudor" (pleito civil).

*Clínicamente* se ve con más frecuencia en las oficinas de los consejeros maritales y en los grupos maritales de psicoterapia. En realidad, algunas escenas en los consultorios de consejeros maritales y terapeutas de grupo maritales, consisten en un perpetuo juego de "Tribunales", en el cual nada se resuelve, ya que el juego no se interrumpe nunca. En estos casos se hace evidente que el consejero

o terapeuta se halla gravemente comprometido en el juego, sin haberse dado cuenta de ello.

"Tribunales" se puede jugar con cualquier número de jugadores, si bien es esencialmente un juego de tres, con un demandante, un acusado y un juez, representados por un marido, una esposa y el terapeuta. Si es jugado en un grupo de terapia, o en el radio o en la televisión, los otros miembros de la audiencia tienen el papel de jurado. El marido empieza acusatoriamente, "Déjeme decirle lo que (nombre de la esposa) hizo ayer. Cogió el..." etc., etc. La esposa responde entonces defendiéndose, "Lo que sucedió en realidad fue que... y además, precisamente antes de eso, él estaba... y, de cualquier modo, en ese momento los dos estábamos...", etc. El marido agrega galantemente, "Bueno, me alegro de que ustedes tengan la oportunidad de escuchar los dos lados, yo sólo quiero ser justo". En este punto el consejero dice, "A mí me parece que si consideramos...", etc., etc. Si hay público, el terapeuta puede pasarle la pelota diciendo, "Bueno, oigamos lo que los demás tienen que decir". O, si el grupo ya está entrenado, interpretará el papel de jurado sin ninguna instrucción de él.

*Antítesis.* El terapeuta dice al marido, "¿Tiene usted toda la razón!" Si el marido pone cara de complacencia o triunfo, el terapeuta le pregunta, "¿Cómo se siente al oírme decir eso?" El marido contesta: "Perfectamente". Entonces el terapeuta agrega, "La verdad es que creo que usted no tiene la razón". Si el marido es honrado, dirá, "Ya lo sabía yo". Si no es honrado, tendrá alguna reacción que demostrará que el juego está en progreso. Entonces es posible adentrarse más en el asunto. El elemento de juego consiste en el hecho de que, mientras el demandante está abiertamente clamando por la victoria, fundamentalmente cree que no tiene la razón. Cuando se ha juntado suficiente material clínico para aclarar la situación, el juego puede quedar impedido por una maniobra que es una de las más elegantes; de todo el arte de la antítesis. El terapeuta pone una regla prohibiendo el empleo (gramatical) de tercera persona, en el grupo. De ahí en adelante los miembros del grupo sólo pueden dirigirse los unos a los otros, directamente, como "tu", o hablar de sí mismos como "yo", pero no pueden decir "Déjeme decirle lo que ella hizo", o "Déjeme decirle lo que él hizo". En este punto, de plano, la pareja deja de jugar en el grupo, o cambian a "Querido", que es un progreso, o inician "Además", que no es ninguna ayuda. La descripción de "Querido" está en otra sección (pág. 114). En "Además", el demandante hace una acusación tras otra. La acusada replica a cada una, "Puedo explicar eso". El demandante no presta atención a la explicación y, en cuanto la acusada hace una pausa, se lanza a la siguiente acusación con otro "además", que es seguido de otra explicación. Éste es un típico intercambio Padre-Niño.

"Además" es jugado más intensamente por acusados paranoides. Debido a su apego a tomar todo literalmente, les resulta particularmente fácil frustrar a los acusadores que se expresan en términos humorísticos o metafóricos. En general, las metáforas son las trampas más obvias para ser evitadas en un juego de "Además".

En su forma *diaria*, "Tribunales" puede observarse fácilmente en los niños, como un juego de tres, entre dos hermanitos y un padre. "Mamá, ella me quitó mi dulce". "Sí, pero él me quitó mi muñeca y antes me estaba pegando y, de todas maneras, los dos prometimos compartir nuestros dulces".

## ANÁLISIS

*Tesis:* Tienen que decir que tengo la razón. *Propósito:* Ser tranquilizado.

*Papeles:* Demandante, Acusado, Juez (y/o Jurado). *Dinámica:* Rivalidad.

*Ejemplos:* 1) Los niños pelean, el padre interviene. 2) Pareja de casados busca "ayuda".

*Paradigma Social:* Adulto-Adulto.

Adulto: "Esto es lo que ella me hizo". Adulto: "Los verdaderos hechos son éstos".

*Paradigma Psicológico:* Niño-Padre.

Niño: "Dime que tengo razón".

Padre: "Éste tiene la razón". O: "Ambos tienen razón."

*Movimientos:*

- 1) Demanda presentada—Defensa presentada.
- 2) El Demandante presenta su refutación, concesión, o gesto de buena voluntad.
- 3) Decisión del juez o instrucciones al jurado.
- 4) Decisión final.

*Ventajas:* 1) Sicológica Interna—proyección de la culpa.

2) Sicológica Externa—excusa de la culpa.

3) Social Interna—"Querido", "Además", "Alboroto" y otros.

- 4) Social Externa— "Tribunales".
- 5) Biológica—caricias del juez y del jurado.
- 6) Existencial—posición depresiva, nunca tengo la razón.

### 3 MUJER FRÍGIDA

*Tesis.* Éste es casi siempre un juego marital, ya que es casi inconcebible que una unión informal pueda presentar, durante suficiente periodo de tiempo, las oportunidades y privilegios requeridos, o que semejantes lazos pudieran conservarse en una situación así.

El marido hace insinuaciones a su mujer y es rechazado. Después de repetidos intentos, ella le dice que todos los hombres son bestias, que él no la ama en realidad, o no la ama por sí misma; que todo lo que a él interesa en el matrimonio, es lo sexual. Él desiste por un tiempo, 'después lo intenta otra vez, con el mismo resultado. Finalmente se resigna y ya no hace insinuaciones. Conforme pasan las semanas y los meses, la esposa se va volviendo cada vez más informal y olvidadiza. Camina por el cuarto a medio vestir, o se olvida de la toalla cuando se baña, para que él tenga que llevársela. Si juega con más intensidad o bebe más de la cuenta, llega hasta a flirtear con otros hombres, en las fiestas. Por fin él responde a esas provocaciones y lo intenta de nuevo. Otra vez es rechazado, y un juego de "Alboroto " continúa, determinando su comportamiento, otras parejas, sus parientes políticos, sus finanzas y sus fracasos, y termina azotando una puerta.

Esta vez el marido se hace el propósito de terminar con todo eso, buscando, en adelante, un *modus vivendi* asexual. Pasan los meses. La esposa se vuelve cada vez más provocativamente informal y más provocativamente olvidadiza, no obstante él se resiste todavía. Una noche, ella se acerca a él y lo besa. Al principio él no responde, recordando su resolución, mas pronto la naturaleza reclama sus derechos después de la larga continencia, y piensa que ahora sí lo ha conseguido. Sus primeros avances no son rechazados. Se vuelve más y más atrevido. En el momento crítico ella lo rechaza y grita: "¡Lo ves, no te lo dije! Todos los hombres son bestias, todo lo que yo quería era un poco de cariño; ¡a ti lo único que te interesa es lo sexual!" El juego de "Alboroto" puede hacer a un lado las frases preliminares de su reciente comportamiento y los parientes políticos, e ir directo al problema de las finanzas.

Debe notarse que, a pesar de sus protestas, el marido generalmente tiene tanto miedo a las relaciones sexuales como su esposa, y ha escogido cuidadosamente a su compañera para minimizar el peligro de exigir demasiado a su aminorada potencia sexual, de lo cual ahora puede culpar a ella.

En su forma más común este juego se realiza por damas solteras de distintas edades, lo que pronto les gana un epíteto vulgar. Con ellas, este juego se confunde pronto con el de indignación, o "Rapo".

*Antítesis.* Este juego, y las posibles antítesis, son igualmente peligrosos. Tomar una amante es aventurado. Frente a semejante estimulante competencia, la esposa puede renunciar al juego y tratar de iniciar una vida matrimonial normal, tal vez demasiado tarde. Pero, por otro lado, puede hacer uso del enredo, frecuentemente con la ayuda de un abogado, como munición contra el marido, en un juego de "Ahora te he Cogido, Desgraciado". El resultado es igualmente imprevisible si el marido se somete a un tratamiento psiquiátrico y ella no. El juego de la mujer puede derrumbarse conforme el marido se vuelve más fuerte y va llegando a una adaptación más sana; si ella es una jugadora fuerte, la mejoría de él puede resultar en divorcio. La mejor solución, si es posible, es que ambos lleguen a un grupo marital de transacción, donde las latentes ventajas del juego, y la patología sexual, básica, puedan ser descubiertas. Con esta preparación, ambos esposos pueden empezar a interesarse en la psicoterapia individual intensiva. Eso puede concluir en un huevo matrimonio psicológico. Si no, cuando menos, cada uno puede lograr un reajuste más sensible a la situación, que lo que hubieran conseguido en otra forma.

La antítesis decente para este juego, en su forma común, es encontrar otra pareja social. Algunas de las antítesis más astutas o brutales, son perversas y hasta criminales.

*Relativos.* El juego inverso, "Hombre Frígido", es menos común, pero sigue casi el mismo curso general, con algunas variaciones en detalles. El resultado depende de los "argumentos" de las personas involucradas.

El momento crucial de "Mujer Frígida" es la fase final de "Alboroto". Una vez que éste toma su curso, la intimidad sexual no tiene caso, ya que ambos jugadores obtienen una satisfacción perversa de "Alboroto" y ya no tienen necesidad de más excitación sexual el uno del otro. De ahí que el punto más importante contra ■ "Mujer Frígida" sea declinar el juego de "Alboroto". Esto deja a la esposa en un estado de insatisfacción sexual, que puede ser tan agudo, que la vuelva más complaciente. El empleo hecho de "Alboroto" distingue a "Mujer Frígida" de "Pégame Papá", porque en éste, "Alboroto" queda al principio; en "Mujer Frígida", "Alboroto" sustituye al acto sexual. En "Pégame Papá", "Alboroto" es una condición del acto sexual, una especie de fetiche que aumenta la excitación; mientras que en "Mujer Frígida", una vez que "Alboroto" ha tenido lugar, el episodio queda terminado.

Un análogo infantil de "Mujer Frígida" es jugado por ese tipo de niña que describe Dickens en su obra *Great Expectations*. Ella sale con su vestido almidonado y le pide al niño que le haga un pastel de lodo. Después se burla de sus manos y su ropa sucia y le hace notar lo limpia que ella está.

## ANÁLISIS

*Tesis:* Ahora te he cogido, desgraciado.

*Propósito:* Justificación.

*Papeles:* Esposa decente, Marido desconsiderado.

*Dinámica:* Envidia del pene.

*Ejemplos:* 1) Gracias por el pastel de lodo, niño sucio.

2) Provocativa, esposa frígida. *Paradigma Social:* Padre-Niño

Padre: "Te doy permiso para hacerme un pastel de lodo (bésame).

Niño: "Con mucho gusto".

*Paradigma Psicológico:* Niño-Padre.

Niño: "A ver si puedes seducirme."

Padre: "Trataré de seducirte, si me detienes."

Niño: "Lo ves, fuiste tú quien empezó."

*Movimientos:*

1) Seducción-Respuesta.

2) Rechazo-Resignación.

3) Provocación-Respuesta.

4) Rechazo-Alboroto.

*Ventajas:*

1) Sicológica Interna—liberación de culpa por fantasías sadistas.

2) Sicológica Externa—evitar la temida exhibición y penetración.

3) Social Interna—"Alboroto".

4) Social Externa —¿Qué se puede hacer con niños sucios (maridos)?

5) Biológica—juego sexual inhibido e intercambios beligerantes.

6) Existencia—Soy pura.

## 4 ABRUMADA

*Tesis.* Éste es un juego practicado por la acosada ama de casa. Su situación requiere que sea perita en diez o doce ocupaciones diferentes; o, dicho de otra manera, que ella llene, con gracia, diez o doce papeles diferentes. De tiempo en tiempo aparecen en los suplementos dominicales listas de estos papeles en forma más o menos cómica: amante, madre, enfermera, sirvienta, etc. Ya que estos papeles son por lo general fatigosos y opuestos unos a otros, su imposición hace surgir, a través de los años, esa condición simbólicamente conocida en Estados Unidos como "Housewife's Knee" (Rodilla de Ama de Casa), ya que es la rodilla la que se emplea para fregar, levantar, mecer al niño, etc., cuyos síntomas se pueden resumir en la queja: "Estoy cansada".

Ahora, si el ama de casa consigue fijar su propio ritmo de trabajo y encuentra satisfacción en amar a su marido y a sus hijos, no sólo servirá sus veinticinco años de trabajo sino que disfrutará

con ellos, y verá ir a la universidad al más pequeño de sus hijos, con verdadera pena. Pero si por un lado su Padre interno la fustiga, y el marido, a quien ha escogido precisamente con ese propósito, la critica, y por el otro lado no encuentra satisfacción suficiente en amar a su familia, puede ser cada vez más y más infeliz. Al principio puede tratar de consolarse con las ventajas de "Si no Fuera por ti" y "Defecto" (y, en verdad, cualquier ama de casa puede caer en ellos cuando el camino se hace duro), pero pronto dejan de servirle. Entonces tiene que encontrar otra salida y ésta es el juego de "Abrumada."

La tesis de este juego es muy sencilla. Ella recibe todo lo que venga y todavía pide más. Está de acuerdo con las críticas de su marido y acepta todas las demandas de los hijos. Si tiene que recibir invitados para la cena, no sólo siente que debe platicar impecablemente, sino que tiene que ser la castellana de la casa y los sirvientes, decoradora, proveedora, una belleza, reina virgen y diplomática; además se ofrecerá, esa mañana, a hornear un pastel y a llevar los niños al dentista. Si ya se siente hostigada, hace el día todavía más abrumador. Entonces, en la tarde se desploma, justificadamente, y no hace nada. Deja mal al marido, a los hijos y a los invitados, y sus propios reproches la hacen más miserable. Después de que esto sucede dos o tres veces, su matrimonio está en peligro, los niños confundidos, ella pierde peso, su pelo está desarreglado, su cara larga y sus zapatos estropeados. Entonces se presenta en el consultorio del psiquiatra, lista para ser hospitalizada.

*Antítesis*, La antítesis lógica es sencilla: la señora White puede representar cada uno de sus papeles, sucesivamente, durante la semana, pero debe rehusar interpretar dos o más simultáneamente. Cuando den una fiesta para tomar el coctel, por ejemplo, puede hacer de proveedora o de nana, pero no de ambas. Si está sufriendo de "Rodilla de Ama de Casa", puede conseguir limitarse en esta forma.

Si en realidad está jugando "Abrumada", le será muy difícil ceñirse a esa limitación. En ese caso el marido es cuidadosamente escogido; es un hombre razonable desde cualquier otro punto de vista, que criticará a su esposa si no es tan eficiente como él piensa que era su madre. En efecto, ella se casa con la imagen que él tiene de su madre, perpetuada en su Padre, la cual es similar a la imagen que ella tiene de su propia madre o abuela.

Habiendo encontrado una pareja adecuada, su Niño puede ahora establecerse en el papel de acosada, que le es necesario para mantener su equilibrio psíquico, y al cual no renunciará fácilmente. Mientras más tareas de responsabilidad le dé el marido, más fácil es para ambos encontrar razones Adultas para conservar los aspectos malsanos de sus relaciones.

Cuando la posición se vuelve insostenible, con frecuencia por intervención de los maestros a favor de los infelices niños, es llamado el siquiatra para hacer un juego de tres, ya sea que el marido quiera que examine a la esposa, o que la esposa lo quiera como un aliado contra el marido. Los procedimientos que siguen dependen de la habilidad y la vigilancia del siquiatra. Generalmente, la primera fase, el alivio de la depresión de la esposa, se desarrollará sin contratiempos. La segunda fase, en la cual ella dejará de jugar "Abrumada" para jugar "Psiquiatría", es la decisiva, porque tiende a despertar la creciente oposición de ambos esposos. A veces ésta está bien escondida y entonces explota súbita aunque no inesperadamente. Si esta etapa es resistida, entonces puede proceder el verdadero trabajo del análisis de juego.

Es necesario reconocer que el verdadero culpable es el Padre de la esposa, su Madre o Abuela; el marido es, hasta cierto punto, sólo una imagen escogida para interpretar este papel en el juego. El terapeuta no sólo tiene que combatir a este Padre y al marido, que hace una fuerte inversión al jugar por su extremo, sino también al ambiente social que anima a la complacencia de la esposa. La semana siguiente a la aparición del artículo que habla de los muchos papeles que tiene que representar la esposa, hay un *¿qué tal lo hago?* en el suplemento dominical. Se trata de una prueba de diez preguntas para determinar "¿Qué tan buena anfitriona (Esposa, Madre, Ama de Casa) es usted?". Para el ama de casa que juega "Abrumada", ése es el equivalente del pequeño "instructivo" que viene con los juegos de los niños indicando las reglas. Puede servir para apresurar la evolución de "Abrumada" que, si no es detenido, puede terminar en un juego de "Hospital del Estado" (No quisiera, por nada del mundo, que me enviaran a un hospital").

En la práctica profesional, una de las dificultades con esa clase de parejas, es que el marido tiende a evitar verse involucrado en el tratamiento, más allá de su juego de "Mira Cómo me he Esforzado", porque casi siempre está más perturbado de lo que quiere admitir. En vez de eso puede enviar mensajes directos al terapeuta, por medio de estallidos de mal genio que sabe que la esposa reportará en seguida. Por ende, "Abrumada" progresa fácilmente a una lucha de tercer grado, de vida-muerte-divorcio. El siquiatra se encuentra casi sólo del lado de la vida, ayudado únicamente por el abrumado Adulto de la paciente, y que se encuentra liado en estrecho combate, que puede ser mortal,

contra los tres aspectos del marido, quien tiene por aliados al Niño y al Padre, internos, de la esposa. Es una batalla dramática, con apuestas de dos contra cinco, que pone a prueba la pericia del terapeuta profesional más libre de juegos. Si se acobarda, puede tomar la salida más fácil ofrendando a su paciente en el altar de un tribunal de divorcios, lo que equivale a decir: "Me rindo—Que usted y él peleen."

## 5 SI NO FUERA POR TI.

*Tesis.* Ya se ha dado el análisis detallado de este juego en el Capítulo 5. Es realmente el segundo juego descubierto después de "¿Por qué no?—Sí, Pero", que hasta ese momento sólo había sido considerado como un fenómeno interesante. Con el descubrimiento adicional de "Si no Fuera por Ti", se aclaró que debía haber todo un departamento de acciones sociales basadas en transacciones ulteriores. Esto tenía que llevar a la búsqueda de tales comportamientos, y la presente colección es uno de los resultados.

Brevemente: una mujer se casa con un hombre dominante para que le restrinja sus actividades y así la prevenga de meterse en situaciones que la atemorizan. Si esto fuera una simple operación, ella podría expresar su gratitud porque él le hizo ese servicio. Sin embargo, en el juego "Si no Fuera por Ti", la reacción de ella es totalmente opuesta: se aprovecha de la situación para quejarse de las restricciones, lo que hace que el esposo se sienta inseguro y le dé toda clase de ventajas. Este juego es de ventaja social interna. La ventaja social externa es el pasatiempo "Si no Fuera por Él", que es su derivado, y el cual juega con amigas iguales a ella.

## 6 MIRA CUÁNTO ME HE ESFORZADO

*Tesis.* En su forma *clínica* común, éste es un juego de tres jugado por un matrimonio y un siquiatra. El marido (generalmente) está tirando al divorcio, a pesar de sus protestas en contrario, mientras que la esposa es más sincera al querer continuar con el matrimonio. Él va al terapeuta con protesta y habla sólo lo necesario para demostrar a la esposa que está cooperando; por lo general él juega un suave juego de "Psiquiatría" o de "Tribunales." Conforme pasa el tiempo él empieza a exhibir una pseudo condescendencia cada vez más resentida, o argumentos agresivos, hacia el terapeuta. En casa, al principio muestra más "comprensión" y moderación y termina portándose peor que nunca. Después de una, dos, o diez visitas, depende de la habilidad del terapeuta, él se rehúsa a verlo otra vez y se va de cacería o de pesca en vez de visitarlo. La esposa entonces se ve obligada a pedir el divorcio. El marido ahora no reconoce ninguna culpa, ya que la esposa ha tomado la iniciativa y él ha demostrado su buena fe yendo un par de veces al terapeuta. Está en buena posición para decir a cualquier abogado, juez, amigo o pariente, "¡Mira cómo me he esforzado!"

*Antítesis.* Se ve a la pareja juntos. Si uno —digamos el marido— está claramente realizando este juego, se pone a ella en tratamiento individual y se manda al jugador por otro lado tomando como razón valedera que todavía no está listo para la terapia. Él puede hasta divorciarse, pero sólo a costa de abandonar la posición de que está tratando de cooperar realmente. Si es necesario la esposa puede empezar los trámites del divorcio, y está en mejor posición, ya que ella realmente ha querido cooperar. El esperado resultado favorable es que el esposo, al ver su juego destruido, se desespere y vaya en busca de tratamiento a otra parte, con una motivación genuina.

En su forma *diaria* se observa fácilmente en niños, como un juego de dos, con un padre. Se juega en una de dos posiciones: "Estoy Desvalido" o "Soy Inocente". El niño trata de hacer algo y lo echa a perder o no tiene éxito. Si es Desvalido, el padre lo tiene que hacer por él. Si es Inocente, el padre no tiene motivo razonable para castigarlo. Esto revela los elementos del juego. Los padres deben averiguar dos cosas: quién de los dos enseñó al niño este juego; y qué es lo que están haciendo para perpetuarlo.

Una variante interesante, aunque a veces resulta siniestra, es "Mira Cómo me he Esforzado", que es, por lo general, un juego más fuerte, de segundo o tercer grado. Puede ilustrarse con el caso de un hombre muy trabajador, con úlcera gástrica. Hay muchas personas que padecen incapacidades físicas progresivas, y que hacen todo lo que pueden para poder con la situación, y hasta enlistan la ayuda de su familia como un medio legítimo. Semejantes situaciones, sin embargo, también pueden ser explotadas para propósitos ulteriores.

Primer Grado: Un hombre anuncia a su esposa y amigos que tiene úlcera. También les hace saber

que piensa seguir trabajando. Esto les gana su admiración. Tal vez una persona en una condición dolorosa y desagradable tiene derecho a cierta cantidad de ostentación, como una pobre recompensa por sus sufrimientos. En vez de eso, debería dársele el crédito debido por no jugar "Pierna de Palo" y merece alguna recompensa por, aun en esas condiciones, asumir sus responsabilidades. En un caso así la respuesta cortés a "Mira Cómo me he Esforzado", es: "Sí, todos admiramos tu fortaleza y tu rectitud."

Segundo Grado: Se le dice a un hombre que tiene úlcera y él lo guarda en secreto para su esposa y sus amigos. Continúa trabajando y preocupándose tanto como antes, y un día en la oficina sufre un colapso. Cuando llega a su esposa la noticia, recibe el mensaje intantáneamente: "Mira Cómo me he Esforzado". Ahora se supone que ella debe apreciarlo más que nunca y que debe sentirse arrepentida de todas las cosas desagradables que le ha dicho o hecho en el pasado. Para abreviar, se supone que ahora debe amarlo, cosa que el había intentado conseguir en varias formas, fracasando. Desafortunadamente para el marido, esas manifestaciones de afecto y solicitud son motivadas más fácilmente por el sentimiento de culpa que por el amor. En su interior, ella seguramente estará resentida de que él utilice injustamente ese poder, a más de haber obtenido otra injusta ventaja sobre ella, al guardar en secreto su enfermedad. En suma, un brazalete de diamantes es un instrumento mucho más honrado para enamorar, que un estómago perforado, pues así ella tendría la opción de tirarle la joya a la cara; en cambio no podía, decentemente, abandonar la úlcera. Enfrentarse súbitamente con una enfermedad grave, probablemente la haga sentirse atrapada, pero no conquistada.

Este juego puede descubrirse, con frecuencia, inmediatamente después de que el paciente oye por primera vez que padece una incapacidad progresiva. Si va a hacer el juego, todo el plan cruzará su mente como un relámpago y podría recuperarse con una cuidadosa revisión psiquiátrica de la situación. Se desenmascararía el secreto gozo del Niño al descubrir que dispone de semejante arma, escondida detrás de la preocupación de su Adulto por los problemas prácticos que traerá su enfermedad.

Tercer Grado: Aún más siniestro y maligno es el súbito suicidio por una enfermedad grave. La úlcera progresa y se convierte en cáncer, y un día, la esposa, que nunca ha sido informada de que nada ande mal, entra al baño y encuentra a su marido, tendido, muerto. La nota dice claramente, "Mira Cómo me Estaba Esforzando". Si algo así sucede dos veces a la misma mujer, es hora de que ella averigüe qué es lo que ha estado jugando.

## ANÁLISIS

*Tesis:* No pueden andarme empujando. *Propósito:* Justificación.

*Papeles:* Indómito, Perseguidor, Autoridad. *Dinámica:* Pasividad anal.

*Ejemplos:* 1) Niño vistiéndose. 2) Esposa tirando al divorcio. *Paradigma Social:* Adulto-Adulto.

Adulto: "Es hora de que (te vistas), (vayas al siquiatra)." Adulto: "Bueno, lo intentaré."

*Paradigma Psicológico:* Padre-Niño.

Padre: "Voy a hacer que (te vistas), (vayas al siquiatra)." Niño: "Lo ves, no da resultado."

*Movimientos:*

- 1) Sugestión-Resistencia.
- 2) Presión-Complacencia.
- 3) Aprobación-Fracaso.

*Ventajas:*

- 1) Sicológica Interna—liberarse de la culpa de agresión.
- 2) Sicológica Externa—evadir responsabilidades domésticas.
- 3) Social Interna—mira cómo me he esforzado.
- 4) Social Externa—la misma.
- 5) Biológica—intercambios beligerantes.
- 6) Existencial—estoy desvalido (soy inocente).

## 7 QUERIDO

*Tesis.* Éste se ve en su mayor florecimiento en las primeras etapas de un grupo de terapia marital, cuando los pacientes están a la defensiva; también puede observarse en eventos sociales. White hace un astuto comentario acerca de la señora White, disfrazándolo en forma de anécdota, y termina diciendo: "¿No es Cierto, Querida?" La señora White asiente, ostensiblemente, por dos razones Adultas: a) porque

la anécdota en sí, en su mayor parte, ha sido contada con precisión; y no estar de acuerdo con algo que ha sido presentado como un detalle sin importancia (aunque es en realidad el punto esencial de la operación) parecería una pedantería: b) porque se vería mal mostrarse en desacuerdo con un hombre que la acaba de llamar "Querida", en público. Sin embargo, la razón psicológica por la que ella se muestra de acuerdo, es su posición depresiva. Se casó precisamente porque sabía que él le haría el servicio de exponer las deficiencias de ella, y así salvarla de la vergüenza de tener que exponerlas por sí misma. Sus padres la servían en igual forma cuando era pequeña.

Después de "Tribunales", éste es el juego más comúnmente jugado en los grupos maritales. Mientras más tensa sea la situación y más peligro haya de que el juego sea descubierto, con mayor amargura será pronunciada la palabra "Querida"; hasta que el resentimiento latente se hace obvio. Considerándolo cuidadosamente, se puede ver que este juego es un relativo de "Schlemiel", ya que la significativa tendencia es el implícito perdón de la señora White al resentimiento del marido, que ella se esfuerza porque no se note. De ahí que anti "Querido" se juegue en forma análoga a anti "Schlemiel". Por ejemplo: "Puedes contar anécdotas que me anulen, pero por favor no me digas Querida." Esta antítesis lleva consigo los mismos peligros que anti "Schlemiel". Una antítesis más disfrazada y menos peligrosa es contestar: "*¡Sí, mi vida!*".

En otra forma, la esposa, en vez de estar de acuerdo, responde con otra anécdota tipo "Querido", acerca del marido, diciendo: "Tú también tienes la cara sucia, querido".

A veces las palabras cariñosas no son pronunciadas, pero un oyente cuidadoso puede oírlas aun cuando queden calladas. Éste es "Querido" del Tipo Silencioso.

#### REFERENCIAS

1. Bateson, G., "Toward a Theory of Schizophrenia". *Behavioral Science*. 1: 251-264, 1956.



## CAPÍTULO OCHO

### JUEGOS DE REUNIÓN

LAS REUNIONES y fiestas son para los pasatiempos, y los pasatiempos son para las fiestas y reuniones (incluyendo el periodo anterior a la reunión oficial del grupo); conforme van naciendo las amistades, empiezan a surgir los juegos. El "Schlemiel" y su víctima se reconocen mutuamente, tal como lo hacen el Gran Padre y la Pobrecita de Mí; todos los familiares aunque despreciados procesos de selección se ponen en movimiento. En esta sección se considerarán cuatro juegos típicos en situaciones sociales comunes: "No es Terrible", "Defecto", "Schlemiel" y "Por qué no — Sólo que".

#### 1 ¿NO ES TERRIBLE?

*Tesis.* Éste se juega en cuatro formas significativas: pasatiempo Paternal, pasatiempo Adulto, pasatiempo y juego Niño. En los pasatiempos no hay desenlace ni ajuste de cuentas, aunque sí mucho sentimiento indigno.

1. "Hoy en Día" es el pasatiempo del Padre inflexible, punitivo o hasta depravado. Sociológicamente es común entre cierto tipo de mujer madura que tiene pequeñas entradas independientes. Una mujer de éstas se retiró de un grupo de terapia cuando su primer movimiento se recibió en silencio, en vez de con la animada aprobación a que ella estaba acostumbrada en su círculo social. En este grupo más elaborado, acostumbrado al análisis de juego, no hubo la reacción que White esperaba cuando dijo: "Hablando de no confiar en la gente, no es sorprendente que no se puede confiar en nadie hoy en día. Estaba revisando el escritorio de uno de mis huéspedes y no me creerán si les digo lo que encontré". Ella tenía las respuestas para la mayoría de los problemas de la sociedad actual tales como la delincuencia juvenil (padres demasiado blandos hoy en día); divorcio (esposas sin suficiente trabajo para estar ocupadas hoy en día); crimen (extranjeros viniendo a vivir en vecindarios de blancos hoy en día); subida de precios (comerciantes demasiado codiciosos hoy en día). Ella aclaró que, personalmente, ella no era blanda con su hijo delincuente, ni tampoco con sus inquilinos delincuentes.

"Hoy en Día" se diferencia del chisme por su estribillo "No es Sorprendente". El movimiento inicial puede ser el mismo ("Dicen que Flossie Murgatroyd"), pero en "Hoy en Día" hay dirección y fin; puede ser ofrecida una "explicación". El chisme simplemente divaga o se desvanece.

2. "Piel Partida" es la variación Adulta, algo más benévola, con el estribillo "¡Qué lástima!" aunque las motivaciones latentes son igualmente morbosas. "Piel Partida" trata primordialmente del derramamiento de sangre; es, esencialmente, una conversación clínica informal. Cualquiera puede presentar un caso, mientras más horripilante mejor, y los detalles son ansiosamente considerados. Golpes en la cara, operaciones abdominales y alumbramientos difíciles, son aceptados como temas. Aquí la diferencia con el chisme común estriba en la rivalidad y los conocimientos quirúrgicos. Anatomía patológica, diagnóstico, pronóstico y estudios de casos comparativos, son sistemáticamente revisados. Un buen pronóstico está probado con el chisme, pero en "Piel Partida", un punto de vista siempre optimista, a menos que obviamente no sea sincero, puede provocar una junta secreta del Comité de Credenciales porque el jugador es *non particeps criminis*.

3. "Tomar Agua", o "La Hora del Café", es el pasatiempo Niño, con el estribillo "Mira lo que nos Hacen Ahora". Esta es una variante de organización. Puede ser jugado en la noche en la forma política o económica más suave, llamada "Bar". Es un pasatiempo de tres en realidad, y el as lo tiene, con frecuencia, una figura borrosa llamada "Ellos".

4. Como juego, "¿No es terrible?" encuentra su expresión más dramática en adictos a la policirugía, y sus actuaciones ilustran sus características. Éstos son los aficionados a las intervenciones quirúrgicas, gente que activamente busca la cirugía aun contra la oposición médica. La experiencia en sí, la hospitalización y la operación, traen sus propias ventajas. La ventaja interna psicológica, viene de la mutilación del cuerpo; la psicológica externa está en evitar las relaciones íntimas y las responsabilidades, excepto la completa entrega al cirujano. Las ventajas biológicas están representadas por los cuidados y atenciones del sanatorio. Las sociales internas las proporcionan los médicos y enfermeras, y otros pacientes. Después de que el paciente es dado de alta, gana ventajas externas, sociales, provocando conmiseración y temor respetuoso. En su forma extrema este juego es practicado profesionalmente por individuos defraudadores e irresponsables que se someten a los riesgos de un tratamiento erróneo, de modo deliberado, lo que les sirve para ganarse la vida. Demandan no sólo conmiseración, como los jugadores no profesionales, sino indemnización. Así es como, "¿No es Terrible?", se convierte en juego cuando el jugador, aunque expresa dolor abiertamente, está secretamente encantado por las satisfacciones que puede sacar de su desgracia.

En general, la gente que padece infortunios, puede dividirse en tres clases.

1. Aquellos que ni desean ni advierten su infortunio. Pueden o no explotar la simpatía que tan fácilmente se les ofrece, lo que sería muy natural en su caso. Puede tratárseles con la natural cortesía.
2. Aquellos en quienes el sufrimiento es inadvertido, pero gustosamente recibido por las oportunidades de explotación que ofrece. Aquí el juego no es deliberado, sino pensado después; una "ganancia secundaria", según Freud.
3. Aquellos que buscan el sufrimiento, como los adictos a la policirugía, que van de médico en médico hasta que encuentran a uno dispuesto a operar. Aquí, el juego es la consideración primordial.

## 2 DEFECTO

Tesis. Este juego es la fuente de un gran porcentaje de desavenencias en la vida diaria; es jugado desde la posición depresiva de Niño: "Soy Malo", que es transformado a la protectora posición Paternal de "Ellos son Malos". El problema del jugador, entonces, es probar esto último. Así, los jugadores de "Defecto" no se sienten a gusto con una persona, hasta que descubren su defecto o falta. En su forma más inflexible puede convertirse en un juego político totalitario jugado por personalidades "autoritarias", y entonces puede tener graves repercusiones históricas. Entonces su íntima relación con "Hoy en Día", es evidente. En la sociedad suburbana se obtiene la positiva tranquilidad jugando "¿Qué tal lo Hago?" mientras que "Defecto" provee la tranquilidad negativa. Un análisis parcial podría hacer más claros algunos elementos de este juego.

Esta premisa puede recorrer desde el más trivial ("El sombrero del año pasado"), hasta el más cínico ("No tiene siete mil dólares en el banco"), el siniestro ("No es 100% ario"), el esotérico ("No ha leído a Rilke"), el íntimo ("No puede sostener la erección") o el sofisticado ("¿Qué es lo que trata de probar?"). Psicodinámicamente está basado, por lo general, en la inseguridad sexual, y su propósito es ser tranquilizado. Dinámicamente hay vigilancia o morbosa y atenta curiosidad, con el Padre o Adulto enmascarando caritativamente la satisfacción del Niño. Tiene la ventaja psicológica interna de alejar la depresión, y la ventaja psicológica externa de evitar la intimidad sexual que podría hacer notorias las propias faltas o defectos de White. White se siente justificado rechazando a una mujer falta de elegancia, a un hombre sin estabilidad monetaria, a uno que no es ario, a un iletrado, a un impotente, o a uno con insegura personalidad. Al mismo tiempo, la investigación rinde acción social interna, con ganancias biológicas. La ventaja social externa es de la familia "No es Terrible", del Tipo Amigable.

Un detalle interesante es que, la selección de premisa de White, es independiente de su capacidad intelectual o de sus conocimientos aparentes. Así, un hombre que tenía un puesto de responsabilidad en el servicio diplomático de su país, dijo en público que otro país era inferior porque, entre otras cosas, los hombres usaban las mangas de los sacos demasiado largas. En su estado Adulto del ego, este hombre era muy competente. Sólo cuando jugaba algún juego Paternal como "Defecto", decía semejantes desatinos.

### 3 SCHLEMIEL

*Tesis.* La palabra "Schlemiel" no se refiere al héroe de la novela de Chamisso,<sup>1</sup> que era un hombre sin sombra, sino a una palabra popular, yiddish, ligada a palabras alemanas y holandesas para significar astucia. La víctima de Schlemiel, que es alguien así como el "Good-Natured Fellow" (buena gente) de Paul de Kock,<sup>2</sup> es llamado familiarmente el Schlemazl. Los movimientos en un juego típico de "Schlemiel", son los siguientes:

1W. White dice: "Lo siento".

2B. Black gruñe o grita su perdón, aumentando así su ilusión de que ha ganado.

3W. White procede entonces a causar más estropicios en las propiedades de Black. Quiebra cosas, derrama bebidas, y otros desórdenes de varias clases. Después de quemar el mantel con la ceniza del cigarro, de romper la cortina de encaje con la pata de la silla y derramar la salsa en la alfombra, el Niño de White se siente alborozado porque ha disfrutado con estas acciones, por todas las cuales ha sido perdonado, mientras Black ha dado una agradable exhibición de sufrido control sobre sí mismo. Así, ambos se han beneficiado con una situación desafortunada y Black no está necesariamente ansioso de terminar la amistad.

Como en la mayoría de los juegos, White, quien ha hecho el primer movimiento, gana de todas maneras. Si Black muestra su coraje, White puede sentirse justificado mostrándose resentido. Si Black se refrena, White puede seguir adelante disfrutando sus oportunidades de hacer más estropicios. Sin embargo, la verdadera recompensa o ajuste de cuentas de este juego, no es el placer de destruir, que es simplemente una ganancia adicional para White, sino el hecho de obtener el perdón.\* Esto lleva directamente a la antítesis.

*Antítesis.* Anti "Schlemiel" se juega no dando el pedido perdón. Después de que White dice, "Lo Siento", Black, en vez de gruñir "No Importa", dice, "Esta noche puedes avergonzar a mi esposa, arruinar los muebles y echar a perder la alfombra, pero por favor no digas 'Lo Siento'". Aquí, Black cambia de Padre benevolente a Adulto que, objetivamente, se arroga toda la responsabilidad por haber invitado a White.

La intensidad del juego de White quedará revelada con su reacción, la cual puede ser muy explosiva. El que juega anti "Schlemiel" corre el riesgo de las represalias inmediatas, o, en todo caso, de hacerse de un enemigo.

Los niños juegan "Schlemiel" en una forma abortiva en la cual no siempre están seguros de ser perdonados, pero, al menos, tienen el placer de hacer estropicios; sin embargo, conforme van aprendiendo a comportarse socialmente, pueden aprovechar sus mayores conocimientos para obtener el perdón, que es el principal objetivo del juego tal como se juega en los correctos círculos sociales de los adultos.

#### ANÁLISIS

*Tesis:* Puedo ser destructivo y aún así obtener el perdón. *Propósito:* Absolución.

*Papeles:* Agresor, Víctima (Schlemiel y Schlemazl). *Dinámica:* Agresión anal.

\* (Los ejemplos que se dan de este juego y del siguiente ("Por qué no — Sólo que"), siguen la misma línea que los dados previamente por el autor en *Análisis Transaccional*).

*Ejemplos:* 1) Niños destructores. 2) Invitado torpe. *Paradigma Social:* Adulto-Adulto.

Adulto: "Ya que yo soy correcto, tienes que ser correcto también tú".

Adulto: "Muy bien. Te perdono".

*Paradigma Psicológico:* Niño-Padre.

Niño: "Tienes que perdonar cosas que parecen accidentales". Padre: "Tienes razón. Tengo que mostrarte lo qué es la buena educación".

*Movimientos:* 1) Provocación-resentimiento. 2) Excusa-perdón.

*Ventajas:*

- 1) Sicológica Interna—el placer de destruir.
- 2) Sicológica Externa—evitar el castigo.

- 3) Social Interna—"Schlemiel".
- 4) Social Externa—"Schlemiel".
- 5) Biológica—caricias suaves y provocativas.
- 6) Existencial—soy inocente.

#### 4 ¿POR QUÉ NO? - SÓLO QUE

*Tesis.* "¿Por qué no? —Sólo que" ocupa un lugar especial en el análisis de juegos, porque fue el estímulo original para el concepto de juegos. Fue el primero en ser analizado fuera de su contexto social, y ya que es una de las materias más antiguas del análisis de juegos, es uno de los mejor entendidos. Es, también, el que más se practica en las reuniones y grupos de todas clases, inclusive los de psicoterapia. El siguiente ejemplo servirá para ilustrar sus principales características:

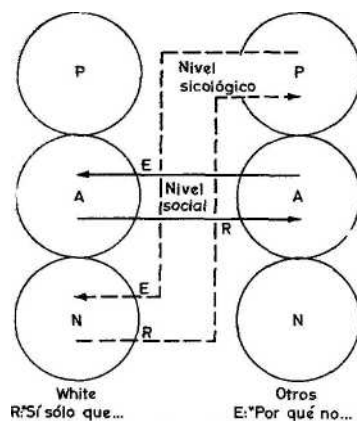
White: "Mi marido siempre insiste en hacer todas las reparaciones de la casa, y nunca hace nada bien."  
 Black: "¿Por qué no toma un curso de carpintería?"  
 White: "Sí, sólo que no tiene tiempo."  
 Blue: "¿Por qué no le compras unas herramientas?"  
 White: "Sí, sólo que no sabe usarlas."  
 Red: "¿Por qué no llamas un carpintero?"  
 White: "Sí, sólo que nos saldría muy caro."  
 Brown: "¿Por qué no aceptas entonces que haga las cosas tal como las hace?"  
 White: "Sí, sólo que corremos el riesgo de que todo se derrumbe."

Semejante intercambio es seguido de un silencio típico. Es roto finalmente por Green, que puede decir algo como, "Así son los hombres, siempre tratan de demostrar lo eficientes que son."

"Por qué no — Sólo que" puede ser jugado por cualquier número de jugadores. El agente presenta un problema. Los otros empiezan a presentar soluciones, cada una de las cuales principia con un "¿Por qué no...?". A cada una de ellas White objeta con un "Sí, Sólo que. . ." Un buen jugador puede aguantar a los otros indefinidamente, hasta que todos se dan por vencidos, y entonces gana White. En muchas ocasiones puede verse obligada a manejar más de una docena de soluciones para llegar al abatido silencio que significa su victoria, el que deja el campo abierto para el siguiente juego, del paradigma siguiente, en el cual Green cambia a "Asociación de Padres de Familia", del Tipo Marido Delincuente.

Ya que las soluciones son, con muy raras excepciones, rechazadas, es aparente que este juego debe servir para propósitos ulteriores. "Por qué no —Sólo que" no se juega por su propósito ostensible (un Adulto en la búsqueda de información o solución), sino para tranquilizar y satisfacer al Niño. Visto por encima, puede parecer Adulto, no obstante, en carne viva, puede observarse que White se presenta como Niño inadecuado para enfrentarse a la situación: por lo que los otros se transforman en sagaces Padres ansiosos de otorgar su sabiduría para beneficio de ella.

Esto queda ilustrado en la Figura 8. El juego puede seguir su curso porque en el nivel social, tanto el estímulo como la respuesta, son Adulto a Adulto, y en el nivel psicológico también son complementarios, con el estímulo Padre a Niño ("Por qué no...") obteniendo la respuesta Niño a Padre ("Sí, Sólo que ") El nivel psicológico es, generalmente, inconsciente en



## Por qué no...Sólo que

(Figura 8)

los dos lados, pero los cambios de estados del ego (Adulto a Niño "inadecuado" por parte de White, Adulto a Padre "sabio" por parte de los otros) pueden ser descubiertos por el observador en los cambios de postura, en la voz y en el vocabulario.

Para ilustrar las complicaciones, es instructivo seguir con el ejemplo dado arriba.

Terapeuta: "¿Sugirió alguien algo que usted no hubiera pensado ya?"

White: "No. La verdad es que ya he puesto en práctica casi todo lo que me sugirieron. Compré algunas herramientas a mi marido y ya ha tomado un curso de carpintería."

Aquí White demuestra dos de las razones por las que los procedimientos no deben ser tomados por su valor aparente. En primer lugar, White es tan inteligente como cualquiera otro del grupo, y es bastante difícil que le sugieran alguna solución que ella no haya pensado ya. Si alguno saliera con una sugestión original, White la aceptaría agradecida si estuviera jugando limpio; esto es, su Niño "inadecuado" cedería si alguno de los presentes tuviera una idea lo bastante ingeniosa para estimular su Adulto. Mas los jugadores habituales de "Por qué no — Sólo que", como muestra White, casi nunca juegan limpio. Por otra parte, una aceptación demasiado rápida de sugestiones, nos haría preguntarnos si el "Por qué no — Sólo que, no está sirviendo para enmascarar un latente juego de "Estúpida".

El ejemplo dado es particularmente dramático, porque ilustra claramente el segundo punto. Aun cuando White haya ensayado algunas de las soluciones presentadas, todavía las objetará. El propósito del juego no es el de recibir sugestiones, sino el de rechazarlas.

Aunque casi cualquiera jugaría este juego en las circunstancias apropiadas, por su valor para emplear el tiempo, un cuidadoso estudio de personas que favorecen particularmente este juego nos revela varios rasgos interesantes. Primero, es característico que cualquiera de los dos bandos juegue con igual facilidad. El cambio de papeles es inherente a todos los juegos. Los jugadores casi siempre prefieren un papel a otro, pero pueden cambiarlos, y están dispuestos a desempeñar cualquier otro papel en el mismo juego, si por alguna razón eso es lo indicado. (Comparen, por ejemplo, el cambio de Alcohólico a Salvador, en el juego de "Alcohólico".)

Segundo, en la práctica clínica encontramos que la gente que favorece "Por qué no — Sólo que" pertenece a esa clase de pacientes que eventualmente piden alguna inyección hipnótica para acelerar su tratamiento. Cuando están haciendo su juego, su objeto es demostrar que nadie puede darles una sugestión aceptable, o sea que no se rendirán nunca; mientras que, con el terapeuta, piden un procedimiento que los ponga en estado de absoluta rendición. Resulta evidente que el juego de "Por qué no — Sólo que" representa una solución social al conflicto de rendirse.

Aún más específicamente, este juego es común entre personas que tienen temor de ruborizarse, como lo demuestra el siguiente intercambio terapéutico:

Terapeuta: "¿Por qué juega usted "Por qué no — Sólo que", si sabe que es una farsa?"

White: "Si hablo con alguien, tengo que estar pensando qué decir, si no, me sonrojo, excepto en la oscuridad. No puedo aguantar la conversación. Lo sé, y también lo sabe mi marido. Él siempre me lo dice".

Terapeuta: "¿Quiere usted decir que si su Adulto no está constantemente ocupado, su Niño aprovecha la oportunidad para saltar con algo que le hace sentir avergonzada?"

White: "Eso es. Así que, si puedo seguir haciendo sugestiones a alguien o consigo que alguien me las haga a mí, me siento protegida. Mientras mi Adulto pueda seguir controlado, puedo posponer el avergonzarme."

Aquí White indica claramente que teme el tiempo sin programación. Su Niño está bajo control mientras ella pueda mantener ocupado a su Adulto en una situación social; y el juego brinda una adecuada programación para el funcionamiento del Adulto. No obstante, el juego debe estar adecuadamente motivado para mantener su interés. Su selección de "Por qué no — Sólo que", está influenciada por un principio de economía: rinde el máximo de ventajas internas y externas a los conflictos del Niño acerca de la pasividad física. Ella puede jugar con igual facilidad y gusto ya sea el astuto Niño que no puede ser dominado, o el sagaz Padre que trata de dominar al Niño de otro, pero falla. Ya que el fundamento básico de "Por qué no — Sólo que" es el de que "ninguna sugestión es aceptada, el Padre nunca tiene éxito".

Resumiendo: mientras cada movimiento es, podríamos decir, divertido para White, y trae su propio

pequeño placer al rechazar la sugestión, el verdadero objetivo es el silencio, o el silencio enmascarado que sigue cuando todos los demás se han exprimido los sesos y se han cansado de pensar una solución» aceptable. Esto significa para White y para ellos, que ella ha ganado al demostrar que son ellos los inadecuados. Si el silencio no es enmascarado, puede durar varios minutos. En el paradigma, Green corta prematuramente el triunfo de White, en su ansiedad por iniciar un juego suyo, y eso fue lo que impidió que participara en el juego de White. Más tarde, en la sesión, White demostró su resentimiento contra Green por haberle cortado su momento de victoria.

Otra característica curiosa de "Por qué no — Sólo que", es que los juegos internos y externos se llevan a cabo exactamente en la misma forma, con los papeles invertidos. En la forma externa, la que observamos clínicamente, el Niño de White sale para representar el papel del inadecuado buscador de ayuda, en un juego de muchos. En la forma interna, en el juego más íntimo de dos, jugado en casa con su marido, el Padre sale como el sagaz y eficiente brindador de sugestiones. Sin embargo, esta inversión es generalmente secundaria, ya que durante el noviazgo ella juega el lado del Niño desvalido, y sólo cuando ha terminado la luna de miel empieza a aparecer su autoritario Padre. Puede haber habido algunos descuidos conforme se fue acercando la boda, si bien su novio los habrá pasado por alto en su ansiedad por establecerse con su bien escogida esposa. Si no los pasa por alto, puede romperse el noviazgo por "buenas razones", y White, más triste aunque no más sabia, reanudará la búsqueda incesante de su pareja adecuada.

*Antítesis.* Es evidente que aquellos que responden al primer movimiento de White, la presentación de "su" problema, están jugando una forma de "Sólo Trato de Ayudarte". De hecho, "Por qué no — Sólo que" es el inverso de "Sólo Trato de Ayudarte". En este último hay un terapeuta y varios clientes; en el primero un cliente y varios "terapeutas". La antítesis clínica de "Por qué no — Sólo que" es, entonces, no jugar "Sólo Trato de Ayudarte". Si se inicia en la forma de, "¿Qué Harías si...?", la respuesta sugerida es: "Ése *es* un problema difícil. ¿Qué *es* lo que piensas hacer tú?". Si es en la forma de, "X no trabajó bien", la respuesta debería ser: "Cuánto lo siento". Ambas respuestas son lo bastante correctas como para dejar a White sin saber qué hacer, o cuando menos para producir una negociación cruzada para que su frustración se haga manifiesta y pueda ser explorada. En un grupo de terapia, es buena idea, para los pacientes susceptibles, abstenerse de jugar "Sólo Trato de Ayudarte" cuando se les invita a ello.

Entonces no sólo White, sino también los otros miembros, pueden aprender del anti "Por qué no — Sólo que", que no es mucho más que el otro lado del anti "Sólo Trato de Ayudarte".

En una reunión social, si el juego es amistoso e inofensivo, no hay razón para no participar. Si es un intento para explotar los conocimientos profesionales, puede requerirse un movimiento antitético; pero en tales situaciones esto despierta resentimiento, debido al desenmascaramiento del Niño de White. La mejor política en esas circunstancias, es escapar del movimiento inicial y buscar un estimulante juego de "Rapo" de primer grado.

*Relativos.* "Por qué no — Sólo que" debe distinguirse de su opuesto, "Porque sí — Sólo que" en el cual es el Padre quien gana, y el Niño, a la defensiva, quien eventualmente se retira confuso, aunque también aquí la relación parezca literal, verdadera, racional, y Adulto a Adulto. "Por qué no — Sólo que", está estrechamente relacionada con "Además".

El reverso de "Por qué no — Sólo que" se semeja, al principio, a "Campesino". White hace que el terapeuta le ofrezca sugestiones que ella acepta inmediatamente, en vez de rechazarlas. Sólo después de verse bien envuelto, se da cuenta de que White se está volviendo contra él. Lo que parecía "Campesino" termina como un juego de "Rapo" intelectual. La versión clásica de este juego es el cambio de transferencia positiva a negativa, en el curso de un psicoanálisis ortodoxo.

"Porque sí — Sólo que" puede ser jugado como una inflexible forma de segundo grado, como "Hazme Algo". La paciente rehúsa hacer las tareas domésticas, por ejemplo, y se produce un juego de "Por qué no — Sólo que" todas las noches, cuando el marido llega a casa. Pero sea lo que sea lo que él diga, ella rehúsa, hoscamente, a cambiar su proceder. En algunos casos la hosquedad puede ser maligna y entonces se requerirá una cuidadosa evaluación psiquiátrica.

El aspecto del juego también debe tomarse en cuenta, ya que surge la cuestión de por qué el marido escogió tal esposa, y cómo contribuye él a mantener la situación.

## ANÁLISIS

*Tesis:* A ver si puedes presentar una solución a la que yo no le encuentre falta.

*Propósito:* Ser tranquilizada.

*Papeles:* Persona desvalida, Consejeros.

*Dinámica:* Conflicto de rendición (oral).

*Ejemplos:* 1) Sí, sólo que no puedo hacer ahora las tareas de la casa porque. .. 2) Esposa desvalida.

*Paradigma Social:* Adulto-Adulto.

Adulto: "{Qué harías si...?" Adulto: "Por qué no..." Adulto: "Sólo que.. ."

*Paradigma Sicológico:* Padre-Niño.

Padre: "Puedo hacer que agradezcas mi ayuda."

Niño: "A ver si puedes."

*Movimiento:*

- 1) Problema-Solución.
- 2) Objeción-Solución.
- 3) Objeción-Desconcierto.

*Ventajas:*

- 1) Sicológica Interna —ser tranquilizada.
- 2) Sicológica Externa—evitar la rendición.
- 3) Social Interna—"Por qué no - Sólo que", papel Paternal.
- 4) Social Externa—"Por qué no — Sólo que", papel Niño.
- 5) Biológica—discusión racional.
- 6) Existencial—todos quieren dominarme.

## REFERENCIAS

- 1.von Chamiso, Adelbert. *Peter Schlemihl*. David McKay & Cornpany, Philadelphia, 1929.
- 2.de Kock, Paul. Uno de los trabajos más populares de este libretista y novelista del siglo diecinueve, es *A Good-Natured Fellow*, acerca de un hombre que da demasiado.

## CAPÍTULO NUEVE

### JUEGOS SEXUALES

HAY ALGUNOS juegos para explotar o luchar contra los impulsos sexuales. Son todos ellos, efectivamente, perversiones de los instintos sexuales, en que la satisfacción se desplaza del acto sexual hacia las transacciones cruzadas que constituyen el ajuste de cuentas del juego. Esto no siempre puede demostrarse en forma convincente, porque esos juegos, generalmente, se realizan en la intimidad, así que la información clínica acerca de ellos se obtiene de segunda mano y la parcialidad del informador no siempre puede evaluarse satisfactoriamente. El concepto psiquiátrico de homosexualidad, por ejemplo, queda soslayado, porque los "jugadores" más agresivos y los de más éxito, casi nunca buscan el tratamiento psiquiátrico, así que el material disponible, en su mayoría, proviene de las parejas pasivas.

Los juegos incluidos aquí son: "Que Peleen los Dos", "Perversión", "Rapo", "El Juego de la Media", y "Alboroto". En la mayoría de los casos el agente es una mujer. Esto se debe a que las formas más inflexibles de los juegos sexuales, en los que el hombre es el agente, bordean o constituyen criminalidad, y pertenecen más apropiadamente al hampa; por otra parte, los juegos sexuales y los maritales se entrelazan. Los descritos aquí son tan accesibles para los casados como para los que no lo están.

#### 1 PELEEN LOS DOS

*Tesis.* Puede ser una maniobra, un ritual o un juego. En cada caso la psicología es esencialmente femenina. Debido a sus cualidades dramáticas, "Peleen los Dos" es la base de gran parte de la literatura mundial, tanto la buena como la mala.

1. Como maniobra, es romántico. La mujer incita a dos hombres a pelear por ella, con la inferencia o la promesa de que se entregará al vencedor. Después de que la competencia se decide, cumple su promesa. Ésa es una transacción honrada, y se supone que ella y su compañero vivirán felices para siempre.
2. Como ritual, tiende a ser trágico. La costumbre demanda que los dos hombres peleen por ella, aun cuando ella no quiera, y aunque ya haya escogido a uno. Si el que no quiere gana, ella debe, de todas maneras, tomarlo. En este caso es la sociedad y no la mujer, la que implanta el "Que Peleen los Dos". Si ella está dispuesta, la transacción es honrada. Si no lo está o está decepcionada, el resultado puede brindarle un amplio campo para juegos tales como "Tomémosle el Pelo a Joey".
3. Como juego, es cómico. La mujer incita la competencia y mientras los dos hombres pelean, ella abandona el campo con un tercero. Las ventajas psicológicas interna y externa para ella y su compañero, se derivan de la posición de que, la competencia honrada, es para los tontos. La historia cómica que han vivido, forma la base para las ventajas sociales



internas y externas.

## 2 PERVERSIÓN

*Tesis.* Las perversiones heterosexuales tales como el fetichismo, el sadismo y el masoquismo, son sintomáticas de un Niño confundido, y así deben tratarse. Sus aspectos transaccionales, sin embargo, tal como se manifiestan en situaciones sexuales verdaderas, pueden ser tratadas por medio del análisis de juegos. Esto puede llevar al control social de manera que, aunque los impulsos sexuales desviados no cambien, son neutralizados por la indulgencia.

Individuos que sufren de leves distorsiones sadistas o masoquistas tienden a adoptar una posición primitiva de Salud Mental. Piensan que son muy sexuales y que la abstinencia prolongada puede traerles graves consecuencias. Ninguna de estas conclusiones es necesariamente cierta, pero forman la base del juego "Pierna de Palo", con la súplica: "¿Qué se puede esperar de alguien tan sexual como yo?"

*Antitesis.* Tener cortesía normal a uno mismo y a la pareja; esto es, abstenerse de flagelación verbal o física y limitarse a las formas más convencionales del coito. Si White es un verdadero pervertido, pondrá al descubierto el segundo elemento del juego que, con frecuencia, se expresa claramente en sus sueños: que el coito en sí mismo tiene poco interés para él, y que su verdadera satisfacción se deriva de la humillación. Esto es algo que tal vez no ha querido admitir, mas ahora estará claro para él que su verdadera queja es: "¡[Después de tanto trabajo, tengo que aguantar todavía el intercambio sexual!" En este punto la posición es más favorable para la psicoterapia específica, ya que se han nulificado gran parte de las súplicas y de las evasiones. Esto se aplica a los "sicópatas sexuales" comunes, tal como se ven en la práctica, pero no a las malignas perversiones esquizofrénicas o criminales, ni tampoco a aquellos que limitan sus actividades sexuales a la fantasía.

El juego de "Homosexualidad" ha sido elaborado hasta subcultura en muchos países, así como ha sido ritualizado en otros. Mucha de la incapacidad que resulta de la homosexualidad, viene de hacer de ella un juego. El comportamiento provocativo que hace surgir "Policías y Ladrones", "Por qué Siempre Tiene que Sucedernos a Nosotros", "Es la Sociedad en que Vivimos", "Todos los Grandes Hombres lo Eran", y otros, se sujetan a veces al control social, lo que reduce los obstáculos al mínimo. El "homosexual profesional" pierde gran cantidad de tiempo y energía que podría aplicarse a otros fines. El análisis de sus juegos podría ayudarlo a establecer una vida familiar tranquila, lo cual lo pondría en libertad de disfrutar de los beneficios que ofrece la sociedad burguesa, en vez de dedicarse a jugar su propia variación de "¡No es Terrible!"

## 3 RAPO

*Tesis.* Este es un juego entre un hombre y una mujer, que podría llamarse más correctamente, cuando menos en sus formas más suaves, "Beso de Despedida" o "Indignación". Puede jugarse con varios grados de intensidad.

1."Rapo" de Primer Grado, o "Beso de Despedida", es popular en las reuniones sociales y consiste esencialmente en el flirteo moderado. White da muestras de que está disponible y obtiene placer con la persecución del hombre. En cuanto él se declara, el juego queda terminado. Si ella es correcta, puede decir francamente: "Aprecio sus atenciones; muchas gracias", y seguirá en busca de otra conquista. Si es menos generosa, simplemente lo dejará. Una jugadora hábil puede hacer que el juego dure largo tiempo, en una reunión social grande, moviéndose de un lugar a otro, para que el hombre se vea obligado a hacer complicadas maniobras para seguirla, sin ser demasiado obvio.

2.En "Rapo" de Segundo Grado, o "Indignación", White sólo consigue satisfacción secundaria con los avances de Black.

3.Su satisfacción primordial viene de rechazarlo, así que este juego es conocido familiarmente como "Largo, Amigo". Ella lleva a Black a comprometerse más seriamente que con el moderado flirteo de "Rapo" de Primer Grado, y disfruta mirando su desconcierto al ser rechazado. Black, desde luego, no es tan inofensivo como parece, y puede haberse tomado bastante trabajo para conseguir involucrarse. Generalmente él está jugando alguna variación de "Patéame".

4."Rapo" de Tercer Grado es un juego depravado que termina en asesinato, suicidio, o en el Juzgado. Aquí White lleva a Black a comprometerse hasta el contacto físico y entonces clama que él ha cometido un asalto criminal o que le ha hecho un daño irreparable. En la forma más cínica del juego, White hasta puede permitir que él complete el acto sexual, para disfrutarlo ella antes de acusarlo. La acusación puede ser inmediata, como en un auténtico caso de violación, o puede retardarse largo tiempo, como en casos de suicidio o de homicidio tras una prolongada intriga amorosa. Si ella prefiere jugarlo como asalto criminal, puede no encontrar dificultades en conseguir aliados mercenarios o morbosos, tales como la prensa, la policía, abogados y parientes. A veces, sin embargo, estos extraños cínicamente pueden volverse contra ella haciéndola perder la iniciativa y volviéndola un instrumento en sus juegos.

En algunos casos los extraños desempeñan una función diferente. Imponen el juego sobre una White renuente porque quieren jugar "Que Peleen los Dos". La ponen en tal posición que, para poder salvar su dignidad o su reputación, ella tiene que gritar, ¡violación! Esto puede suceder más fácilmente con muchachas menores de edad; ellas pueden estar muy dispuestas a continuar un concubinato, pero, por haber sido descubierto o por haberse convertido en punto de disputa, se sienten obligadas a convertir el romance en un juego de "Rapo" de tercer grado.

En una situación bien conocida, el prudente José rehusó verse involucrado en un juego de "Rapo", por lo que la esposa de Potifar hizo el cambio clásico al juego de "Que Peleen los Dos"; excelente ejemplo de la forma como reacciona un jugador inflexible, a la antítesis, y de los peligros a que se exponen las personas que rehúsan ciertos juegos. Estos dos juegos están combinados en el conocido "Juego de Provocación", en el cual la mujer seduce a Black, grita que la ha violado, y al punto aparece el marido, se hace cargo y se enfrenta a Black para extorsionarlo.

Una de las formas más infortunadas y agudas de "Rapo" de Tercer Grado ocurre con relativa frecuencia entre homosexuales que no se conocen, quienes, en cuestión de una hora o poco más, pueden llevar el juego hasta el homicidio. Las variaciones cínicas y criminales de este juego contribuyen en gran parte a las páginas sensacionales de los periódicos.

El prototipo infantil de "Rapo" es el mismo que el de "Mujer Frígida", en el cual la niña induce al niño a humillarse o a ensuciarse y entonces se burla de él, como lo describe clásicamente Maugham en su novela *Of Human Bondage* y, como ya hemos dicho, Dickens en *Great Expectations*. Este es "Rapo" en Segundo Grado. Una forma más inflexible, acercándose ya al Tercer Grado, puede jugarse en los barrios bajos.

*Antítesis.* La habilidad del hombre para evitar verse envuelto en este juego o mantenerlo bajo control, depende de su capacidad para distinguir las genuinas expresiones de sentimiento, de los movimientos del juego. Si está capacitado para ejercer un control social, puede obtener gran cantidad de placer de los suaves flirteos de "Beso de Despedida". Por otra parte, es difícil concebir una antítesis que no lo ponga en peligro por la maniobra de la esposa de Potifar, como no sea retirarse antes de terminar la función. En 1938 el escritor conoció un José entrado en años, en Aleppo, quien había salido huyendo de Constantinopla treinta y dos años antes, después de que una de las mujeres del Sultán lo había arrinconado durante una visita de negocios al harem de Yildiz. Se vio obligado a abandonar su tienda, pero tuvo tiempo de recoger su provisión de francos de oro, y no había regresado nunca.

*Relativos.* Las versiones masculinas de "Rapo" se encuentran, notoriamente, en situaciones comerciales: "Diván para Distribución de Papeles" (entonces ella no consiguió el papel) y "Acércate" (entonces la despidieron).

## ANÁLISIS

El siguiente análisis se refiere a "Rapo" de Tercer Grado, porque en él los elementos del juego se ilustran más dramáticamente.

*Propósito:* Venganza maligna.

*Papeles:* Seductora, Lobo.

*Dinámica:* (Tercer Grado): Envidia del pene, violencia oral. "Beso de Despedida" es fálico, mientras que "Indignación" tiene fuertes elementos anales.

*Ejemplos:* 1) Te acusaré, niño sucio. 2) Mujer engañada. *Paradigma Social:* Adulto-Adulto.

Adulto (masculino): "Siento haber ido más allá de donde tú quenas".

Adulto (femenino): "Me has violado y debes recibir el castigo".

*Paradigma Psicológico:* Niño-Niño.

Niño (masculino): "Mira qué irresistible soy".

Niño (femenino): "Ahora te he Cogido, Desgraciado".

*Movimientos:*

- 1) Mujer: seducción; Hombre: contra-seducción.
- 2) Mujer: entrega; Hombre: victoria.
- 3) Mujer: careo; Hombre: colapso.

*Ventajas:*

- 1) Sicológica Interna—expresión de odio y proyección de culpa.
- 2) Externa sicológica—evitar intimidad sexual emocional.
- 3) Social Interna—" Ahora te he Cogido, Desgraciado".
- 4) Social Externa—"No es Terrible", "Tribunales", "Que Peleen los Dos".
- 5) Biológica—intercambios beligerantes y sexuales.
- 6) Existencial—soy Inocente.

#### 4 JUEGO DE LA MEDIA

*Tesis.* Este es un juego de la familia de "Rapo"; en él la característica más obvia es el exhibicionismo, que es de naturaleza histérica. Una mujer llega a un grupo de desconocidos y al poco tiempo levanta la pierna, mostrándose en forma provocativa, y dice, "Oh, tengo una carrera en la media." Esto está calculado para excitar la sensualidad de los hombres y para poner furiosas a las demás mujeres. Cualquier careo con White es recibido, desde luego, con protestas de inocencia o contra-acusaciones, de ahí su parecido con "Rapo". Lo que es significativo es la falta de adaptación de White. Ella casi nunca espera a averiguar con qué clase de personas está tratando, ni escoger el momento apropiado para su maniobra. De ahí que resulte inapropiada y que afecte sus relaciones con sus conocidos. A pesar de su "sofisticación" superficial, ella no puede entender lo que le sucede en la vida porque su juicio de la naturaleza humana es demasiado cínico. El propósito es demostrar que la demás gente tiene mente lasciva; su Adulto es engañado por su Niño y por su Padre (generalmente una madre lasciva) para que ignore su propia actitud provocativa y el buen sentido de muchas de las personas que conoce. Así, el juego tiende a ser de propia destrucción.

Es probablemente una variante de un juego cuyo contenido depende de la perturbación latente. Una variante "oral" puede ser exhibida por mujeres de patología más profunda y de senos bien desarrollados. Esa clase de mujeres generalmente se sientan con las manos detrás de la cabeza, para hacer resaltar sus senos; pueden atraer atención adicional comentando acerca de su tamaño o de algo patológico, como una operación o una protuberancia. Algunos tipos de mujeres de esta clase, que se retuercen provocativamente, constituyen probablemente una variante anal. La significación del juego es que la mujer está disponible sexualmente. Así, también puede jugarse en forma más simbólica por mujeres que "exhiben" su viudez con falta de sinceridad.

*Antítesis.* Además de su defectuosa adaptación, estas mujeres muestran poca tolerancia a la antítesis. Si el juego es ignorado o combatido en un sofisticado grupo de terapia, por ejemplo, pueden retirarse para no volver. La antítesis de este juego debe distinguirse cuidadosamente de la represalia, ya que esta última significa que White ha ganado. Las mujeres son más hábiles en los contra-movimientos en el "Juego de la Media", que los hombres, quienes ciertamente tienen poco incentivo para interrumpir este juego. La antítesis, por tanto, es mejor dejarla a la discreción de las mujeres presentes.

#### 5 ALBOROTO

*Tesis.* El juego clásico es jugado entre padres dominantes e hijas adolescentes, donde hay una madre inhibida sexualmente. El padre llega del trabajo a la casa, y

encuentra falta en la hija, quien contesta con descaro; o la hija puede hacer el primer movimiento mostrándose descarada, por lo que el padre le encuentra falta. Las voces se levantan y el choque resulta más agudo. El resultado depende de quién tenga la iniciativa. Hay tres alternativas: a) el padre se retira a su habitación y aporrea la puerta, b) la hija se retira a su alcoba y aporrea la puerta, c) ambos se retiran a sus respectivas habitaciones y aporrean las puertas. En cualquier caso, el final de un juego de "Alboroto" está marcado por un aporreón de puerta. "Alboroto" ofrece una solución penosa, pero efectiva, a los problemas sexuales que surgen entre padres e hijas adolescentes, en ciertos hogares. Con frecuencia sólo pueden vivir en la misma casa si están furiosos el uno contra el otro, y los aporreones de puerta enfatizan, para cada uno de ellos, el hecho de que tienen habitaciones separadas.

En familias degeneradas este juego puede jugarse en forma siniestra y repulsiva, en la cual el padre espera despierto a la hija, cada vez que sale con algún muchacho, y examina cuidadosamente tanto a ella como a su ropa, para asegurarse de que no ha tenido intercambio sexual. La más mínima circunstancia sospechosa puede dar paso al altercado más violento, que puede terminar con que la hija sea expulsada de la casa a media noche. A la larga, la naturaleza tomará su curso — si no esa noche, la siguiente, o en la de después. Entonces las sospechas del padre están "justificadas", como le aclara a la madre, quien ha estado presenciando todo "desvalidamente".

Sin embargo, en general, "Alboroto" puede ser jugado por dos personas cualesquiera que tratan de evitar la intimidad sexual. Por ejemplo, es una fase terminal, común, de "Mujer Frígida". Es relativamente raro entre muchachos adolescentes y sus parientas, porque para los muchachos adolescentes es más fácil escapar de sus casas en la noche, que para otros miembros de la familia. En una edad más temprana, hermanos y hermanas pueden levantar barreras efectivas y satisfacciones parciales, con combates físicos, patrón que tiene varias motivaciones a diferentes edades y que, en Estados Unidos, es una forma semiritual de "Alboroto", sancionada por la televisión y por autoridades pediátricas y pedagógicas. En la clase privilegiada de Inglaterra está (o estaba) considerado de mala educación, y las energías correspondientes son canalizadas al, bien regulado "Alboroto" de los campos de deporte.

*Antítesis.* El juego no es tan desagradable para el padre como a él le gustaría creer; y es generalmente la hija la que hace un movimiento antitético por medio de un matrimonio a temprana edad, que es a veces prematuro o forzado. Si es psicológicamente posible, la madre puede hacer el movimiento antitético renunciando a su absoluta o relativa frigidez. El juego puede amenguar si el padre encuentra algún interés sexual en otra parte, pero eso puede llevar a otras complicaciones. En el caso de matrimonios, las antítesis son las mismas que para "Mujer Frígida" u "Hombre Frígido".

Bajo circunstancias apropiadas, "Alboroto" conduce, naturalmente, a "Tribunales".

## CAPITULO DIEZ

### JUEGOS DEL HAMPA

CON LA infiltración de las llamadas profesiones "auxiliares" al ámbito legal, a escuelas correccionales y otros establecimientos similares, y con la ayuda más elaborada de los criminólogos modernos, así como de los encargados del cumplimiento de la ley, todos los interesados deben darse cuenta de los juegos más comunes que prevalecen en el bajo mundo, tanto dentro como fuera de la prisión, y éstos incluyen "Policías y Ladrones", "Cómo Sale uno de Aquí" y "Tomémosle el Pelo a Joey".

#### 1 POLICÍAS Y LADRONES

*Tesis.* Debido a que muchos criminales odian a la policía, parecen obtener tanta satisfacción de ganar a los policías como de sus ganancias criminales, y, a veces, más. Sus crímenes, en el nivel Adulto, son juegos llevados a cabo por recompensas materiales; el botín; en el nivel Niño, es la emoción de la cacería: la huida y la espera a que se apacigüen los ánimos,

Lo curioso es que el prototipo infantil de "Policías y Ladrones" no es policías y ladrones, sino "escondidillas", en el cual el elemento esencial es el penoso temor de ser encontrado. Los niños más pequeños fácilmente revelan esto. Si papá los encuentra demasiado fácilmente, la mortificación está ahí, sin gran diversión. Pero papá, si es un buen jugador, sabe qué es lo que debe hacer; demora el encuentro, y entonces el niño le da una pista llamándolo; dejando caer algo o haciendo ruido. Así obliga al padre a encontrarlo, aún así, todavía muestra mortificación, aunque esta vez ha tenido más diversión por el aumento del suspenso. Si el padre se da por vencido, el niño generalmente se siente decepcionado en vez de sentirse vencedor. Ya que la diversión de estar escondido existía, evidentemente no es ahí donde se halla el problema. Por lo que se siente decepcionado es por no haber sido cogido. Cuando le llega el turno de esconderse, el padre sabe que no debe llevar ventaja al niño mucho tiempo, sólo lo suficiente para que resulte divertido; y es lo bastante listo para parecer decepcionado cuando es encontrado. Pronto se aclara que, el ser encontrado, es el necesario ajuste de cuentas.

De ahí que las "escondidillas" no sean un simple pasatiempo, sino un verdadero juego. En el nivel social es una lucha de habilidad, y resulta muy satisfactorio cuando el Adulto de cada jugador hace todo lo que puede; en el nivel psicológico, sin embargo, se establece como un impulso inevitable

hacia el juego, en el cual el Adulto de White tiene que perder para que su Niño gane. El no ser cogido es, en realidad, la antítesis. Entre niños mayores, aquél que encuentra el escondite imposible de adivinar, es considerado por los demás como mal deportista, ya que ha echado a perder el juego. Él ha eliminado el elemento Niño y ha convertido toda la situación en un procedimiento Adulto. Él ya no juega por divertirse. Está en la misma categoría que el dueño del casino, o de algunos criminales profesionales, que en realidad andan tras el dinero y no tras el deporte.

Parece que hay dos tipos definidos de criminales habituales: aquellos que son criminales por las ganancias, y aquellos que lo son por el juego — con un gran grupo intermedio que puede actuar en las dos formas. El "ganador obligado", el gran financiero cuyo Niño en realidad no quiere ser cogido, casi nunca lo es, según los informes; es un intocable para quien "la protección" está siempre en pie. Por otra parte, al "perdedor obligado" que está jugando "Policías y Ladrones", casi nunca le va bien financieramente. Las excepciones parecen, con frecuencia, ser debidas a la suerte y no a la destreza; a la larga, aun los afortunados terminan, generalmente, como los quiere su Niño: lamentándose en vez de gozando.

El jugador de "Policías y Ladrones" de quien hablamos aquí, se parece en algo al "Alcohólico". Puede cambiar de papeles de Ladrón a Policía y de Policía a Ladrón. En algunos casos puede jugar el Policía Paternal durante el día y el Niño Ladrón en la noche. Hay un Policía en muchos Ladrones, y un Ladrón en muchos Policías. Si el criminal se "reforma" puede representar el papel de Salvador, convirtiéndose en un trabajador social o en empleado de una misión; empero, el Salvador es mucho menos importante en este juego que en "Alcohólico". Comúnmente, sin embargo, el papel del jugador como Ladrón, es su destino, y cada uno tiene su modus operandi para ser cogido. Puede hacérselo fácil o difícil a los policías.

La situación es parecida con jugadores de azar. En el nivel social o sociológico, un jugador de azar, "profesional", es aquél cuyo principal interés en la vida es jugar. En el nivel psicológico hay dos clases diferentes de personas que son jugadores profesionales. Hay unos que se pasan la vida jugando, o sea jugando con la suerte, en quienes la intensidad del deseo de ganar, de su Adulto, es excedido únicamente por la intensidad del deseo de perder, del Niño. Y tenemos a aquellos que manejan casas de juego y realmente se ganan la vida, generalmente una buena vida, proporcionando a los tahúres oportunidades de jugar; ellos no juegan, y tratan de evitar jugar, aunque ocasionalmente, bajo ciertas condiciones, pueden consentir en jugar y disfrutar con ello, lo mismo que un criminal puede ocasionalmente jugar un juego de "Policías y Ladrones".

Esto aclara por qué los estudios sociológicos y psicológicos de criminales han sido generalmente ambiguos e infructuosos. Esto es: están tratando con dos clases diferentes de gente a quienes no se puede diferenciar adecuadamente con los sistemas teóricos y empíricos comunes. Lo mismo es verdad en el estudio de los jugadores profesionales. El análisis de juegos ofrece la solución inmediata. Se deshacen de la ambigüedad distinguiendo transaccionalmente, en el nivel social, entre "jugadores" y "jugadores profesionales".

Permítanos ahora apartarnos de esta tesis general para considerar ejemplos específicos. Algunos ladrones hacen sus "trabajos" sin desperdiciar tiempo ni movimientos. El ladrón de "Policías y Ladrones" deja su tarjeta de visita por medio de actos de vandalismo, tales como el de echar a perder la ropa de valor, con secreciones y excrementos. El ladrón normal de bancos, de acuerdo con los informes, toma todas las precauciones posibles para evitar la violencia; el ladrón de bancos de "Policías y Ladrones" sólo busca la excusa para desahogar su rabia. Como cualquier profesional, un verdadero criminal gusta de que sus trabajos sean todo lo limpios que las circunstancias lo permitan. El criminal de "Policías y Ladrones" se ve obligado a dejar salir vapor en el curso de su trabajo. El verdadero profesional, se dice, nunca opera hasta que la "protección" está arreglada; el ladrón de juego está dispuesto a vencer a la ley con las manos. Los profesionales, podríamos decir, normales, se dan perfecta cuenta, a su modo, del juego de "Policías y Ladrones". Si un miembro de la pandilla muestra demasiado interés en el juego, al punto de poner en peligro el trabajo, en especial si su necesidad de ser cogido empieza a traslucirse, tomarán medidas drásticas para prevenir que eso se repita. Tal vez se deba a que los profesionales no están jugando "Policías y Ladrones", el que rara vez sean cogidos; de ahí que se les haya podido estudiar muy poco sociológica, psicológica y psiquiátricamente, lo mismo aplica a los jugadores de azar profesionales. De ahí que nuestros conocimientos clínicos acerca de criminales y jugadores se refieran más bien a los que juegan y de ninguna manera a los verdaderos profesionales.

Los cleptómanos (en centra de los rateros profesionales de tiendas) son ejemplos de cuán trivialmente se juega "Policías y Ladrones". Es probable que un gran porcentaje de occidentales, cuando menos, han jugado "Policías y Ladrones" en fantasía, y eso es lo que hace que se vendan los periódicos en nuestra parte del mundo. Esta fantasía consiste generalmente en soñar con el "asesinato perfecto", lo que es jugar el juego más difícil, y ser más listo que los policías.

Las variaciones de "Policías y Ladrones" son "Auditores y Ladrones", que lo juegan los estafadores con las mismas reglas y el mismo ajuste de cuentas; "Aduana y Ladrones", jugado por

contrabandistas; etc. La variación criminal de "Tribunales" es de especial interés. A pesar de todas sus precauciones, el profesional puede ser arrestado ocasionalmente y llevado a juicio. Para él, "Tribunales" es un procedimiento que lleva a cabo de acuerdo con las instrucciones de sus abogados. Para los abogados, si son ganadores compulsivos, "Tribunales" es esencialmente un juego con el jurado, en el cual la finalidad es ganar, no perder; y esto es considerado como un juego constructivo por gran parte de la sociedad.

Antitesis. Ésta les concierne más bien a los criminólogos competentes que a los psiquiatras. La policía y el aparato jurídico no son antitéticos, están representando sus papeles en el juego, actuando de acuerdo con reglas impuestas de antemano por la sociedad.

Sin embargo, se debe enfatizar una cosa; los investigadores en criminología pueden tomar a broma que algunos criminales se porten como si disfrutaran con la persecución y quisieran ser cogidos, o pueden tener la idea y estar de acuerdo, en forma deferente. Sin embargo, muestran poca tendencia a considerar semejante factor "académico" como decisivo en su trabajo "serio". En primer lugar, no hay manera de desenmascarar este elemento por medio de los métodos normales de investigación psicológica. El investigador debe, entonces, ya sea pasar por alto un punto crucial porque no puede trabajarlo con sus instrumentos de investigación, o cambiar sus instrumentos. La verdad es que hasta ahora esos instrumentos no han rendido una sola solución a ningún problema de criminología. Por tanto, les iría mejor a los investigadores si descartaran los antiguos métodos y atacaran el problema nuevamente. Hasta que "Policías y Ladrones" sea aceptado no sólo como una anomalía interesante, sino como el centro de la situación en un gran porcentaje de casos, mucha de la investigación criminológica continuará ocupándose de trivialidades, doctrinas y otros asuntos sin **importancia**.<sup>1</sup>

## ANÁLISIS

**Tesis:** A ver si puedes cogerme.

**Propósito:** Ser Tranquilizado.

**Papeles:** *Ladrón*, **Policía (Juez)**.

**Dinámica:** Intrusión fálica, 1) Escondidillas. 2) Crimen.

**Paradigma Social:** **Padre-Niño**.

Niño: "A ver si puedes cogerme" Padre: "Ese es mi trabajo".

**Paradigma Psicológico:** **Padre-Niño**.

Niño: "Debes cogerme". Padre: "Aja, ahí estás".

**Movimientos:**

- 1) W: Desafío. B: Indignación.
- 2) W: Encubrimiento. B: Frustración.
- 3) W: Provocación. B: Victoria.

**Ventajas:**

- 1) Sicológica Interna—indemnización material por antigua injusticia.
- 2) Sicológica Externa—contrafóbica.
- 3) Social Interna— a ver si puedes cogerme.
- 4) Social Externa—estuve a punto de salirme con la mía (Pasatiempo: Estuvieron a punto de salirse con la suya).
- 5) Biológica—publicidad. 6) Existencial— siempre he sido un perdedor.

## 2 ¿CÓMO SALE UNO DE AQUÍ?

**Tesis.** La evidencia histórica demuestra que los prisioneros que sobreviven mejor son aquellos que han tenido su tiempo programado en alguna actividad, un pasatiempo o un juego. Evidentemente esto es bien sabido por la policía política, de quien se dice que consigue abatir a algunos prisioneros con sólo dejarlos inactivos y en un estado de privación social.

La *actividad* preferida de los prisioneros solitarios es leer o escribir libros, y el *pasatiempo* favorito es escapar. Algunos de los que practicaron este pasatiempo se han hecho famosos, como Casanova y el Barón Trenck.

El *juego* favorito es "¿Cómo sale uno de Aquí?" ("Quiero Salir") que también puede ser jugado en las instituciones de salud mental. Debe distinguirse de la *operación* que tiene el mismo nombre, conocida como "Buen Comportamiento". Un recluso que realmente quiere verse libre, encontrará la

manera de cumplir con las autoridades para ser puesto en libertad lo más pronto posible. En nuestro tiempo esto puede conseguirse frecuentemente jugando un buen juego de "Psiquiatría", del Tipo Terapia de Grupo. El juego de "Quiero Salir", sin embargo, es jugado por reclusos o pacientes cuyo Niño *no* quiere la libertad. Simulan "Buen Comportamiento", pero en el momento crítico se sabotean a sí mismos para que no los suelten. Así, en "Buen Comportamiento", Padre, Adulto y Niño, trabajan juntos para ser liberados; en "Quiero Salir", Padre y Adulto recorren los movimientos prescritos hasta el momento crítico, en que el Niño, quien en realidad está asustado ante la perspectiva de salir a aventurarse en un mundo incierto, toma las riendas y echa a perder lo logrado. "Quiero Salir" fue muy común en los últimos treinta años entre los recién llegados inmigrantes de Alemania, que se volvieron psicóticos. Mejoraban y suplicaban que los dejaran salir del hospital, más, conforme se iba acercando el día de su liberación, volvían sus manifestaciones psicóticas.

*Antítesis.* Tanto "Buen Comportamiento" como "Quiero Salir" son reconocidos por administradores competentes y pueden tratarse en un nivel ejecutivo. Sin embargo, los principiantes en la terapia de grupo son engañados frecuentemente. Un competente terapeuta de grupo, sabiendo que éstas son las maniobras más frecuentes en las prisiones psiquiátricamente orientadas, estará al acecho y las descubrirá en las primeras fases. Ya que "Buen Comportamiento" es una operación honrada, puede ser tratada como tal sin peligro de discutirla abiertamente. "Quiero Salir", en cambio, requiere terapia activa si el asustado recluso ha de ser rehabilitado.

*Relativos.* Un relativo cercano de "Quiero Salir", es una operación llamada "Tienes que Escucharme". En ésta, el recluso de una institución o el cliente de una agencia social demandan su derecho a presentar sus quejas. Las quejas, por lo general, están fuera de lugar; su propósito principal es el de asegurarse de que será escuchado por las autoridades. Si ellos cometen el error de pensar que él espera que sus quejas sean tomadas en cuenta, y lo cortan por pedir demasiado, puede haber problema. Si acceden a sus demandas, él aumentará sus quejas. Si se limitan a escucharlo pacientemente y con señales de interés, el jugador de "Tienes que Escucharme" quedará satisfecho, se mostrará cooperativo y no pedirá nada más. El administrador debe aprender a distinguir "Tienes que Escucharme", de verdaderas quejas, para poner remedio a una situación.<sup>2</sup>

"Injusticia" es otro juego que pertenece a esta familia. El criminal verdadero puede clamar "Injusticia" en un esfuerzo real para obtener la libertad, en cuyo caso su actitud es parte de un procedimiento. Sin embargo, el recluso que juega "Injusticia", no emplea el juego efectivamente para obtener la libertad, ya que si sale no tendrá más excusa para clamar

### 3 TOMÉMOSLE EL PELO A JOEY

*Tesis.* El prototipo de este juego es "El Gran Almacén", el juego de fraude en gran escala, pero hay muchos de menor importancia, y hasta el juego de provocación que puede ser el de "Tomémosle el Pelo a Joey". Ningún hombre que no tenga "el hurto en las venas" puede ser vencido en "Tomémosle el Pelo a Joey", porque el primer movimiento consiste en que Black le diga a White que el tonto y honrado Joey nada más está esperando para ser engañado o robado. Si White fuera completamente honrado, o no aceptaría o pondría sobre aviso a Joey; pero no lo hace. Y cuando Joey ya está a punto de caer, algo va mal y White se encuentra con que su inversión se ha evaporado. O en el juego de provocación, justo cuando Joey está a punto de ser engañado algo sucede que lo impide.

Entonces White, quien estaba jugando con sus propias reglas, a su propia manera, se encuentra con que tiene que jugar con las reglas de Joey, y eso le duele.

Lo curioso es que se supone que la víctima conoce las reglas de "Tomémosle el Pelo a Joey" y que debe atenerse a ellas. Que la víctima acuse honradamente, es un riesgo calculado por los timadores; no blandirán eso contra White, y hasta le permiten cierto grado de mentiras para salvar su dignidad. Pero si va demasiado lejos, y los acusa falsamente de ladrones, por ejemplo, eso constituye trampa y ellos lo resienten. Por otra parte, se tiene poca simpatía a un rimador que se mete en líos por "trabajar" a una víctima que está ebria, ya que ese es un procedimiento impropio; y eso debería saberlo. Lo mismo se aplica a si es lo bastante estúpido para escoger una víctima con sentido del humor, ya que es bien sabido que esa clase de personas no son aptas de seguir interpretando su papel en "Tomémosle el Pelo a Joey", hasta llegar al juego final de "Policías y Ladrones". Los timadores experimentados tienen miedo de las víctimas que se ríen después de haber sido timadas.

Debe notarse que una broma no es un juego de "Tomémosle el Pelo a Joey", porque en una broma Joey es el que sufre, mientras que en "Tomémosle el Pelo a Joey" él queda arriba, y es White el que sufre. Una broma es un pasatiempo, mientras que, "Tomémosle el Pelo a Joey", es un juego en el cual se ha



arreglado que la broma se vuelva en contra de White.

Es evidente que "Tomémosle el Pelo a Joey" es un juego de tres o cuatro, con la policía haciendo el cuarto, y que está relacionado con "Peleen los Dos".

#### NOTA

Debidas gracias al Dr. Franklin Hernista del California Medical Facility en Vacaville, al señor William Collins del California Reabilitaron Center en Norco, y al señor Laurence Means de la California Institution for Men en Tehachapi, por su constante interés en estudiar el juego de "Policías y Ladrona" y por sus discusiones y críticas que tanto ayudaron.

#### REFERENCIAS

1. Frederick Wiseman, en "Psychiatry and the Law: Use and Abuse of Psychiatry in a Murder Case" (*American Journal of Psychiatry*. 118: 289-299, 1961) ofrece un claro y trágico ejemplo de una forma inflexible de "Policías y Ladrones". Se refiere a un hombre de 23 años que le dio un tiro a su novia y después se entregó a la policía. No fut fácil arreglarlo, ya que la policía no creyó su historia hasta después de que la hubo repetido cuatro veces. Más tarde dijo: "Me parece que toda mi vida pensé que acabaría en la silla eléctrica. Y si era así, pues tendría que ser así". El autor dice que era ridículo esperar que un jurado no profesional entendiera el complejo testimonio psiquiátrico que fue presentado en el juicio, en jergonza técnica. En términos de juegos, la cuestión central puede decirse en palabras de dos sílabas: Un niño de nueve años decide (por razones expuestas claramente en el juicio; que está destinado a acabar en la silla eléctrica. Pasa el resto de su vida dirigiéndose a este fin, y, usando a su novia como medio, queda, al final, en la posición que quería.

2 Para mayor información acerca de "Policías y Ladrones" y juegos practicados por los reclusos, ver: Ernst, F. H. and Keating, W. C., "Psychiatric Treatment of the California Felón." *American Journal of Psychiatry*. 120: 974-979, 1964.

## CAPÍTULO ONCE

### JUEGOS DE CONSULTORIO

ES **IMPORTANTE** para los analistas profesionales de juegos, darse cuenta, en seguida, de los juegos que se juegan tenazmente en situaciones terapéuticas, ya que pueden ser mejor estudiados, de primera mano, en el consultorio. Hay tres tipos según el papel del agente:

**1. juegos** llevados a cabo por terapeutas y trabajadores sociales: "Sólo Trato de Ayudarte", y "Psiquiatría".

9. Juegos realizados por personas profesionalmente competentes, que son pacientes en grupos de terapia, como "Invernadero".

3. Juegos en los que participan pacientes, clientes legos: "Indigencia", "Campesino", "Estúpido" y "Pierna de Palo".

#### 1 INVERNADERO

*Tesis.* Es una variación de "Psiquiatría", que es jugado con más frecuencia por científicos sociales jóvenes, tales como sicólogos clínicos. En compañía de sus colegas, estos jóvenes tienden a jugar "Psicoanálisis", a veces en forma burlesca, usando expresiones como "Tu hostilidad se asoma" o "¿Qué tan mecánico puede ser un mecanismo de defensa?" Este es, generalmente, un inofensivo y divertido pasatiempo; es una fase normal de su aprendizaje, y, cuando hay en el grupo algunas personas originales, puede resultar bastante divertido. (Este escritor prefiere "Ya veo que la Semana Nacional de 'Para-praxis' está aquí otra vez"). Como pacientes en grupos de psicoterapia, estas personas están propensas a entregarse a esta crítica mutua más seriamente; pero ya que no es muy productiva esa situación, puede ser esquivada por el terapeuta. Los procedimientos pueden dirigirse, entonces, a un juego de "Invernadero".

Hay una fuerte tendencia por parte de los graduados recientes, a tener un respeto exagerado hacia lo que ellos llaman "Sentimientos Genuinos". La expresión de un sentimiento genuino puede ser precedido por el anuncio de que está en camino. Después del anuncio, el sentimiento es descrito, o más bien presentado, ante el grupo, como si fuera una rara flor a la que debe mirarse con respeto y admiración. Las reacciones de los otros miembros del grupo son recibidas solemnemente, y toman un aire de peritos en un jardín botánico. El problema parece ser, en la jerigonza del análisis de juegos, de si este bello ejemplar es digno de ser exhibido en el Espectáculo Nacional de Sentimientos. La intervención con preguntas por parte del terapeuta puede ser fuertemente resentida, como si él fuera un manos-torpes, palurdo, manoseando los

frágiles pétalos de una exótica y milenaria flor. El terapeuta, naturalmente, siente que, para entender la anatomía y la fisiología de una flor, puede ser necesario anatomizarla.

*Antítesis.* La antítesis, que es crucial para el progreso terapéutico, es lo irónico de la descripción hecha arriba. Si se permite que el juego prosiga, puede continuar durante años sin ningún cambio, después de los cuales el paciente puede sentir que ha tenido una "experiencia terapéutica" durante la cual ha "expresado hostilidad" y ha aprendido a "enfrentarse a sus sentimientos", lo que le da ventaja sobre sus menos afortunados colegas. Mientras tanto, habrá sucedido poca cosa de significado dinámico, y, ciertamente, la inversión de tiempo no ha sido empleada al máximo con ventaja terapéutica.

La ironía en la descripción inicial está dirigida no contra los pacientes, sino contra sus profesores y el medio ambiente cultural que alienta tales exigencias. Un comentario escéptico, oportunamente dicho, puede conseguir apartarlos de las vanidosas influencias Paternales, para llevarlos a una firmeza más espontánea en sus transacciones mutuas. En vez de cultivar sentimientos en una especie de atmósfera de invernadero, pueden simplemente dejarlos crecer naturalmente, para ser cortados cuando estén maduros.

La ventaja más obvia en este juego es la psicológica externa, ya que evita la intimidación al implantar condiciones especiales bajo las cuales pueden expresarse los sentimientos, y restricciones especiales a las respuestas de los presentes.

## 2 SÓLO TRATO DE AYUDARTE

*Tesis.* Este juego puede tener lugar en cualquier situación profesional y no está confinado únicamente a psicoterapeutas y trabajadores para el bienestar social. Sin embargo, se le encuentra, más comúnmente y en su más floreciente expresión, entre los trabajadores sociales con cierto grado de preparación. El análisis de este juego quedó aclarado para este escritor, en curiosas circunstancias. Todos los jugadores en un juego de póquer habían pasado, menos dos; un investigador de psicología y un hombre de negocios. Éste último, que tenía una buena mano, apostó; el psicólogo, que tenía unas cartas invencibles, subió la apuesta. El hombre de negocios parecía perplejo, por lo que el psicólogo comentó burlescamente: "No te preocupes, sólo trato de ayudarte". El hombre de negocios titubeó y al fin puso sus fichas. El psicólogo mostró sus invencibles cartas, y entonces el otro tiró las suyas, disgustado. Los demás presentes se sintieron en libertad de reír por la broma del psicólogo, y el perdedor comentó resentido, "Pues vaya manera de ayudarme". El psicólogo miró significativamente al escritor, indicando que la broma había sido hecha, realmente, a expensas de la profesión psiquiátrica. Fue en ese momento cuando quedó aclarada la estructura de este juego.

El terapeuta, o el trabajador de cualquier profesión, dan algún consejo a un cliente o paciente. El paciente vuelve y le dice que el consejo no le dio ningún resultado. El terapeuta acepta con resignación el fracaso, y trata otra vez. Si está más alerta, puede descubrir en este momento una punzada de frustración, no obstante, de todos modos hará el intento. Por lo general siente poca necesidad de investigar sus propias motivaciones, porque sabe que muchos de sus colegas, similarmente preparados, hacen lo mismo, y que él está siguiendo el procedimiento "correcto" y, por tanto, recibirá el apoyo de sus supervisores.

Si encuentra un jugador inflexible, como un obsesivo hostil, hallará cada vez más difícil evitar sentirse inadecuado. Entonces ya tiene problema, y la situación empeorará poco a poco. En el peor de los casos puede toparse con un paranoide encolerizado que entrará súbitamente, gritando furioso: "¡Mire lo que me obligó a hacer!" Entonces su frustración surgirá con fuerza en el pensamiento hablado o callado: "¡Yo sólo trataba de ayudarte!" Su desconcierto ante esa ingratitud puede causarle considerable sufrimiento, indicando los complejos motivos, latentes, de su propio comportamiento. Este desconcierto es el ajuste de cuentas.

Los que honradamente tratan de ayudar, no deben ser confundidos con personas que juegan "Sólo Trato de Ayudarte". "Creo que podemos hacer algo acerca de eso", "Sé lo que Debe Hacerse", "Me Asignaron para Ayudarte", o "Mis honorarios por ayudarte serán. ..." son diferentes a "Sólo Trato de Ayudarte". Los primeros cuatro, de buena fe, representan el ofrecimiento del Adulto de poner sus cualidades profesionales a la disposición del angustiado paciente o cliente; "Yo Sólo Trato de Ayudarte" tiene un motivo ulterior que es mucho más importante que su destreza profesional, para determinar el resultado. Este motivo se basa en la suposición de que la gente es desagradecida y sólo causa decepciones. La perspectiva de tener éxito es alarmante para el Padre del profesional, y es una invitación al sabotaje, porque el éxito amenazaría su posición. El jugador de "Sólo Trato de Ayudarte" necesita asegurarse de que su ayuda no será aceptada por más que se empeñe en ofrecerla. El cliente responde con "Mire Cuánto me he Esforzado" o "Nada Puede Usted Hacer para Ayudarme". Jugadores más flexibles pueden transigir: está bien aceptar ser ayudado siempre que nos lleve mucho tiempo hacerlo. De ahí que los terapeutas se sientan disculpados de un resultado rápido, pues saben que algunos de sus colegas, en las juntas del gremio, los criticarán. En el polo opuesto de los jugadores inflexibles de

"Sólo Trato de Ayudarte", como los que se encuentran entre los trabajadores sociales, están los buenos abogados que ayudan a sus clientes sin sentimentalismos y sin involucrarse personalmente. Aquí el orgullo profesional toma el lugar de los esfuerzos fingidos.

Algunas escuelas de trabajo social parecen ser primordialmente academias para el adiestramiento de jugadores profesionales de "Sólo Trato de Ayudarte", y no resulta fácil a los graduados desistir de jugarlo. Un ejemplo que puede ayudar a ilustrar algunos de estos puntos se encontrará en la descripción del juego complementario de "Indigencia".

"Sólo Trato de Ayudarte" y sus variantes se encuentran con facilidad en la vida diaria. Es jugado por amigos y parientes de la familia (por ejemplo: "Puedo Conseguírtelo a Precio de Mayoreo"), o con trabajadores sociales adultos que tratan con niños. Es un juego favorito entre los padres, y el complementario, jugado generalmente por los hijos, es "Mira lo que me has Obligado a Hacer". Socialmente puede ser una variante de "Schlemiel", en el cual se hace el daño mientras se ayuda y no por impulso; aquí el cliente está representado por una víctima que puede estar jugando "¿Por qué Tenía que Sucederme a Mí?", o una de sus variantes.

*Antítesis.* Hay muchos recursos a disposición del profesional para manejar una invitación para este juego, y su selección dependerá del estado de las relaciones existentes entre él y el paciente, y particularmente de la actitud del Niño del paciente.

1. La antítesis psicoanalítica clásica es la más perfecta y la más difícil de tolerar para el paciente. La invitación es ignorada completamente. El paciente entonces se esfuerza más y más. Eventualmente cae en un estado de desesperación manifestada por cólera o depresión, que es la señal característica de que un juego ha sido frustrado. Esta situación puede llevar a una útil confrontación.

2. Una confrontación más delicada (no pedante) puede intentarse en la primera invitación. El terapeuta manifiesta que él es el terapeuta del paciente y no su director.

3. Un procedimiento aún más delicado es presentar al paciente a un grupo de terapia y dejar que los otros pacientes se hagan cargo.

4. Con un paciente gravemente perturbado, puede ser necesario seguirle el juego durante la fase inicial. Estos pacientes deberían ser tratados por un siquiatra, quien, siendo médico, puede prescribirle medicamentos y algunas medidas de higiene que todavía son efectivas, aun en este tiempo de tranquilizantes, en el tratamiento de esta clase de individuos. Si el facultativo receta un régimen higiénico, que puede incluir baños, ejercicio, periodos de descanso y comidas reglamentadas, junto con las medicinas, el paciente:

- 1) sigue el régimen y se siente mejor,
- 2) sigue el régimen escrupulosamente y se queja de que no lo ha ayudado,
- 3) menciona casualmente que se olvidó de seguir las instrucciones o que abandonó el régimen porque no le estaba haciendo ningún bien. En el segundo y en el tercer caso toca al siquiatra decidir si el paciente puede ser sujeto al análisis de juegos en ese momento, o si alguna otra forma de tratamiento está indicado para prepararlo a la psicoterapia. La relación entre lo adecuado del régimen y la tendencia del paciente a jugar, debe ser cuidadosamente evaluada por el siquiatra antes de decidir cómo debe proceder.

Para el paciente, por otra parte, la antítesis es "No me digas qué debo hacer para ayudarme, yo te diré qué hacer para ayudarme". Si se sabe que el terapeuta es un "Schlemiel", la antítesis correcta que debe usar el paciente, es "No me ayudes, ayúdalo a él". Los jugadores serios de "Sólo Trato de Ayudarte" adolecen, generalmente, de falta del sentido del humor. Los movimientos antitéticos por parte del paciente son generalmente mal recibidos, y pueden llegar a la enemistad, de por vida, del terapeuta. En la vida diaria tales movimientos no deben iniciarse a menos que esté uno preparado a llevarlos implacablemente hasta el final y a aceptar las consecuencias. Por ejemplo, desdeñar a un pariente que "Puede Conseguírtelo a Precio de Mayoreo", puede causar graves complicaciones domésticas.

## ANÁLISIS

*Tesis:* Nadie hace nunca lo que yo les digo.

*Propósito:* Alivio de culpa.

*Papeles:* El que ayuda, Cliente.

*Dinámica:* Masoquismo.

*Ejemplos:* 1) Niños aprendiendo, padre interviene. 2) Trabajador social y cliente.

*Paradigma Social:* Padre-Niño.

Niño: "¿Qué hago ahora?"

Padre: "Esto es lo que harás".

*Movimientos:*

- 1) Instrucciones pedidas—Instrucciones dadas.
- 2) Procedimiento estropeado—Reprobación.
- 3) Demostración de que hay falta en los procedimientos—Disculpa implícita.

*Ventajas:*

- 1) Sicológica Interna—martirio.
- 2) Sicológica Ex-terna-evita enfrentar deficiencias.
- 3) Social Interna—"Asociación Padres de Familia", Tipo Proyectivo; ingratitud.
- 4) Social Externa—Psiquiatría", Tipo Proyectivo.
- 5) Biológica—cachetada del cliente, caricia de los supervisores.
- 6) Existencial—toda la gente es malgradecida.

### 3 INDIGENCIA

*Tesis:* La tesis de este juego es mejor expuesta por Henry Miller en *The Colossus of Maroussi*: "El evento debe haber tenido lugar el año en que yo estaba buscando un empleo sin la menor intención de aceptar ninguno. Esto me recordó que, desesperado como pensaba que estaba, ni siquiera me había molestado en mirar las columnas de ofrecimientos de empleos en los periódicos."

Este juego es uno de los complementos de "Sólo Trato de Ayudarte" tal como lo juegan los trabajadores sociales que se ganan la vida con él. "Indigencia" es jugado en forma igualmente profesional por el cliente que se gana la vida de esa manera. La propia experiencia del escritor, con "Indigencia", es limitada, pero el siguiente informe de uno de sus estudiantes más aprovechados, ilustra la naturaleza de este juego y su lugar en nuestra sociedad.

La señorita Black era trabajadora social de una institución pública cuyo manifiesto propósito, por el cual recibía subsidio del gobierno, era la rehabilitación económica de indigentes — lo que efectivamente significaba conseguir que éstos encontrarán y retuvieran empleos remunerativos. Los socorridos de esta institución estaban constantemente "haciendo progresos", según los informes oficiales; sin embargo, muy pocos se "rehabilitaban" realmente. Esto era comprensible, se alegaba, porque la mayoría de ellos habían recibido ayuda durante varios años, yendo de institución en institución y a veces estando en comunicación con cinco o seis instituciones a la vez, así que era evidente *se* trataba de "caso difíciles".

La señorita Black, por su preparación en el análisis de juegos, pronto comprendió que el personal de la institución estaba jugando un consistente juego de "Sólo Trato de Ayudarte", y se preguntó cómo estarían respondiendo los indigentes a esto. Para verificar, preguntaba a los asignados a ella, cada semana, cuántas oportunidades de empleo habían investigado realmente. Le interesó descubrir que, aunque teóricamente se suponía que estaban buscando empleos asiduamente, día a día, en realidad dedicaban poco esfuerzo a ello, y a veces los supuestos esfuerzos que hacían tenían una cualidad irónica. Por ejemplo, un hombre dijo que había contestado cuando menos un aviso diario buscando trabajo. "¿Qué clase de trabajo?" preguntó ella. Él dijo que quería dedicarse a vendedor. "¿Ésa es la única clase de aviso que ha contestado?" preguntó ella. Él dijo sí, pero que era una lástima que fuera tartamudo, ya que ello significaba un impedimento en esa clase de trabajo. Para entonces ya era del conocimiento de su supervisor que ella estaba haciendo esta clase de preguntas, y fue reprendida por hacer "presión indebida" sobre sus asignados.

Sin embargo, la señorita Black decidió seguir adelante y rehabilitar a algunos de ellos. Escogió a los físicamente aptos que no parecían tener una razón válida para continuar recibiendo ayuda de beneficencia. Con este grupo seleccionado, ella habló de los juegos de "Sólo Trato de Ayudarte" e "Indigencia". Cuando ya estaban dispuestos a reconocer el punto, ella les dijo que, a menos que encontrarán empleos, les iba a cortar sus fondos de beneficencia y que los iba a enviar a otra clase de institución. Varios encontraron empleos inmediatamente, algunos por primera vez en años. Pero estaban indignados contra su actitud, y algunos escribieron al supervisor quejándose de ella. El supervisor la llamó y la reprendió más severamente, basándose en que, aunque sus asignados ya trabajaban, no estaban realmente "rehabilitados"; además indicó que había cierta duda acerca de si retendrían a la señorita Black

en la institución. Ella trató de aclarar, sin comprometer todavía más su situación, en que consistía, según los directores de la institución, una "verdadera rehabilitación". Esto no fue aclarado, únicamente se le dijo que estaba ejerciendo demasiada presión sobre sus asignados, y, el hecho de que éstos estuvieran manteniendo a sus familias, por primera vez en años, no se le acreditaba.

Debido a que necesitaba el empleo y estaba en peligro de perderlo, algunos de sus amigos trataron de ayudarla. El respetado director de una clínica psiquiátrica escribió al supervisor, explicando que había oído que la señorita Black había hecho un excelente trabajo con sus asignados, y preguntaba si ella podría discutir sus experiencias, en una conferencia, en su clínica. El supervisor negó el permiso.

En este caso las reglas de "Indigencia" fueron aplicadas por la institución, para complementar las reglas locales de "Sólo Trato de Ayudarte". Había un acuerdo tácito entre el trabajador social y el indigente, que podía leerse así:

Trabajador Social: "Trataré de ayudarte (siempre que no mejores)".

Indigente: "Buscaré empleo (siempre que no lo encuentre)".

Si el indigente rompía el acuerdo, mejorando, la institución perdía un cliente, éste perdía la ayuda de beneficencia, y ambos se sentían castigados. Si una trabajadora, como la señorita Black, rompía el acuerdo, haciendo que el indigente efectivamente encontrara trabajo, la institución era castigada por las quejas del cliente, las cuales podían llegar a oídos de las autoridades superiores, en tanto él perdía su ayuda de beneficencia.

Mientras ambos obedecieran las reglas implícitas, los dos obtendrían lo que querían. El indigente recibía beneficios y pronto aprendía que la institución quería, en cambio, la oportunidad de abarcar más terreno como parte de "Sólo Trato de Ayudarte"; además, adquirir material clínico que pudiera presentar en reuniones de los directivos. El cliente tenía mucho gusto en satisfacer estas demandas, que le proporcionaban tanto placer como a la propia agencia. De esta manera se llevaban muy bien y ninguno de los dos tenía la menor intención de terminar tan satisfactorias relaciones. Lo que había hecho la señorita Black, en realidad, era no extender su campo de acción, sino acortarlo, por lo que prefirió sugerir una reunión pública de directivos, enfocada a los problemas de la comunidad, con preferencia a los característicos de los clientes; todo lo cual alarmó mucho a las otras personas interesadas, aun teniendo en cuenta que la conducta de la señorita Black se regía por las supuestas reglas de la institución.

Dos cosas deben ser notadas aquí. Primero, "Indigencia", como juego y no como una condición debida a incapacidad física, mental o económica, es jugado sólo por un limitado porcentaje de beneficiados. Segundo, sólo puede ser sostenido por trabajadores sociales entrenados para jugar "Sólo Trato de Ayudarte". No será tolerado por los demás.

"Veterano" y "Clínica" son juegos relacionados con "Sólo Trato de Ayudarte". "Veterano" exhibe el mismo acuerdo tácito, esta vez entre la "Administración de Veteranos", organizaciones similares, y cierto número de "veteranos profesionales" que comparten los privilegios legítimos de militares o marinos incapacitados. "Clínica" es jugado por cierto porcentaje de quienes asisten a los departamentos de consulta externa de los grandes hospitales. Se diferencian de los que juegan "Indigencia" o "Veteranos" en que, los que juegan "Clínica", no reciben remuneración financiera; obtienen otras ventajas. Sir ven un útil propósito social, ya que están dispuestos a cooperar en la preparación del personal médico y en estudios del proceso de enfermedades. De ahí pueden obtener una legítima satisfacción adulta que no está al alcance de los jugadores de "Indigencia" y "Veterano".

Antítesis. La antítesis, si está indicada, consiste en detener los beneficios. Aquí el riesgo no proviene principalmente del propio jugador, como en la mayoría de los juegos, sino de que el juego sea culturalmente sintónico y alentado por jugadores complementarios de "Sólo Trato de Ayudarte". La amenaza viene de los colegas profesionales, del público excitado, de instituciones gubernamentales y de uniones protectoras. Las quejas que siguen a una exhibición de anti "Indigencia" pueden conducir a un fuerte clamor de "Sí, sí, ¿y de eso qué?" el cual puede ser considerado como un sano y constructivo pasatiempo u operación, aun cuando, ocasionalmente, se oponga a la sinceridad. De hecho, todo el sistema político norteamericano, de libertad democrática, está basado en la licencia (posible en muy pocas formas de gobierno) para hacer esa pregunta. Sin esa licencia, el progreso social humanitario se ve seriamente obstruido.

#### 4 CAMPESINO

*Tesis.* El prototipo campesino es la pueblerina búlgara, artrítica, que vende su única vaca para tener dinero con qué ir a la clínica universitaria en Sofía. Ahí el profesor la examina y encuentra su caso tan interesante que la presenta en una demostración, a los estudiantes de medicina. Él determina no sólo la patología, los síntomas y el

diagnóstico, sino también el tratamiento. Este procedimiento la llena de respeto y admiración. El profesor le dá después la receta y le explica el tratamiento más detalladamente. Ella, llena de admiración por sus conocimientos dice el equivalente búlgaro de "¡Oh, es usted maravilloso, Profes ar!" Sin embargo, nunca hace que le surtan la receta. Primero, porque no hay farmacéutico en el pueblo; segundo, aunque lo hubiera, ella nunca permitiría que ese valioso papel saliera de sus manos. Tampoco dispone de los medios para seguir el resto del tratamiento, tales como la dieta, hidroterapia y demás. Sigue viviendo, tan tullida como antes, pero feliz porque ahora puede hablar a todos del maravilloso tratamiento que le prescribió el gran maestro en Sofía, a quien expresa su gratitud, todas las noches, en sus oraciones.

Años más tarde, el Maestro, en un estado de ánimo no muy feliz, pasa por el pueblo en camino a visitar a un rico y exigente paciente. Reconoce a la campesina cuando ella se apresura a salir a besarle la mano y le recuerda el maravilloso régimen que le prescribió tanto tiempo atrás. Él acepta el homenaje con benevolencia, y se siente particularmente satisfecho cuando ella le dice lo mucho que la ha aliviado el tratamiento. De hecho él se siente tan transportado que ni siquiera nota que ella cojea tanto como antes.

Socialmente "Campesino" se juega en una forma inocente y en otra hipócrita, ambas con el lema "¡Oh, es usted maravilloso, señor Murgatroyd!". En la forma inocente, Murgatroyd es maravilloso. Es un celebrado poeta, pintor, filántropo o científico, y las jóvenes candidas frecuentemente viajan largas distancias con la esperanza de conocerlo para poder sentarse a sus plantas a adorarlo y a exaltar sus imperfecciones. Una mujer de más experiencia, que se dispone deliberadamente a buscar un lío amoroso o el matrimonio con un hombre así, a quien sinceramente admira y aprecia, puede darse perfecta cuenta de las debilidades de él y hasta puede explotarlas para conseguir lo que quiere. Con estos dos tipos de mujeres, el juego surge del romanticismo o de explotar las imperfecciones, mientras que la inocencia descansa en su genuino respeto por los méritos, los cuales son factibles de ser evaluados correctamente.

En la forma hipócrita, Murgatroyd puede ser o no ser maravilloso, pero en cualquier caso se enfrenta a una mujer incapaz de apreciarlo en el mejor sentido; tal vez ella es una prostituta de calidad, y juega "La Pobrecita de Mi" usando "¡Es Usted Maravilloso, Señor Murgatroyd!" como pura adulación para alcanzar su propósito. En su interior ella o se siente desconcertada ante él o se está burlando de él, pero no lo quiere; lo que quiere seguramente son las regalías que van con él.

Clínicamente "Campesino" se juega en dos formas similares, con el lema, "¡Oh, es Usted Maravilloso, Profesor!". En la forma inocente, la paciente puede seguir bien mientras pueda creer en "¡Oh, es Usted Maravilloso, Profesor!", lo cual obliga al terapeuta a tener buena conducta tanto en público como en su vida privada. En la forma hipócrita, la paciente tiene la esperanza de que el terapeuta se deje llevar por su "¡Oh, es Usted Maravilloso, Profesor!" y que piense: "Es Usted Excepcionalmente perspicaz". Una vez que ella lo tiene en esta posición, puede hacerlo parecer un tonto e ir en busca de otro terapeuta; si él no se deja engañar tan fácilmente, quizá pueda ayudarla realmente.

La forma más sencilla que tiene el paciente para ganar, es no mejorar. Si ella es más maliciosa, puede dar pasos más positivos para hacer que el terapeuta parezca un tonto. Una mujer jugó "¡OH, es Usted Maravilloso Profesor!" con su siquiatra, sin ningún alivio en sus síntomas; por fin lo dejó con muchas zalemas y disculpas. Entonces fue en busca de su honorable ministro protestante para pedirle ayuda y jugó "¡OH, es Usted Maravilloso, Profesor!" con él. Después de unas cuantas semanas lo sedujo para jugar un juego de "Rapo" de Segundo Grado. Después contó a su vecina, confidencialmente, por sobre la verja del jardín, lo decepcionada que estaba de que un hombre tan fino como el reverendo Back pudiera, en un momento de debilidad, enamorar a una inocente y poco atractiva mujer como ella. Conociendo a su esposa, podía perdonársele, desde luego, pero aun así, etc. Esta confianza se le escapó inadvertidamente, y sólo después fue cuando recordó "horrorizada" que la vecina era antigua miembro de la iglesia. Con su psiquiatra había ganado no mejorando; con el reverendo ganó seduciéndolo, aunque no estuviera dispuesta a admitirlo. Pero un segundo psiquiatra la introdujo a un grupo de terapia donde no podía maniobrar como antes, y entonces, sin "¡Oh, es Usted Maravilloso, Profesor!" y sin "Es Usted Excepcionalmente Perspicaz", para llenar su tiempo terapéutico, empezó a examinar su comportamiento más cuidadosamente y con la ayuda del grupo pudo renunciar a sus dos juegos: "¡Oh, es Usted Maravilloso, Profesor!" y "Rapo".

*Antítesis*, El terapeuta debe decidir primero si el juego se está jugando inocentemente y, por tanto, permitir que continúe para beneficio de la paciente, hasta que su Adulto esté lo suficientemente establecido para correr el riesgo de las medidas convenientes. Si el juego no es inocente, pueden tomarse las medidas adecuadas a la primera oportunidad apropiada después de que la paciente haya sido suficientemente bien preparada para que pueda comprender lo que sucede. Entonces el terapeuta rehúsa resueltamente dar consejos, y, cuando la paciente empieza a protestar, él pone en claro que no se trata de una simple "Psiquiatría de Cara de Póquer" sino de una política bien pensada. A su debido tiempo sus negativas pueden poner furiosa a la paciente o provocar síntomas de aguda ansiedad. El paso siguiente depende del grado de malignidad de las condiciones de la paciente. Si está demasiado excitada, sus reacciones agudas deben ser tratadas con procedimientos psiquiátricos y analíticos apropiados, de manera que se pueda establecer la situación terapéutica. El primer objetivo, en la forma desasociada, consiste en la separación del Adulto, para alejarlo del Niño hipócrita, de manera que el

juego pueda ser analizado.

En situaciones sociales, las complicaciones íntimas con jugadores inocentes de "¡Oh, es Usted Maravilloso, Señor Murgatroyd!" deben evitarse, como cualquier representante de actores inteligente trataría de hacer con sus clientes. Por otra parte, las mujeres que juegan "¡Oh, es Usted Maravilloso, Señor Murgatroyd!" son algunas veces interesantes e inteligentes si pueden ser curadas de ese juego y pueden llegar a ser agradables miembros del círculo familiar y de la sociedad a la que pertenecen.

## 5 PSIQUIATRÍA

*Tesis.* La psiquiatría como procedimiento debe ser bien distinguida de la "psiquiatría" como juego. De acuerdo con la evidencia de que se dispone, presentada en la forma clínica adecuada en publicaciones científicas, los siguientes acercamientos, entre otros, son de gran valor en el tratamiento de condiciones psiquiátricas: terapia de shock, hipnosis, medicinas, psicoanálisis, ortopsiquiatría y terapia de grupo. Hay otras formas de tratamiento que no son usados, por lo general, con tanta frecuencia, y que no serán presentadas aquí. Cualquiera de ellas puede ser empleada en el juego de "Psiquiatría" que está basado en la posición "Yo sé curar", que se apoya en un diploma equivalente a; "Aquí dice que yo puedo curar". Podrá notarse que, en cualquier caso, ésta es una posición constructiva y benévola, y que las personas que juegan "Psiquiatría" pueden hacer mucho bien, siempre que estén profesionalmente preparadas.

Es muy probable, sin embargo, que los resultados terapéuticos avancen si el entusiasmo es moderado. La antítesis quedó mejor expresada hace tiempo por Ambroise Paré quien dijo: "Yo les doy tratamiento pero Dios los cura". Todo estudiante de medicina queda enterado de esta regla al mismo tiempo que de otras tales como *primum non nocere*, y frases como *vis medicatrix naturas*. Sin embargo, terapeutas que no son médicos, no se sienten sujetos a estas viejas advertencias. La posición "yo sé curar porque aquí dice que sé curar" puede tener resultados contraproducentes y podría ser sustituida por algo como: "yo aplicaré los procedimientos terapéuticos que he aprendido, con la esperanza de que servirán para algún beneficio". Esto evita la posibilidad de juegos basados en: "puesto que yo sé curar, si tú no mejoras, es culpa tuya" (esto es, "Yo Sólo Trato de Ayudarte"), o "Puesto que tú sabes curar yo sabré mejorar" (es decir, "Campesino"). Todo lo cual, como es de suponerse, se conoce, en principio, por todos los terapeutas conscientes. Ciertamente, todos los terapeutas que han presentado alguna vez sus casos ante una clínica de prestigio, se han dado cuenta de lo mismo. Por otro lado, se puede definir como una buena clínica, aquella que obliga a sus terapeutas a enterarse de estas cosas.

Por otra parte, el juego de "Psiquiatría" es más probable que surja entre pacientes que han sido atendidos previamente por terapeutas menos competentes. Algunos pacientes, por ejemplo, ponen especial cuidado en seleccionar psicoanalistas poco competentes, cambiando de uno al otro para demostrar que no pueden ser curados y aprendiendo durante todo este tiempo un juego más agudo de "Psiquiatría". A veces se hace muy difícil, hasta para el profesional de primera categoría, separar lo falso de lo genuino. La transacción doble, por parte del paciente, es:

Adulto: "Me venido a que me curen".

Niño; "Usted nunca podrá curarme pero sí me enseñara a ser un neurótico mejor (a jugar mejor que "Psiquiatría)."

"Salud Mental" es un juego similar; en éste, la declaración del Adulto es, "Todo será mejor si aplico los principios de salud mental de los cuales he leído y escuchado". Una paciente aprendió a jugar "Psiquiatría" de un terapeuta, "Salud Mental" de otro, y después, como resultado de un esfuerzo más, empezó a realizar un juego, bastante bueno, de "Análisis Transaccional". Cuando esto fue discutido francamente con ella, estuvo de acuerdo en dejar de jugar "Salud Mental", pero pidió que se le permitiera continuar jugando "Psiquiatría" porque la hacía sentirse calmada. El psiquiatra de transacción aceptó. Ella entonces continuó, durante varios meses, contando sus sueños, y sus propias interpretaciones acerca de ellos, cada semana. Finalmente, en parte, tal vez por gratitud, decidió que podía ser interesante averiguar qué era lo que andaba mal con ella. Se interesó realmente en el análisis de transacción, con magníficos resultados.

Una variante de "Psiquiatría" es "Arqueología" (el título se le debe al Dr. Norman Keider, de San Francisco), en el cual la paciente adopta la posición de que, si ella pudiera adivinar siquiera, como si dijéramos, "quién tiene el botón", todo quedaría bien instantáneamente. Esto da como resultado un continuo cavilar sobre los eventos de la infancia. A veces el terapeuta puede ser engañado para hacer un juego de "Crítica", en el cual el paciente describe sus sentimientos en diversas situaciones y el terapeuta le dice qué es lo que está mal en ellos. "Expresión Propia", que es un juego común en algunos grupos de terapia, está basado en el dogma "Los Sentimientos son Buenos". Un paciente, por **ejemplo**, que emplea expresiones vulgares, puede ser aplaudido o, cuando menos, implícitamente alabado. Un grupo avezado, sin embargo, descubrirá pronto que esto es un juego.

Algunos miembros de los grupos de terapia llegan a tener habilidad para determinar los juegos de "Psiquiatría", y



pronto hacen saber al nuevo paciente si piensan que está jugando "Psiquiatría" o "Análisis Transaccional", en vez de emplear los procedimientos de grupo para obtener una percepción legítima. Una mujer fue transferida de un grupo de "Expresión Propia", de una ciudad, a otro grupo más experimentado de otra. A este nuevo grupo les contó un cuento acerca de unas relaciones incestuosas de su infancia. En vez del asombro a que estaba acostumbrada cada vez que contaba este repetido cuento, encontró únicamente indiferencia, por lo que se puso furiosa. Quedó sorprendida al descubrir que el nuevo grupo se interesaba más en su furia transaccional que en su histórico incesto, y en tonos airados les lanzó lo que para su mentalidad era el mayor insulto: los acusó de no ser freudianos. Freud, desde luego, tomaba más en serio el psicoanálisis, y evitaba convertirlo en juego cuando decía que *él* mismo no era un freudiano.

Una variante de "Psiquiatría" desenmascarada recientemente, y llamada "Dime Esto", es parecido al pasatiempo de reunión, "Veinte Preguntas". White relata un sueño o un incidente y los otros miembros, incluyendo a veces al terapeuta, tratan de interpretarlo haciendo preguntas pertinentes. Mientras White conteste las preguntas, cada miembro continúa preguntando hasta que hay una que White no pueda contestar. Entonces Black se reclina en su asiento con una mirada significativa que dice: "¡Aja! Si pudieras contestar *esa*, seguramente mejorarías, así que yo ya he hecho mi parte". (Este es un pariente lejano de "Por qué no — Sólo que"). Algunos grupos de terapia se basan enteramente en este juego, y pueden seguir durante años con muy poco cambio o progreso. "Dime Esto" le permite a White (el paciente) mucha libertad. Él puede, por ejemplo, seguir el juego sintiéndose inútil; o puede oponerse contestando todas las preguntas, en cuyo caso el coraje y la consternación de los otros jugadores se hace manifiesto, ya que él les está lanzando: "He contestado todas sus preguntas y no me han curado, así que, ¿cómo han quedado?".

"Dime Esto" se juega también en las aulas de los colegios, donde los alumnos saben que la contestación "acertada" a una pregunta, deliberadamente ambigua, hecha por cierto tipo de maestro, no es la que se funda en hechos o datos verdaderos, sino la que se da haciendo conjeturas o tretas, para ver cuál de las varias respuestas posibles es la que hará feliz al profesor. Una variación muy pedante de lo mismo ocurre cuando se enseña el griego, porque el profesor siempre tiene todo a su favor, en contra del pupilo, y, por consiguiente, lo puede poner en ridículo con el simple procedimiento de señalar algún aspecto oscuro del texto. Lo mismo ocurre, con frecuencia, cuando se enseña el idioma hebreo.

## 6 ESTÚPIDO

*Tesis.* En su forma más flexible, la tesis de "Estúpido" es, "Me río contigo de mi propia torpeza y estupidez". Gente gravemente perturbada, sin embargo, puede jugarlo en una forma sombría que dice: "Soy estúpido, ese es mi modo de ser, así que hazme algo". Ambas formas son jugadas desde una posición depresiva. Debe distinguirse "Estúpido" de "Schlemiel", donde la posición es más agresiva, y la torpeza es una postura para ser perdonado. También debe distinguirse de "Payaso", el cual no es un juego sino un pasatiempo que afirma la posición "Soy gracioso e inofensivo". La transacción crítica, en "Estúpido", es que White haga que Black lo llame estúpido o que responda como si él fuera estúpido. Entonces White se porta como un Schlemiel pero no pide perdón; de hecho, el pedir perdón le hace sentirse mal porque amenaza su posición. También puede darse a hacer payasadas, sin implicar por eso que esté obrando en broma, ya que lo que quiere es que su comportamiento se tome en serio como evidencia de una estupidez real. En esto hay bastante ventaja exterior, ya que, mientras menos sepa White, él podrá jugar más efectivamente. Así, en el colegio, no tiene necesidad de estudiar y, si se trata de trabajo, no tiene que esforzarse por aprender nada que lo pudiera llevar hacia una mejoría. Él ya sabe, desde muy temprana edad, que todos estarán contentos con él mientras sea estúpido, no obstante cualquier comentario en contra. A la gente le sorprende que cuando White se encuentra en un apuro, queda revelado el hecho de que, en verdad, no es estúpido; así como tampoco es "estúpido" el hijo menor de los cuentos.

*Antítesis.* La antítesis de la forma más flexible es muy sencilla. El que juega anti "Estúpido" hace un amigo para toda la vida, negándose a jugar, no riéndose de la torpeza, ni mofándose de la estupidez del interesado. Una de las sutilezas en este juego es que se juega frecuentemente por personas maniaco depresivas o ciclotímicas. Cuando estas personas se muestran eufóricas, realmente dan la impresión de que quieren que sus amigos se unan a la burla hacia ellos mismos, y resulta muy difícil evitarlo, ya que también parece que se disgustarían con cualquiera que se abstuviera, lo que en cierta forma sí hacen, ya que el que se abstiene amenaza su posición y echa a perder el juego. Pero cuando están deprimidos y se revela su resentimiento hacia aquéllos que rieron por compañerismo o por burla, el que se abstuvo llega a saber, por fin, que actuó correctamente. Muy posiblemente llegue a ser el único que el paciente permita en su presencia o con quien quiera hablar cuando está retraído, en tanto que todos los viejos "amigos" que se divertieron con el juego, son tratados, entonces, como enemigos.

De nada sirve decirle a White que realmente no es estúpido, ya que en realidad puede tener una capacidad mental muy limitada, circunstancia de la cual él está bien enterado, y que es la forma como se inició el juego. Puede haber, sin embargo, aspectos especiales en los que él resulta sobresaliente, y uno de éstos es,

con frecuencia, su propio conocimiento psicológico. No hace ningún daño demostrar el respeto merecido para este tipo de aptitud, si bien eso es muy diferente a un intento de "tranquilizar". Esto último puede proporcionarle la amarga satisfacción de que otras personas son todavía más estúpidas que él, lo cual es un consuelo muy pequeño. Este mudo de "tranquilizar" ciertamente no es el procedimiento terapéutico más inteligente, ya que, por lo regular, constituye un movimiento en un juego de "Sólo Trato de Ayudarte". La antítesis de "Estúpido" no consiste en sustituirlo con otro juego, sino simplemente en no jugar "Estúpido".

La antítesis de la forma hosca es un problema más complicado, ya que el jugador hosco no busca la provocación de la risa o la burla, sino dar la impresión de invalidez o exasperación que él está bien preparado para manejar de acuerdo con su posición desafiante de "Hazme Algo". De esta manera gana en una forma u otra. Si Black no hace nada, se debe a que se siente desvalido, y si hace algo es porque está exasperado. Por consiguiente estas personas se inclinan también a jugar "Por qué No — Sólo que", del cual pueden derivar las mismas satisfacciones en forma más suave. No hay ninguna solución fácil en este caso y no es probable que se encuentre pronto hasta que la psicodinámica de este juego sea comprendida más claramente.

## 7 PIERNA DE PALO

*Tesis.* La forma más dramática de "Pierna de Palo", es "Alegar Locura". Esto puede traducirse a términos transaccionales como sigue: "¿Qué se puede esperar de alguien tan emocionalmente perturbado como yo; que me abstenga de matar gente?" A esto se supone que el jurado debe responder: "¡Claro que no; no nos atreveríamos a imponer a usted esta restricción!" El "Alegato de Locura" como juego legal, es aceptable para la forma de cultura americana, en contraste con el principio universalmente aceptado de que un individuo puede padecer una psicosis tan profunda que ninguna persona razonable esperaría que fuera responsable de sus actos. En el Japón la intoxicación alcohólica, como en Rusia el servicio militar en tiempo de guerra, son factores que se consideran atenuantes de responsabilidad por cualquier tipo de mal comportamiento (de acuerdo con la información que hemos podido recabar).

La tesis de "Pierna de Palo" es "¿Qué se puede esperar de un hombre con una pierna de palo?" Expuesto el problema de esa manera, por supuesto que nadie esperaría nada de un hombre con una pierna de palo, excepto que sea él mismo quien dirija su silla de ruedas. Por otra parte, durante la Segunda Guerra Mundial se conoció a un hombre que daba exhibiciones de bailes modernos a pesar de tener una pierna de palo, y lo hacía muy bien, en los hospitales del ejército donde se amputaban piernas. Hemos visto hombres ciegos que son muy buenos abogados y también algunos que se sostienen en elevados puestos políticos, como el hombre que en la actualidad es regente de la ciudad donde vive el autor. También conocemos sordos especialistas en psiquiatría y personas sin manos que usan máquina de escribir.

Mientras una persona que sufre una incapacidad real o imaginaria esté conforme con su posición en la vida, quizá nadie deba interferir. Mas desde el momento en que se presenta para un tratamiento psiquiátrico, nace la cuestión de si está empleando su propia vida en la forma más ventajosa y si puede sobreponerse a esa incapacidad. En este país, el terapeuta tiene que trabajar en oposición a la opinión de una gran parte del público. Hasta los parientes más cercanos del enfermo, que tanto se quejan de las incomodidades que les causaba con su anomalía, se vuelven eventualmente en contra **del** terapeuta cuando en el paciente se notan los primeros **síntomas** de progreso. Esto se puede comprender, desde luego, **por** un analista de juegos, sin embargo, no hace su tarea **menos** difícil. Toda la gente que estuvo diciendo "Yo Sólo Trato de Ayudarte" se siente amenazada por la interrupción del juego, desde el momento preciso en que el paciente da muestras de querer valer por sí mismo. Algunas veces recurren a las medidas más extremas para evitar que el paciente se cure.

Los dos lados del problema quedan ilustrados por el paciente tartamudo de la señorita Black, que se expone al mencionar el juego "Indigencia". Este hombre jugaba una forma clásica de "Pierna de Palo". No podía encontrar empleo, lo cual atribuía, correctamente, a que era tartamudo, y teniendo en cuenta que la única ocupación interesante para él era la de vendedor. Como un ciudadano libre, tenía pleno derecho a buscar empleo en el campo de acción de su propia elección; no obstante, como tartamudo, la selección de ocupación presentaba algunos problemas respecto a la sinceridad de sus motivos. La reacción que tuvo la agencia cuando la señorita Black quiso desbaratar el juego, resultó muy desfavorable para ella.

"Pierna de Palo" es un juego especialmente pernicioso cuando se le trata en clínica, porque puede darse el caso de que el paciente se encuentre con un terapeuta que está jugando el mismo juego con el mismo alegato, de tal suerte que el progreso es imposible. Esto es relativamente sencillo de solucionar en el caso de "Alegato Ideológico", que dice: "¿Qué se puede esperar de un hombre que vive en una sociedad como la nuestra?"

Un paciente combinó esto con "Alegato Psicossomático", que dice así: "¿Qué se puede esperar de un hombre con síntomas psicossomáticos?"

Este paciente pudo encontrar una sucesión de terapeutas que estaban dispuestos a aceptar un alegato pero

no el otro, de tal manera que ninguno de ellos lo ayudó a sentirse tranquilo en su posición ordinaria, aceptando ambo alegatos, ni logró sacarlo de su posición negando ambos. De esta manera logra comprobar que la psiquiatría no era un auxilio para, la gente.

Algunos de los alegatos empleados por los pacientes para disimular el comportamiento sintomático, consisten en resfriados, afecciones de la cabeza, tensión, agitación de la vida moderna, la cultura americana, y el sistema económico. Un jugador aficionado a la lectura jamás tiene problemas para localizar autoridades en la materia, que apoyan su punto de vista. "Yo bebo porque soy irlandés." "Esto no sucedería si yo viviera en Rusia o en Tahití." La verdad es que los pacientes en los hospitales para enfermos mentales, de Rusia y de Tahiti, *son* muy parecidos a los que se encuentran en las instituciones estatales de los Estados Unidos.<sup>1</sup> Alegatos especiales de "Si no Fuera por Ellos", o "Me Dejaron mal", siempre deben ser valorizados muy cuidadosamente durante el tratamiento clínico y también durante las campañas de investigación social.

Ligeramente más retorcidos son los alegatos que dicen: ¿Qué puede usted esperar de un hombre que: A) viene de un hogar destrozado, B) es un neurótico, C) está siendo analizado, o D) sufre de un padecimiento llamado alcoholismo? Mejores que éstos son: "Si dejo de hacer esto nunca lo podré analizar y entonces no podré curarme". El opuesto a "Pierna de Palo" es "Rickshaw", con la tesis, "Si tuvieran aquí rick-shaws, ornitorrincos, o muchachas que hablaran el antiguo egipcio, no me encontraría yo en esta situación".

*Antítesis, Anti* "Pierna de Palo" no es difícil, si el terapeuta está capacitado para distinguir entre su propio Padre y su Adulto y si el objetivo terapéutico es claramente comprendido por ambas partes.

Por el lado Paternal puede ser tanto un buen Padre como un Padre estricto. En su papel de Padre bueno puede aceptar el alegato del paciente, especialmente cuando se acomoda a sus propios puntos de vista, posiblemente basado en la conclusión de que la gente no es responsable de sus actos hasta que han completado el tratamiento terapéutico. Como Padre estricto puede rechazar el alegato "del paciente" y entrar en una competencia de voluntades con el mismo. Ambas actitudes son bien conocidas del jugador de-"Pierna de Palo" y ya cómo obtener un máximo de satisfacción de cada una.

Como Adulto el terapeuta se niega a aceptar ambas posibilidades y cuando el paciente pregunta: "¿Qué espera usted de un neurótico?" (o cualquiera que sea su alegato en ese momento) la respuesta es: "Yo no espero nada. Es cuestión es, ¿qué espera usted de sí mismo?" Lo único que pide el terapeuta es que el paciente dé una contestación formal a esta pregunta y lo único que concede es suficiente tiempo para pensar la respuesta, lo cual puede significar desde seis semanas a seis meses, dependiendo de las relaciones que tengan y de la preparación que con anterioridad haya recibido el paciente.

## REFERENCIAS

1. Berne, E. "The Cultural Problem: Psychopathology in Tahiti." *American Journal of Psychiatry*. 116: 1076-1081, 1960.

## CAPITULO DOCE

### Juegos Buenos

EL SIQUIATRA, quien está en la mejor y tal vez la única posición de estudiar los juegos adecuadamente, trata casi enteramente, por desgracia, con personas cuyos juegos las han llevado a tener dificultades. Esto significa que los juegos a disposición de la investigación clínica son todos, en cierto sentido, juegos "malos". Y ya que por definición los juegos se basan en transacciones ulteriores, deben tener en su totalidad algún elemento de explotación. Por estas razones, prácticas por un lado y teóricas por el otro, la búsqueda de juegos "buenos" resulta una empresa difícil. Un juego "bueno" puede describirse como aquél cuya contribución social pese más que la complejidad de sus motivaciones, particularmente si el jugador se ha acondicionado a esas motivaciones sin futilidades ni cinismo. Esto es, un juego "bueno" sería el que contribuyera tanto al bienestar de los otros jugadores como al desarrollo del jugador principal. Ya que en las mejores formas de organización y acción social se tiene que invertir gran proporción de tiempo en juegos, debemos proseguir asiduamente con la búsqueda de los "buenos". Tenemos aquí varios ejemplos, pero queda admitido que son deficientes tanto en número como en calidad. Incluyen "El Descanso del Cartero", "Caballero", "Encantado de Ayudar", "El Sabio Hogareño" y "Se Alegrarán de Haberme Conocido".

#### 1 EL DESCANSO DEL CARTERO

*Tesis.* Estrictamente hablando, éste es más bien un pasa- tiempo que un juego, y evidentemente es constructivo para todos los comprometidos. Un -partidor de correo, americano, que va a Tokio a ayudar a un cartero japonés en su tarea, o un especialista en oídos-nariz-y-garganta, americano, que pasa sus vacaciones trabajando en un hospital haitiano, seguramente se sentirá tan renovado y tendrá tan buenas historias que contar como si se hubiera ido al África a cazar leones, o se hubiera pasado el tiempo viajando por las carreteras trans- continentales. El Cuerpo de la Paz ha sancionado oficialmente "El Descanso del Cartero".

#### 3 CABALLERO

*Tesis.* Este es un juego que practican los hombres que no están bajo presión sexual - ocasionalmente, hombres jóvenes que tienen un matrimonio o una vinculación insatisfactorios, y, con más frecuencia, hombres mayores que se han resignado gentilmente a la monogamia o al celibato. Al encontrar al sujeto femenino adecuado, White aprovecha todas las oportunidades para alabarla y comentar sus buenas cualidades, sin transgredir jamás los límites apropiados de su posición, de la situación social y del buen gusto. Pero dentro de esos límites, da rienda suelta a su imaginación, su entusiasmo y su originalidad. El objeto no es seducirla, sino exhibir su maestría en el arte de lisonjear. La ventaja social

interna reside en el placer que le proporciona a la mujer con su inocente habilidad artística, y en el que le proporciona ella apreciando su destreza. En casos apropiados en que ambos se dan cuenta de la naturaleza del juego, éste puede alargarse para el creciente deleite de los dos, hasta llegar a la extravagancia. Un hombre de mundo, naturalmente, sabrá cuándo debe detenerse, y no continuará más allá del punto donde ha dejado de divertir (por consideración a ella) o cuando la calidad de sus lisonjas empieza a perder originalidad (por consideración a su propio orgullo creativo). "Caballero" es jugado, por sus ventajas sociales externas, por los poetas, quienes están tanto o más interesados en ser apreciados por críticos calificados, y por el público en general, como lo están en la apreciación de la dama que inspiró los poemas .

Los europeos en el romance, y los ingleses en la poesía, parecen haber sido siempre más adeptos a este juego que los americanos. En nuestro país ha caído ampliamente en manos de la escuela poética de Frutería, con los siguientes ejemplos: tus ojos son como aguacates, tus labios como pepinos, etc .

"Caballero" del Tipo Frutería, difícilmente puede compararse en elegancia con las composiciones de Herrick y Lovelace; ni siquiera con las cínicas pero imaginativas obras de Kachester, Roscommon y Dorset .

*Antítesis.* Se necesita que la mujer sea un poco estudiada para interpretar bien su papel, y necesita ser bastante hosca o estúpida para negarse a jugarlo. El complemento apropiado es una variante de ' Oh, es Usted Maravilloso, Señor Murgatroyd' que es: "Admiro sus Obras, Señor M.". Si la mujer es poco perceptiva, puede responder con un simple: "Oh, es Usted Maravilloso, Señor Murgatroyd", pero así se pierde el punto. Lo que White ofrece para ser apreciado no es su persona, sino su poesía. La antítesis brutal de una mujer hosca es que juegue "Rapo" de Segundo Grado ("Largo, Amigo") .

Si jugara "Rapo", de Tercer Grado, lo que es concebible, sería, desde luego, una manera bastante vil de responder a las circunstancias. Si la mujer es únicamente estúpida, jugará "Rapo" de Primer Grado, recibiendo las lisonjas para alimentar su vanidad y descuidando apreciar la habilidad y los esfuerzos creativos de White. En general, el juego se echa a perder si la mujer lo trata como un intento de seducción y no como \*una exhibición literaria .

*Relativos.* "Caballero" como juego, debe distinguirse de las operaciones y procedimientos que se llevan a cabo durante un verdadero enamoramiento, que son simples transacciones sin motivo ulterior. La equivalencia femenina de "Caballero" puede llamarse convenientemente "Zalamera", que es jugado con frecuencia por guapas damas en el ocaso de su juventud .

*ANÁLISIS PARCIAL Propósito:* Admiración mutua .

*Papeles:* Poeta, Sujeto comprensivo .

*Paradigma Social:* Adulto-Adulto .

Adulto (masculino): "Mira cómo te hago sentir bien" .

Adulto (femenino): "Oh, cómo me haces sentir bien" .

*Paradigma Psicológico:* Niño (masculino): "Mira qué frases puedo crear" .

Niño (femenino): "Oh, qué creativo eres" .

*Ventajas:*

- 1) Psicológica Interna-creatividad y tranquilidad del atractivo.
- 2) Sicológica Externa--evitar rechazos por insinuaciones sexuales innecesarias.
- 3) Social Interna--"Caballero".
- 4) Social Externa-puede prescindirse de ellas.
- 5) Biológica-caricias mutuas.
- 6) Existencial-pueda vivir elegantemente .

### 3 ENCANTADO DE AYUDAR

*Tesis.* White está constantemente ayudando a otras personas, con motivos ulteriores. "Tal vez este haciendo penitencia por pasadas perversidades, encubriendo perversidades actuales, haciendo amigos para poder explotarlos más tarde, o buscando prestigio. Pero quien sospeche de sus motivos, debe también darle crédito por sus actos. Después de todo, la gente puede encubrir sus pasadas maldades haciéndose más perversos, explotando a otros valiéndose del miedo y no de la generosidad, y buscar prestigio con perversidades y no con bondades. Algunos filántropos se interesan más en la competencia que en la benevolencia, como por ejemplo: "Yo di más dinero (obras de arte, acres de tierra) que tú". En este caso también, si sus motivos son sospechosos, debe dárseles crédito, sin embargo, por competir en una forma constructiva, ya que hay muchas personas que lo hacen en forma destructiva. La mayoría de la gente (o de las naciones) que juegan "Encantado de Ayudar", tienen tanto amigos como enemigos, ambos justificados tal vez en sus sentimientos. Sus enemigos atacan sus motivos y le restan importancia a sus acciones, mientras que sus amigos agradecen sus acciones y le restan importancia a sus motivos .

De ahí que, las llamadas discusiones "objetivas" de este juego, sean casi imposibles. La gente que clama ser neutral, pronto revela de que lado es neutral .

Este juego, como una maniobra de explotación, es la base de una gran proporción de las "relaciones públicas" en el Continente Americano. Si bien los clientes están encantados de verse involucrados, éste es, quizá el más placentero y constructivo de los juegos comerciales. Desde otro punto de vista, una de sus formas más reprensibles es un juego

familiar de tres, en el cual la madre y el padre Compiten por el efecto de sus hijos. Pero aún en él, debe notarse, la selección de "Encantado de Ayudar" le quita algún descrédito, ya que hay muchas maneras desagradables de competir, por ejemplo: "Mamá está más enferma que papá", o "{Por qué lo quieres más a él que a mi?" .

#### 4 EL SABIO HOGAREÑO

*Tesis.* Es más un argumento que un juego, aunque tiene aspectos de éste. Un hombre bien educado y experimentado aprende lo más que puede acerca de toda clase de cosas, además de su propio negocio. Cuando llega a la edad de retirarse se cambia de la gran ciudad, donde tenía un puesto de responsabilidad, a un pueblo. Ahí pronto se sabe que la gente puede ir a él con cualquier clase de problemas, desde un golpe en el motor, hasta un pariente senil, y que él los ayudará personalmente, si es competente, o si no, -los enviará con expertos. Así. él pronto encuentra su lugar en su nuevo ambiente, como un "Sabio Hogareño", sin pretensiones, siempre dispuesto a ayudar. En su mejor forma se juega por personas que se han tomado el trabajo de ver a un psiquiatra para examinar sus motivos, y para saber que errores evitar antes de instalarse en este papel .

#### 5 SE ALEGRARAN DE HABERME CONOCIDO

*Tesis.* Éste es una variante más digna de "Yo les Demostraré". Hay dos formas de "Yo les Demostraré": en la forma destructiva White "les demuestra" ocasionándoles algún daño .

Así puede él maniobrar para colocarse en una posición superior, no por el prestigio o por las recompensas materiales, sino porque esto le da poder para mostrar su odio; en la forma constructiva White trabaja duro y hace toda clase de esfuerzos por ganar prestigio, no por la obra en si ni por la legítima satisfacción del logro (aunque pueden representar un papel secundario), tampoco por infligir daño directo a sus enemigos, sino para despertar su envidia y para que se arrepientan por no haberlo tratado mejor .

En "Se Alegrarán de Haberme Conocido", White trabaja, no en contra, sino a favor de los intereses de sus antiguos asociados. Quiere demostrarles que tuvieron razón al tratarlo con amistad y respeto y también para que *se* sientan satisfechos de haberlo juzgado correctamente. Para que él tenga una ganancia segura en este juego, tanto los medios de que se valga como los fines que persiga deben ser honorables, y es ahí donde reside su superioridad sobre "Yo les Demostraré". Tanto "Yo les Demostraré" como "Se Alegrarán", pueden ser únicamente ganancias secundarias de éxito, y no juegos. Se vuelven juegos cuando White se interesa más en el efecto causado a sus enemigos o amigos, que en el éxito en sí .

## Parte III Mas allá de los juegos

### CAPITULO TRECE

#### Significado de los Juegos

1. Los juegos pasan de generación a generación. El juego favorito de un individuo puede ser rastreado hasta sus padres y sus abuelos y puede seguirse hacia sus hijos quienes, a su vez, a menos que haya una intervención afortunada, lo enseñarán a sus nietos. Así, el análisis de juegos tiene lugar en una gran matriz histórica, extendiéndose tan lejos como cien años atrás y proyectándose al futuro por lo menos a cincuenta años. Romper esta cadena que abarca cinco o más generaciones puede tener efectos geoméricamente progresivos. Hay muchos individuos vivos que tienen más de 200 descendientes. Los juegos pueden ser diluidos o alterados de una generación a otra, pero parece haber una fuerte tendencia a realizar uniones con personas que hacen un juego de la misma familia si no del mismo género. Ése es el significado *histórico* de los juegos.

2. "Creer" niños es primordialmente una cuestión de enseñarles a jugar. Diferentes culturas y clases sociales favorecen distintos tipos de juegos, y algunas tribus y familias favorecen diversas variedades de ellos. Ése es el significado cultural de los juegos.

3. Los juegos están emparedados, como si dijéramos, entre pasatiempos e intimidad. Los pasatiempos se vuelven aburridos con la repetición, como sucede con las fiestas organizadas para impulsar las relaciones públicas. La intimidad requiere rigurosa reserva, y está regida por Padre, Adulto y Niño. La sociedad desaprueba la ingenuidad, a menos que sea en privado, porque la experiencia ha demostrado que siempre se puede abusar de ella, y el Niño la teme porque implica la posibilidad de ser desenmascarado. Entonces, para escapar al fastidio de los pasatiempos sin exponerse a los peligros de la intimidad, la mayoría de la gente se aviene a los juegos cuando están a su alcance, y éstos llenan la mayor parte de las horas más interesantes del intercambio social. Ése es el significado *social* de los juegos.

4. La gente escoge como amigos, asociados e íntimos, otra gente que juegue lo mismo. Entonces, todos los que son prominentes en un círculo social (aristocrático, juvenil, de círculo, o de un centro escolar) tienen un comportamiento que puede parecer extraño a los miembros de un medio social diferente. A la inversa, cualquier miembro de un ambiente social que cambie de juegos, probablemente será echado, si bien hallará que es bien recibido en algún otro. Ese es el significado personal de los juegos.

## NOTA

El lector podrá estar ahora en aptitud de apreciar las diferencias básicas entre el análisis matemática y el transaccional de los juegos. El análisis matemático postula jugadores que son completamente racionales, en tanto que el análisis transaccional se refiere a juegos no racionales, o hasta irracionales, y de ahí que sean más reales.

## CAPÍTULO CATORCE

### Jugadores

MUCHOS JUEGOS se llevan a cabo más intensamente por personas perturbadas; hablando generalmente, mientras más perturbadas están, más inflexiblemente juegan. Es curioso, sin embargo, que algunos esquizofrénicos parecen negarse a jugar, y demandan sinceridad desde el principio. En la vida diaria hay dos clases de individuos que juegan con más convicción: los resentidos y los tontos o bobos.

El resentido es un hombre que está encolerizado contra su madre. Sometido a investigación, surge que ha estado resentida con ella desde la primera infancia. Con frecuencia tiene buenas razones "infantiles" para su resentimiento, como por ejemplo: ella puede haberlo "abandonado" durante algún periodo crítico de su niñez, enfermado y yendo a internarse en el hospital, o teniendo demasiados hijos. A veces el abandono es más deliberado: ella puede haberlo enviado a vivir con otras personas para poder volver a casarse. En cualquier caso, él ha estado resentido desde entonces; se ha hecho más huraño. No le gustan las mujeres aun cuando sea un Don Juan. Ya que el resentimiento es deliberado al principio, la decisión de estar resentido puede ser anulada en cualquier época de la vida, tal como lo hacía de niño cuando llegaba la hora de la comida. Lo que se requiere para esta anulación, tanto para el adulto "malhumorado" como para el niño, es que pueda salvar su dignidad, y que le sea ofrecido algo que valga la pena, a cambio del privilegio de estar malhumorado. A veces un juego de "psiquiatría", que en otra forma podía durar varios años, puede hacerse abortar anulando la decisión de gruñir. Esto requiere cuidadosa preparación del paciente y oportunidad y enfoque apropiados. Torpeza y amenazas por parte del terapeuta pueden no tener mejor resultado que con un niño resentido; a la larga, el paciente se vengará del terapeuta por su torpeza, tal como el niño se vengará eventualmente de los padres, por las de éstos.

Con los "Resentidos" femeninos la situación es la misma, *mutatis mutandis*, si están resentidas con el padre. Sus "Pierna de Palo" (¿Qué se puede esperar de una mujer con un padre así?) deben ser manejados aun con más diplomacia por un terapeuta masculino, pues corren el riesgo de ser tirados al canasto de "hombres que son como papá".

Hay un poco de tonto en todos los individuos; el objeto del análisis de juegos es conservarlos al mínimo. Un tonto es alguien demasiado susceptible a las influencias Paternales. De ahí que su objetividad de Adulto y su espontaneidad de Niño sean susceptibles de interferencia en los momentos críticos, dando por resultado un comportamiento inapropiado o torpe. En casos extremos el tonto se mezcla con el adulador, con el presumido y con el "arrimado". No hay que confundir al tonto con el esquizofrénico aturdido, que tiene un Padre que no actúa y un Adulto que lo hace muy poco, así que tiene que enfrentarse al mundo en el estado del ego de un Niño confundido. Es curioso que en inglés común el despectivo "Jerk", que para nosotros es tonto, se usa casi exclusivamente para el hombre, y raras veces para la mujer hombruna. En cambio "Prig", que significa falta de criterio, se usa para las mujeres preferentemente o para los hombres afeminados.



## CAPÍTULO QUINCE

### Un Paradigma

EXAMINEN el siguiente intercambio entre una paciente (P) y un terapeuta (T):

P. "Tengo un nuevo proyecto — ser puntual."

T. "Trataré de cooperar."

P. "No importa lo que usted haga, yo lo hago por mí misma.. . ¡Adivine qué calificación obtuve en mi prueba de historia!"

T. "B."

B. "¿Cómo lo supo?"

T. "Porque usted tiene miedo de obtener una A."

P. "Sí, tenía A, pero releí la prueba y taché tres respuestas correctas y puse tres equivocadas."

T. "Me gusta esta conversación. Está libre de tonto."

Y. "Sabe usted, anoche estuve pensando en lo que he progresado. Calculé que ya sólo soy tonta en un 17%."

T. "Bueno, esta mañana está en cero, así que tiene derecho a un 34% de descuento en el siguiente round."

P. "Todo empezó hace seis meses, estaba mirando la cafetera y por primera vez la vi realmente. Y usted ya sabe cómo están las cosas ahora, cómo oigo cantar a los pájaros, y miro a la gente; la gente está realmente ahí como personas, y, lo mejor de todo, es que yo estoy realmente ahí. Y no sólo estoy ahí, sino que ahora, en este momento, estoy aquí. El otro día estaba parada en una galería de arte mirando una pintura, y un hombre se acercó y dijo, 'Gauguin es muy delicado, ¿no es verdad?' Así que yo comente: 'A mí también me gusta usted'. Entonces salimos y tomamos una capa; él es muy simpático:"

Este ejemplo es presentado como una conversación libre de tonto y libre de juegos, entre dos Adultos autónomas, con las siguientes anotaciones:

"Tengo un nuevo proyecto — ser puntual." Este anuncio se hizo después del hecho. La paciente casi siempre llegaba tarde. Esta vez llegó a tiempo. Si la puntualidad hubiera sido una resolución, un acto de "fuerza de voluntad", una imposición del Padre sobre el Niño, sólo para romperse, se hubiera anunciado antes del hecho, diciendo: "Ésta es la Última vez que llego tarde". Ése hubiera sido un intento de iniciar un juego. Su anuncio no lo fue; sino una decisión de Adulta, un proyecto, no una resolución. La paciente continuo siendo puntual.

"Trataré de cooperar." Esto no fue una expresión de "apoyo", ni tampoco el primer movimiento de un nuevo juego de "Sólo Trato de Ayudarte". La cita de la paciente era después de la hora del café del terapeuta; ya que ella siempre llegaba tarde, él había caído en la costumbre de volver tarde también. Cuando ella anunció que sería puntual, él supo que era en serio e hizo su anuncio también. La transacción fue un compromiso de Adultos que ambos cumplieron, y no un Niño engañando a una imagen Paternal quien, debido a su posición, se sintió obligado a ser un "buen papá" diciendo que cooperaría.

"No importa lo que usted haga." Esto enfatúa que su puntualidad es una decisión, no una resolución

para explotar como parte de un juego pseudocondescendiente.

"Adivine qué calificación obtuve." Éste es un pasatiempo del cual ambos *se* dieron cuenta y al que se sintieron libres de entregarse. No había necesidad de que el terapeuta demostrara lo vigilante que estaba diciéndole que era un pasatiempo, algo que ella ya sabía, y no había necesidad de que ella se abstuviera de jugarlo sólo porque era un pasatiempo.

"B". El terapeuta comprendió que, en el caso de la paciente, ésta era la única calificación posible, y no había por qué no decirlo. Una falsa modestia o el temor de equivocarse podían haberlo inducido a pretender que no lo sabía.

"¿Cómo lo supo?" Ésta fue una pregunta de Adulto, no un juego de "Oh, es Usted Maravilloso", y merecía una respuesta pertinente.

"Sí, tenía A." Ésta fue la verdadera prueba. La paciente no se enfurruñó discutiendo o alegando, sino que se encaró con su Niño francamente.

"Me gusta esta conversación." Ésta y las siguientes frases semiburlonas fueron expresiones Adulto de respeto mutuo, con un poco de pasatiempo Padre-Niño tal vez, lo cual fue opcional para los dos, y de lo cual ambos se dieron cuenta.

"Por primera vez la vi realmente." Ella tiene derecho ahora a su propia conciencia de las cosas, ya no está obligada a ver a las cafeteras y a las personas como sus padres querían que las viera. "Ahora, en este momento, estoy aquí." Ella ya no vive en el futuro o en el pasado, aunque puede discutir brevemente acerca de ambos si tuviera algún provecho.

"A mi también me gusta usted." Ella no está obligada a jugar "Galería de Arte" con el recién llegado, aunque podrá hacerlo si quisiera.

El terapeuta, por su parte, no se siente obligado a jugar "psiquiatría". Hubo varias oportunidades de sacar a relucir problemas de defensa, transferencia e interpretación simbólica, mas él pudo dejarlas pasar sin sentir ninguna ansiedad. Pareció que valía la pena, sin embargo, averiguar, para consultas futuras cuáles habían sido las respuestas que ella había tachado en su examen. Desafortunadamente, durante el resto de la hora, el 17% de tonta que quedaba en la paciente y el 18% que quedaba en el terapeuta, se asomaron, de rato en rato. Resumiendo, los procedimientos dados constituyen una actividad aligerada con algo de pasatiempo.

## CAPÍTULO DIECISÉIS

### Autonomía

SE REVELA que se ha obtenido la autonomía, con la liberación o la recuperación de tres capacidades: conciencia de las cosas, espontaneidad e intimidad.

Conciencia. La conciencia de las cosas significa la capacidad de ver una cafetera y oír cantar a los pájaros de modo propio, y no como enseñaron a uno a verlos y a oírlos. Se puede presumir, con buenas bases, que ver y oír tienen diferentes cualidades para los niños que para los mayores,<sup>1</sup> y que aquellos son más estéticos y menos intelectuales en los primeros años de vida. Un niño ve y escucha a los pájaros con deleite. Entonces el "buen padre" viene y sintiendo que debe "compartir" su experiencia, y que debe ayudar al "desarrollo" del niño, le dice: "ese es un grajo, y ese es un gorrión". En cuanto el niño se preocupa por cuál es un grajo y cuál es un gorrión, ya no puede ver a los pájaros ni oírlos cantar. Tiene que verlos y oírlos como su padre quiere que los vea y oiga. El padre tiene buenas razones de su parte, ya que pocas personas pueden pasarse la vida escuchando cantar a los pájaros, y, mientras más pronto empiece el niño su "educación", mejor. Tal vez será un ornitólogo cuando crezca. Algunas personas maduras, sin embargo, pueden ver y oír como antes. Pero la mayoría de los miembros de la raza humana han perdido la capacidad de ser pintores, poetas o músicos, y ya no tienen la opción de ver y oír directamente, aunque pudieran permitírsele; tienen que hacerlo de segunda mano. La recuperación de esta habilidad se llama "conciencia de las cosas". Fisiológicamente, la conciencia de las cosas es la percepción de la figura unida a la fantasía de la imagen.<sup>2</sup> Tal vez haya también percepción de la figura, cuando menos en algunos individuos, en las esferas del gusto, del olfato y de la cinestesia, lo que nos da los artistas en esos campos: "chefs", perfumistas y bailarines, cuyo eterno problema es encontrar gente capaz de apreciar sus obras.

La conciencia de las cosas requiere vivir en el aquí y el ahora, y no en otra parte, el pasado o el futuro. Una buena ilustración de posibilidades, en la vida americana, es al viajar en coche en la mañana, con premura para ir al trabajo. La pregunta decisiva es la siguiente: "¿Dónde está la mente cuando el cuerpo está aquí?", y hay tres casos comunes.

1.El hombre, cuya principal preocupación es llegar a tiempo, es el que está más alejado. Con el cuerpo al volante del coche, su mente se halla a la puerta de su oficina, y no es consciente de lo que lo rodea, más allá de que son obstáculos en el momento en que lo somático alcance a lo psíquico. Este es el tonto, cuya principal preocupación es qué le parecerá al jefe. Si llega tarde, se esforzará por llegar sin aliento. El Niño complaciente va al mando, y su juego es "Mira Cómo me he Esforzado". Mientras maneja casi le falta autonomía, y como ser humano, está, en esencia, más muerto que vivo. Es muy posible que ésta sea la condición más favorable para el desarrollo de la hipertensión o de una enfermedad del corazón.

2.El Resentido, por la otra parte, no se preocupa tanto por llegar a tiempo cuanto por reunir

excusas por llegar tarde.

Accidentes, contratiempos con los semáforos y la falta de pericia o la estupidez de los otros automovilistas encajan bien en su plan, y son secretamente bienvenidos como contribuciones al juego de su Niño rebelde o de su Padre justo de "Mira lo que me han Obligado a Hacer". Él tampoco es consciente de lo que lo rodea, excepto en lo que contribuye a su juego, así que solamente está medio vivo. Su cuerpo va en el coche, pero su mente en busca de faltas e injusticias.

3. Menos común es el "conductor natural", el hombre para quien manejar un coche es un arte y una ciencia agradables.

Conforme va siguiendo su camino, hábil y velozmente por el tráfico, él es uno con su vehículo. Él tampoco es consciente de sus alrededores excepto en cuanto le ofrecen un amplio campo para desarrollar la habilidad que es su propia recompensa, pero va consciente de sí mismo y de la máquina que tan bien controla, y hasta ese punto está vivo.-Esa manera de conducir es formalmente un pasatiempo de Adulto, del cual su Niño y su Padre también pueden derivar satisfacciones.

4. El cuarto caso es la persona que es consciente, y que no se apresura porque está viviendo el momento presente con el medio ambiente que está aquí, o sea: el cielo y los árboles, así como la sensación de movimiento. Apresurarse sería desdeñar ese medio ambiente y ser consciente únicamente de lo que todavía no está a la vista, *más* allá del camino; o de simples obstáculos; o solamente de uno mismo. Un chino iba a abordar un tren subterráneo, cuando su amigo caucasiiano 'le indicó que podían ahorrarse veinte minutos tomando el expreso, lo cual hicieron. Cuando se bajaron en "Central Park.", el chino se sentó en una banca, para sorpresa de su amigo. "Bueno", explicó el primero, "ya que ahorramos veinte minutos tomando el expreso, podernos sentarnos aquí todo ese tiempo y disfrutar de lo que nos rodea".

La persona consciente está viva porque sabe cómo siente, dónde está y cuándo es. Sabe que cuando esté muerta los árboles todavía estarán ahí, pero ella ya no estará ahí para mirarlos otra vez, así que quiere verlos ahora tan intensamente como sea posible.

Espontaneidad. Espontaneidad significa opción, libertad de escoger y expresar los propios sentimientos de entre todo el surtido que tenemos a nuestra disposición (sentimientos Paternales, de Adulto o de Niño). Significa liberación, liberación del apremio de jugar y de tener únicamente los sentimientos que nos enseñaron a tener.

*Intimidad.* Intimidad significa la espontaneidad, la franqueza libre de juegos de una persona consciente, la liberación del incorrupto Niño, sensitivo a la percepción de imágenes, en toda su ingenuidad, viviendo el aquí y ahora. Se puede demostrar experimentalmente <sup>3</sup> que la percepción de imágenes evoca afecto, y que la candidez pone en movimiento sentimientos positivos, así que hay algo así como "intimidad de un solo lado" — un fenómeno bien conocido, aunque no con ese nombre, por los seductores profesionales, quienes son capaces de seducir a sus parejas sin involucrarse ellos. Eso lo consiguen animando a la otra persona a mirarlos directamente y a hablar libremente, mientras el seductor o seductora se limita cuidadosamente a aparentar reciprocidad.

Debido a que la intimidad es esencialmente una función del Niño natural (aunque expresada en una matriz de complicaciones psicológicas y sociales), tiende a salir bien si no es estorbada por la intervención de los juegos. Generalmente la adaptación a las influencias Paternales es lo que la estropea y, desafortunadamente, esto es lo que sucede casi siempre. Pero antes de ser corrompidos o a menos que ya lo sean, la mayoría de los niños parecen ser afectuosos, y esa es la naturaleza esencial de la intimidad, como se ha demostrado experimentalmente .

## REFERENCIAS

1. Berne, E. "Primal Images & Primal Judgment". *Psychiatric Quarterly*. 29: 634-658, 1955.
2. Jaensch, E. R. *Eidetic Imagery*, Karconrt, Brace & Company, New York, 1930.
3. Estos experimentos están todavía en periodo de prueba en los "Semanarios de Psiquiatría Social de San Francisco". El empleo efectivo, experimental, del análisis transaccional, requiere preparación y experiencia especial, tal como el empleo efectivo, experimental, de la cromofotografía o de la espectrofotometría infrarroja, la requieren también. Distinguir un juego de un pasatiempo no es más fácil que distinguir una estrella de un planeta. Ver Berne, E. "The Intimacy Experiment". *Transactional Analysis Bulletin*. 3: 113, 1964. "More About Intimacy". *ibid.* 3: 125, 1964.
4. Algunos bebés son maleados o privados de afecto muy temprano (marasmo, algunos cólicos) y- nunca tienen la oportunidad de ejercer esta capacidad.

## CAPÍTULO DIECISIETE

### Adquisición de Autonomía

LOS PADRES, deliberada o inconscientemente enseñan . los niños, desde su nacimiento, la manera de comportarse, de pensar, sentir y percibir. Liberarse de estas influencias no es nada fácil, ya que están profundamente arraigadas y son necesarias durante los primeros dos o tres decenios de la vida, para la supervivencia biológica y social. Realmente tal liberación sólo es posible porque el individuo empieza en un estado autónomo, esto es, capaz de conciencia, de espontaneidad y de intimidad, y tiene alguna discreción en cuanto a qué partes de las enseñanzas de sus padres aceptará. En ciertos momentos específicos del principio de su vida decide cómo se va a adaptar a ellas. Esto se *debe* a que su adaptación está en la naturaleza *de* una serie de decisiones todavía no definitivas, ya que las decisiones son reversibles bajo circunstancias favorables.

La adquisición de autonomía, entonces, consiste en echar abajo todas las impertinencias discutidas en los capítulos 13, 14 y 15. Esto nunca termina, ya que hay una batalla continua para no volver a caer en lo mismo.

Primero, como se discutió en el Capítulo 13, el peso de toda una tradición histórica familiar o tribal debe sacudirse, como en el caso de los nativos de Nueva Guinea, de Margaret Mead: entonces la influencia de los antecedentes paternos, sociales y culturales del individuo debe sacudirse. Lo mismo debe hacerse con las demandas de la sociedad contemporánea, y, finalmente, las ventajas derivadas de nuestro círculo social inmediato deben ser sacrificadas parcial o totalmente. Después, hay que renunciar a las fáciles indulgencias y recompensas de ser un resentido o un tonto, como se describen en el Capítulo 14. Después de esto el individuo debe adquirir control personal y social, para que todas las clases de comportamiento descritas en el Apéndice, exceptuando tal vez los sueños, puedan escogerse libremente, sujetos únicamente a la voluntad. Él está entonces capacitado para las relaciones libres de juegos tales como las ilustradas en el paradigma del Capítulo 15. En este momento él podrá desarrollar sus capacidades de autonomía. En esencia, toda esta preparación consiste en obtener un divorcio amistoso del individuo, de sus padres (y de otras influencias paternas) para que pueda visitados ocasionalmente sin estas bajo su dominio.

#### REFERENCIA

1. Mead, Margaret. *New Ways for Old*. William Morrow & Company, New York, 1956.

## CAPITULO DIECIOCHO

### Después de los Juegos, ¿qué?

LA SOMBRÍA imagen presentada en las Partes I y II de este libro, en la cual la vida humana es en su mayoría un proceso para llenar el tiempo hasta la llegada de la muerte o de Santa Claus, con poca o ninguna selección en cuanto a los negocios que va uno a tramitar durante la larga espera, es la respuesta común pero no la final. Para ciertas personas afortunadas hay algo que trasciende todas las clasificaciones de comportamiento, y esto es la conciencia de las cosas; algo que se eleva por encima de la programación del pasado, que es la espontaneidad; y algo que es mayor recompensa que los juegos, que es la intimidad. Pero las tres pueden dar miedo y hasta pueden ser peligrosas para el no preparado. Tal vez los individuos estén mejor como están, buscando sus soluciones en técnicas populares de acción social, tales como no estar solos. Esto puede significar que no hay esperanza para la raza humana, no obstante, sí la hay para los miembros individuales de ella.

## APÉNDICE

### Clasificación del Comportamiento

EN CUALQUIER momento dado, un ser humano está ocupado en una o más de las siguientes clases de comportamiento:

CLASE I. Programación interna (arqueo-síquica) Comportamiento adaptado.

- órdenes: a) Sueños.  
 b) Fantasías.  
     Familias: 1. Fantasías externas (satisfacción de deseos).  
               2. Transacciones inadaptadas.  
               3. Transacciones adaptadas. (Con programación neosíquica).  
 c) Fugas.  
 d) Comportamiento engañoso.  
 e) Actos involuntarios.  
 f) Familias: 1. "Tics".  
               2. Manerismos.  
               3. Paraprasia.  
 g) Otros.

CLASE II. Probabilidades programadas (neosíquicas). Comprobación efectiva del comportamiento.

- órdenes: a) Actividades.  
     Familias: 1. Profesiones, oficios, etc.  
               2. Deportes, aficiones, etc.  
 b) Procedimientos.  
     Familias: 1. Clasificación de datos.  
               2. Técnicas.  
 c) Otros.

CLASE III. Programación Social (parcialmente exterosíquica). Comportamiento social.

- órdenes: a) Rituales y ceremonias.  
 b) Pasatiempos.  
 c) Operaciones y maniobras.  
 d) Juegos.  
 subórdenes: A. Juegos profesionales (transacciones angulares).

## B. Juegos sociales (transacciones dobles).

## e) Intimidad.

En este plan los juegos sociales previamente discutidos estarían clasificados en la forma siguiente: Clase III, programados Socialmente; Orden d), Juegos; Suborden B, Juegos Sociales.

Intimidad, "el fin de la línea", es la clasificación final, y es parte de la vida libre de juegos.

El lector está en libertad de criticar (pero no de reírse o burlarse) de la anterior clasificación. Va incluida no porque el autor esté enamorado de ella, sino porque es más funcional, real y práctica que otros sistemas empleados ahora y puede ser de ayuda para aquellos a quienes les guste o necesiten la taxonomía.

*FIN*

## ÍNDICE DE ALGUNOS PASATIEMPOS (P) Y JUEGOS (J)

A ver si puedes detenerme (J).....	84
Alboroto (P).....	137
Abrumada (j).....	107
Acércate (j).....	135
Además (j).....	102
Aduana y ladrones (J).....	144
Ahora te he cogido, desgraciado (J).....	0"
Alboroto (J).....	157
Alcohólico (J).....	V
Alcohólico seco (J).....	0
Análisis transaccional (J).....	166
Arqueología (J).....	165
Asociación de padres de familia (P).....	46
Audidores y ladrones (J).....	144
Balance general (P).....	46
Bar (P).....	118
Beso de despedida (J).....	133
Bolsa de "lunch" (J).....	100
Buen comportamiento (J).....	146
Buen Joe, El (J).....	84
Busquemos algo (Qué hacer) (P).....	51
Caballero (j).....	175
Campesino (J).....	160
Caramba, amigos (P).....	47
Clínica (J).....	159
Cocina (P).....	46
Cómo hacer (Para lograr algo) (P).....	46
¿Cómo sale uno de aquí? (j).....	145
¿Conoces a fulano? (P).....	46
Conversación femenina (P).....	46
Conversación masculina (P).....	46
Cuánto (P).....	46
Cuéntamelo tú, querido (P).....	47
Defecto (j).....	H9
Delincuencia juvenil (P).....	47
Descanso del cartero (J).....	75
Deudor (j).....	85
Dime esto (f).....	166,



Diván de reparto de papeles (Q).....	135
Encantado de ayudar (J).....	177
Entonces nosotros (P).....	51
Es la sociedad en que vivimos (P).....	132
Es usted excepcionalmente perspicaz (J).....	162
Es usted maravilloso, profesor (J).....	162
Es usted maravilloso, señor Murgatroyd (J) . . . . .	161
Estúpido (J).....	167
Expresión propia (J).....	166
General Motors (?).....	51
Gran almacén (J).....	147
Guardarropa (P).....	49
Has estado alguna vez (P).....	46
Hazme algo (}).....	128
Hombre frígido (J).....	105
Homosexualidad (}).....	132
Hora del café (P).....	1 f <sup>7</sup>
Hospital del Estado (J).....	9
Hoy en día (P).....	116
Indigencia (J).....	156
Indignación (f).....	133
Invernadero (J).....	150
Juego de la niedia (J).....	136
Largo, amigo (J).....	133
Mañana siguiente (P).....	46
Marido delincuente (P).....	49
Martini (P).....	46
Me dejaron mal (J).....	<b>172</b>
Mira cómo me he esforzado {J	112
Mira cómo me estaba esforzando (J).....	113
Mira lo que me has hecho (J).....	81
Mira lo que me obligaste a hacer (J).....	92
Mira mamá, sin manos (P).....	47
Mujer frígida (J).....	103
Nada puedes hacer para ayudarme (}).....	153
¿No es terrible? (J).....	<b>116</b>
Patéame (J).....	<sup>88</sup>
Payaso (P).....	167
Pégame papá (j).....	106
Peleen los dos (J).....	131
Perversión (J).....	13S
Piel curtida (P).....	117
Pierna de palo (j).....	169
Pobrecita de mí (J).....	<b>¡62</b>
Policías y ladrones (J).....	140
Policirugía (J) • •.....	68
¿Por qué no? — Sólo que	122
Peleen los dos (l).....	L31
¿Por qué tenía que sucederme a mi? (J) . .	89
Puedo conseguirlo al por mayor (f) . .	154
Qué feliz soy (P).....	49
¿Qué se ha hecho? (P).....	46
Qué tal lo hago (P).....	119
Querido (J).....	114
¿Quién ganó? (P).....	46
Quiero salir (J).....	I <b>146</b>
Raído (J).....	<b>100</b>
"Rapo" (Jj).....	133
"Rickshaw" (J).....	172

Rincón (J).....	97
Sabio hogareño (J).....	178
Salirse con la suya (P).....	46
Salud mental (J).....	165
"Schlemiel" (J).....	120
Se alegrarán de haberme conocido (J).....	111
Si no fuera por él (P).....	
Si no fuera por las deudas (P) .	
Si no fuera por ti (J).....	58
Sicoanálisis (J).....	150
Siquiatría (J).....	164
Sí, sí, ¿y de eso qué? (P).....	160
Sólo trato de ayudarte (J) .....	152
Tienes que escucharme (J).....	147
Todos los grandes hombres lo eran (P).....	132
Tomar agua (P) .....	117
Toma una (J).....	83
Tomémosle el pelo a Joey (J) .	147
Trata de salirte con la tuya (J).....	87
Traten de cobrar (I).....	86
Tribunales (J).....	101
Tú me metiste en esto (J).....	94
Veterano (J) . . . . .	159
Ya estoy en las mismas (J).....	94
Yo les demostraré (J).....	179
Yo también (P) . . . . .	51
Zalamera (J) . . . . .	177

ESTA EDICIÓN DE 4 000 EJEMPLARES SE TERMINO DE IMPRIMIR EL 25 DE MARZO DE 1 986 EN LOS  
TALLERES  
DE IMPRESORA **PUBLIMEX, S. A.**  
CALZADA SAN LORENZO 279 LOCAL 32  
MÉXICO, D. F. C. P. 09900