

JUEGOS DE LA VIDA

Aislamiento, rito, pasatiempo, actividad, juego, intimidad

En opinión de Eric Berne, existen 6 formas típicas de establecer una relación con los demás, partiendo de la más negativa a la que se considera altamente positiva.

Una persona puede sentirse sola o buscar el AISLAMIENTO. Puede entrar en contacto con los demás, usando procedimientos tópicos o RITOS. A veces, en cambio, siente necesidad de ir más allá: el contacto con los demás es gustoso y comienza lo que se llama PASATIEMPO. Luego, en ocasiones, llega la ACTIVIDAD conjunta y la relación se tipifica en el trabajo. Cuando se llega al JUEGO, se establece una relación de gana - pierde, decisiva para el paso final: la INTIMIDAD.

Vamos a ocuparnos con más detalle de cada una de estas 6 fases.

JESUS GARRIDO



1.-Aislamiento

Se llama también ausencia, distancia, carencia.

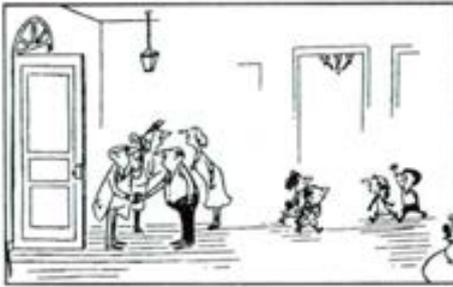
A veces uno lo busca: se ausenta intencionadamente, sueña, divaga, su cerebro está en otra cosa.

A veces, le viene impuesto: no se cuenta con él. Entonces la realidad se hace intolerable y surge en el individuo una tendencia a no estar nunca «aquí - ahora», porque tiene experiencias anteriores de que la realidad le es adversa. Prefiere entonces el ensueño o la fuga. Se encierra en sí mismo y vive asiduamente ausente, en el antes o en el después.

ACTIVIDADES

- 1.—Hay una ausencia tipo «A» (Adulto), por la que uno se retira a reflexionar, pensar, descansar, darle perspectiva a las cosas, no dejarse influir.
- 2.—Hay una ausencia tipo «N» (Niño): sueño, fantasía, imaginación, generalmente refugio en situaciones compensatorias de impotencias propias.
- 3.—Existe un aislamiento del «P» (Padre) cuando crítica y no quiere atender a razones; cuando lo juzga todo desde su torre de marfil; cuando racionaliza y sabe muy bien que todo es una especie de defensa y de autoconvencimiento de poder.
- 4.—Buscad ejemplos de aislamiento, tipo «A», «N», «P».....

2.-Ritos



Se conocen también por el nombre de Procedimientos, Formas de actuar, Ceremoniales, Normas, Costumbres, Gestos.

Son los saludos, las formas de sentarse a la mesa, las ceremonias, las tradiciones, las costumbres familiares, los buenos modales, lo que suele hacerse cuando dos personas se encuentran.

A veces son informales, casi espontáneos; otras, formales, académicos, tipificados como una Misa o el cambio de Guardia. Pero siempre tienen algo en común: se pueden quedar en el mero cumplimiento externo. Si van más allá, si implican interiormente a la persona, el rito adquiere una nueva fase más alta en la relación.

ACTIVIDADES

- 1.—Normalmente, el rito, como tal, es el «P». Y habría que diferenciar: el rito «Px» (protector) del rito «Py» (norma). ¿Podrías buscar ejemplos en varios campos de ambos «P»?; escuela, familia, sociedad, religión, etc.
- 2.—¿Qué ventajas tiene en la relación la existencia de ritos?
- 3.—Lista de problemas que pueden surgir de la práctica del RITO.



3.-Pasatiempo

Pasar el rato, divertirse, por hacer algo, por matar el tiempo, por hablar de algo...

¿De qué suele hablarse mientras no comienza una reunión? Se saluda la gente (rito) y, como la cosa no comienza, alguien saca un pasatiempo: los hombres, a veces, unos y las mujeres, a veces, otros: el tiempo, la cocina, el fútbol, sucesos, accidentes, cotilleo, murmuraciones, el último viaje, la última juerga.

El Pasatiempo, como tal, no suele acabar en sí mismo: es como un campo de tanteo a ver si la relación va más allá o se queda uno sin comprometerse demasiado.

ACTIVIDADES

- 1.—En un estado de la persona «P» pueden producirse Pasatiempos de Crítica o incluso de pasarlo bien fastidiando a los demás. Cita algún ejemplo.
- 2.—En una situación del Yo, «A», puede mantenerse una situación más o menos equilibrada de un tema importante o pasar el tiempo haciendo un deporte. Busca otros ejemplos en la escuela, familia, sociedad, etc.
- 3.—En situación «N», está el Pasatiempo de juerga, diversión, a lo que salga... Cita algunos ejemplos en los que la gente lo pasa bárbaro, sin más trascendencia.

4.-Actividad



Una «actividad» es la forma de trabajo que nos conecta con una realidad concreta: estudiar, arreglar la nevera, defender un pleito, hacer una casa, vender bolígrafos, acarrear periódicos, pintar un barco... son actividades.

Y estas actividades nos mantienen en relación con la realidad. Es, en este sentido, también una forma de comunicación, aunque en el momento del trabajo estemos aislados: pero, a veces, el investigador allá solo en su laboratorio mete en su microscopio a la humanidad entera, por quien labora e investiga.

La actividad tiene un máximo de relación cuando la obra se hace en común y dos personas, por ejemplo, entregan su vida a la misma causa.

ACTIVIDADES

- 1.—La ACTIVIDAD suele ser producto de un A- (adulto) que se somete al trabajo como un modo de enfrentarse a la realidad. La libertad y entusiasmo de ese «A» se acrecienta cuando el trabajo es elegido y coincide con el desarrollo de valores que cada persona necesita. En este sentido, ¿cuál es tu ACTIVIDAD preferida?
- 2.—Pero determinadas personas pueden también elegir la ACTIVIDAD como fuga de otras realidades que les asustan o no tienen interés por ellas. ¿Algún ejemplo de Actividad de fuga en cada uno de nosotros?
- 3.—Finalmente, existen ACTIVIDADES que, una vez acabadas, se mueren en sí mismas y queda la persona como vacía, sin saber qué hacer. Eran Actividades quizá de tipo mecánico, sin verdadero interés personal; de ahí que, cuando llega la edad del paro, esa persona «en actividad toda la vida» no sabe qué hacer. Ejemplos.



5.-Juego

La palabra JUEGO tiene aquí un sentido diferente a lo que se entiende normalmente por juegos de niños, diversiones, juegos populares o juegos de café.

La palabra JUEGO responde, más bien, a las frases:

—«Ese tío acaba de hacerme una jugada...!»

—«¡Ya empezamos con el juego de siempre!»

«¡Vamos a ver! ¡Aclárate! ¿A qué estás jugando?»

—«¡Pues no le sigas el juego! ¡Déjale en paz!»

El JUEGO es, por tanto, una situación un tanto dramática en que tú le haces —o te hacen— una jugada a alguien. Sabes muy bien que, si tú haces tal cosa, el otro reaccionará de una forma determinada y con ello conseguirás algo concreto que te interesa.

ACTIVIDADES

- 1.—El JUEGO lo hace el «P» (padre en el Análisis Transaccional) cuando manipula a los demás, procurando una acción con segundas intenciones. ¿Podrías buscar algún caso de un profesor con sus alumnos, en una familia, en un grupo?
- 2.—El JUEGO lo hace también el «Nx» (niño sumiso) y el «Ny» (niño rebelde). Sería el caso de cuando uno se somete demasiado para lograr luego otra cosa y el que se monta en rebeldía, no por sí misma, sino para lograr otros efectos. Ejemplos.

EJEMPLO DE «JUEGO» EN UNA CONVERSACION:

«Soy así. No hay otro remedio»

Para aclarar más el carácter de los juegos, reproduciremos los «movimientos» de un juego: «¿Por qué no haces tal cosa? Sí, pero...» Los jugadores son Jane y su amiga. (Este juego suele tener lugar en situaciones de «ayuda»: en el despacho de un sacerdote, de un psiquiatra, etc.):

JANE: Soy tan vulgar y aburrida que ningún chico quiere salir conmigo.

AMIGA: ¿Por qué no vas a un salón de belleza a que te hagan un peinado diferente?

JANE: Sí, pero resulta muy caro.

AMIGA: Pues cómprate una revista de esas que traen consejos de belleza.

JANE: Sí, pero ya lo intenté, y... tengo el pelo demasiado fino. No resiste ningún peinado especial. Con el moño, por lo menos, se aguanta.

AMIGA: ¿Y por qué no usas algún maquillaje para dar realce a tus rasgos, por lo menos?

JANE: Sí, pero mi piel es alérgica al maquillaje. Una vez lo intenté y la piel se me puso áspera y agrietada.

AMIGA: Ultimamente han salido al mercado varios maquillajes antialérgicos. ¿Por qué no vas a ver a un dermatólogo?

JANE: Sí, pero ya sé qué me diría. Diría que no como lo que debería comer. Ya sé que sólo como cosas de capricho y que mi dieta no es nada equilibrada. Es lo que pasa cuando se vive sola. Pero, bueno, al fin y al cabo la belleza no reside únicamente en la piel.

AMIGA: En eso tienes razón. Tal vez te resultaría útil seguir un curso de cultura para adultos, sobre arte, por ejemplo, o sobre actualidad mundial. Siguiendo un curso de esos se mejora mucho la conversación de una, ¿sabes?

JANE: Sí, pero todos son por la noche. Y cuando salgo del trabajo estoy rendida.

AMIGA: Pues síguelo por correspondencia, mujer.

JANE: Sí, pero no tengo tiempo ni para escribir a mi familia. ¿Cómo iba a tener tiempo para seguir un curso por correspondencia?

AMIGA: Siempre se encuentra tiempo cuando a una le interesa de veras algo.

JANE: Sí, pero eso es muy fácil decirlo. Sobre todo para ti, que tienes energías. Yo estoy siempre tan cansada...

AMIGA: ¿Por qué no te acuestas más temprano? No me extraña que estés cansada si te quedas cada noche a ver la tele hasta el fin de la emisión.

JANE: Sí, pero tengo que hacer algo que me divierta. Cuando se es como yo, no hay otro remedio.

Aquí la discusión ha descrito el círculo completo. Jane ha rechazado sistemáticamente todas las sugerencias de su amiga. Empieza por quejarse de que es vulgar y aburrida, y termina afirmando que es vulgar y aburrida porque «así es como soy».

Su amiga acaba por abandonar, y es posible que acabe por no volver a relacionarse con ella, con lo cual acaba de reforzar el sentimiento de Jane de «NO ESTAR BIEN». Eso le «demuestra» a Jane que, realmente, no hay esperanza para ella: ni siquiera puede conservar a las pocas amigas con que cuenta, y eso la justifica para lanzarse a otro juego: «¿No es horrible?». El beneficio, para Jane, consiste en que no se ve obligada a hacer nada, puesto que ha demostrado hasta la saciedad que «no hay nada que hacer».

(Cfr «Yo estoy bien. Tú estás bien» de T. HARRIS, ed. Grijalbo)

ACTIVIDADES

Hacemos a continuación un breve análisis de los elementos que entran en la estructura del JUEGO y por los cuales puede considerarse como tal.

A.—CEBO

Hay un primer elemento en el Juego que nos hace «picar» como un pez ingenuo: alguien «llora» («cebo» y le compadecemos; después comprobamos que no lloraba para que le compadeciéramos sino para conseguir otra cosa. Alguien se «irrita» (cebo) y nos asustamos; después, comprobamos que no existía en el fondo problema alguno y lo hacía sencillamente para atraer la atención de los demás: era «su juego». Un niño o un adulto se pone a «decir mentiras» (cebo): con ello consigue que nos pongamos a discutirle todo cuanto dice y nos irrite. Es su juego.

El CEBO es, por tanto, algo que capta nuestra atención y el que comienza un juego lo usa para que «piquemos», acudamos de algún modo a su llamada inicial. Una vez allí, comienzan las siguientes operaciones o situaciones del Juego.

B.—DEBILIDAD

¿Por qué acudimos tan rápidamente, incluso tan ingenuamente al Cebo que nos presenta el que inicia el Juego de Relación?

Seguramente alguna DEBILIDAD tenemos: el pez, por ejemplo, tiene hambre y nosotros tenemos la tendencia, por ejemplo, a «compadecernos» de alguien que llora, «asustarnos» ante alguien que grita, «discutir» tan pronto alguien dice una cosa que nos parece mentira.

El que comienza el Juego suele tener una gran sensibilidad para ver la «debilidad» de los demás y determinar qué tipo de «cebo» es el adecuado para cada momento. Por eso, a los que le gusta meter en su juego a los demás, escogen mucho las personas y no lo hacen con todo el mundo: sólo con aquellos que «pican» porque son «débiles» ante un «cebo» concreto. Por ejemplo, una niña le hace el juego a su madre sólo cuando hay personas delante; pero, así que se van, deja de hacerlo: sabe muy bien buscar su momento de irritación (cuando hay alguien de fuera en casa) y no inicia el juego cuando se encuentra sola con su madre o está, por ejemplo, su padre delante, porque sabe que no «pican» o recibe una reprimenda y ahí se acabó todo el asunto. Cuando en cambio hay personas de fuera, la niña «grita» (cebo) porque sabe que eso «irrita» (debilidad) tremendamente a su madre y le hace perder la paciencia ante los que han venido de fuera.

C.—RESPUESTA

«Cebo» es el atractivo; «debilidad» es la carencia o necesidad que sentimos de irnos hacia el cebo.

RESPUESTA, en cambio, es aquello que hacemos, es nuestra reacción: ante un niño que «llora» (cebo), sentimos «compasión» (debilidad) y «actuamos» (respuesta).

A veces, con la Respuesta que damos, cortamos el juego y ahí se acaba todo. Pero, muchas veces, actuamos tal como el que inicia el Juego pretende de nosotros: «Llora» (cebo), «nos compadecemos» (debilidad)... pero no hacemos caso (respuesta), no entramos en el juego.

En cambio, alguien «llora» (cebo), «nos compadecemos» (debilidad) y le «decimos que calle» (respuesta). Es, quizá, lo que el niño o el adulto deseaba para que entremos en su juego.

D.—INTERRUPTOR

Supongamos el caso en que un niño quiere con el «lloro» (cebo) suscitar la «compasión» (debilidad) de un adulto y provocar el que le «pregunten» (respuesta) por qué llora.

Una vez que ha logrado eso, «que le pregunten», de repente deja de llorar y se pone a hacer cualquier cosa, incluso a reírse contigo, jugar, etc. Te ha pegado, lo que se dice en lenguaje coloquial, un «corte». Te has lanzado a preguntarle qué le pasa, por qué llora, qué le hicieron, etc. y, de repente, ves que no le interesa decirte nada. ¿En qué quedamos?

Y es que, seguramente, no buscaba el que le preguntaras nada; buscaba algo distinto: el que te «preocuparas» de él. En el momento en que lo logró, cambia de actitud, deja de llorar, «le da al INTERRUPTOR» y se va por la tangente. Te hizo el juego y caliste, una vez más, en él.

Pongamos otro ejemplo: «Un niño o un adulto busca irritarte». Ese es su objetivo.

Para lograrlo, lanza un «cebo» (grita, da puñetazos o protesta airadamente contra cualquier cosa); la «debilidad» tuya puede estar en que te impresiona una persona así; en consecuencia, tratas de calmarle, dándole una «respuesta» determinada (¿qué te pasa, cuéntame qué sucedió, por qué gritas, etc.).

Pero, por más que intentas analizar serenamente qué pasó, no hay modo de que diga nada y cambia continuamente de tema, sin dejarse aclarar en nada. Entonces te das cuenta, por ejemplo, que lo que él busca no es que le ayudes, que analices las cosas, que le busques remedio a las indefinidas causas de su irritación. Eso era lo que parecía al principio; pero, cuando comienzas a darle la respuesta que a ti te parecía lógica para sus problemas, él no quiere que vayas por ese camino y te desvía, hace un cambio de agujas, le da al INTERRUPTOR. Entonces te sientes como atrapado: «él no quería que le ayudase en los problemas que me cuenta; busca otra cosa; por eso no quería detenerse en ellos, analizarlos; porque lo que decía era lo de menos. Lo que de verdad pretendía era otra cosa muy distinta: quizá «irritarme» y hacer que yo perdiera la paciencia. Esto lo entendí cuando vela que de verdad él no se dejaba aconsejar sino que amontonaba solamente gritos y gritos y causas indefinidas; en esto vi que él cambiaba el camino, le daba al INTERRUPTOR: buscaba otra cosa».

E.—CAMBIO

Entonces, normalmente, esto debiera producir un CAMBIO en la conducta del que responde al juego: «mandarlo a paseo» porque, de algún modo, me engañó. Pero esto no siempre sucede así.

Efectivamente, el que te pega el cambio es el que comienza el juego y tú te dejas llevar, aunque has adivinado de alguna manera que el otro le ha pegado al interruptor, buscando una cosa distinta de la que aparecía al principio. Si en ese momento tú le das también el CAMBIO a tu conducta, el juego ha terminado por tu parte ya que has cortado su dinámica. Si, por el contrario, te dejas llevar, el juego sigue.

Y esto, de dejar seguir así las cosas, es lo más frecuente porque, el que inicia los juegos, sabe generalmente muy bien con quién lo hace y con quién se implica. A veces, efectivamente, te estás dando cuenta de que el otro te está haciendo un juego, pero no ves el modo, o no te atreves, de liberarte y dejas que las cosas sigan corriendo, o por compasión del otro o también que es lo más frecuente, te ves implicado afectivamente y tienes un cierto morbo de seguir así en tu relación con ciertas personas que hacen juegos. Por tanto, el CAMBIO puede examinarse desde dos puntos diferentes y así lo consideran muchos analistas de los Juegos: desde el punto de vista del que inicia el Juego y, entonces, el CAMBIO es una explicitación más concreta del interruptor (fase anterior) y una consecuencia por parte de la actitud del jugador; o, por el contrario, el CAMBIO se da en el que responde al Juego. Y, en este caso, el juego se corta si el Cambio es explícito y tajante. Si no es explícito y tajante, puede darse una situación continua confusa en la que, por una parte, se produce el Cambio y corte por el que recibe el Juego y, por otra, siguen las cosas en situación permanente de Juego, aunque ambos se saben implicados en ese estado confuso del que no son capaces o no les gusta salir: «Sé que juega conmigo; pero, por otra parte, eso también me gusta y no sé cómo salir». Entonces el Juego continúa y llega a su fase final.

F.—BENEFICIO

Al principio, naturalmente, nadie o casi nadie vela a ciencia cierta qué es lo que buscaba el que inicia el Juego. Pero, andando el tiempo, se ve más claramente, al menos por los no implicados en el Juego, qué es lo que realmente buscaba.

Así, por ejemplo, que el que «lloraba» no lo hacía exactamente para que tratásemos de buscar cuáles son las causas del lloriqueo y poder ponerle remedio a cada una de ellas. No, lloraba sencillamente para sacar otro BENEFICIO: el que se le atiende, sin más, y lo de las causas es lo de menos. El que se «enfada» y se muestra airado públicamente puede buscar solamente el llamar la atención y ser centro de miradas o compasión en el grupo: jese es el BENEFICIO que busca y puedes perder el tiempo en tratar de discutir las causas por las que está enfadado: ¡no son más que vehículos, cebos, para buscar un beneficio más profundo y personal. La persona que «se calla» a propósito en un grupo, siendo, por lo demás, una persona comunicativa, puede que esté buscando ser centro de atención y no tanto el hecho de que traten de darle una aspirina o buscar qué tipo de problema será el que le aqueja: ¡su BENEFICIO anidado es, simplemente, ser centro de atención!

ANÁLISIS DE JUEGOS (C+D+R+I+C+B)

* Título del Juego: «Soy así. No hay otro remedio»

1.—CEBO:	—Jane te cuenta sus penas.	El CEBO es del que inicia el Juego.
2.—DEBILIDAD:	—Tú te sientes mal. Te compadeces.	La DEBILIDAD, del que asiste a la jugada.
3.—RESPUESTA:	—¿Por qué no haces... no intentas...?	Del que asiste...
4.—INTERRUPTOR:	—Sí, pero... Sí, pero... Sí, pero...	Del que inicia...
5.—CAMBIO:	—¿Para qué la aconsejo? ¡No logro nada!	Del que asiste...
6.—BENEFICIO:	—(Jane) Otra vez he logrado «demostrar» que lo mío no tiene remedio: «Soy así».	Del que inicia...

OTROS EJEMPLOS SIMILARES:

* Título del Juego: «Un Profe pierde la paciencia»

1.—CEBO:	—«Juan no me deja estudiar. ¡Haga usted algo!» En esta clase no se puede estudiar.	Del que inicia...
2.—DEBILIDAD:	—(¿Van a creerse que yo no puedo con Juan?) —¡A ver quién manda aquí!	Del que asiste...
3.—RESPUESTA:	—¡Juan, fuera de clase!	Del que asiste...
4.—INTERRUPTOR:	—Profe (llorando Juan): Es que a mí nadie me deja jugar con nadie. Y me pegan siempre...»	Del que inicia...
5.—CAMBIO:	—(Profe): ¿Por qué me habré dejado llevar, sin más de los que dicen? «Pobre chaval!»	Del que asiste...
6.—BENEFICIO:	—(Juan): «Con mis gamberradas en clase, el Profe pierde la paciencia y se fija en mí».	Del que inicia...

OTROS EJEMPLOS SIMILARES:

JUEGOS: «Clasificación de Eric BERNE»

1.—Juegos de la Vida

- 1.1. ALCOHOLICO
- 1.2. DEUDOR
- 1.3. PATEAME
- 1.4. AHORA TE COGI, DESGRACIADO
- 1.5. MIRA LO QUE ME HAS OBLIGADO A HACER

2.—Juegos Maritales

- 2.1. RINCON
- 2.2. TRIBUNALES
- 2.3. MUJER FRIGIDA
- 2.4. ABRUMADA
- 2.5. SI NO FUERA POR TI
- 2.6. MIRA CUANTO ME HE ESFORZADO
- 2.7. QUERIDO
- 2.8. CELOS

3.—Juegos de Reunión

- 3.1. ¿NO ES TERRIBLE?
- 3.2. DEFECTO
- 3.3. SCHLEMIEL
- 3.4. ¿POR QUÉ NO? - SOLO QUE

4.—Juegos Sexuales

- 4.1. PELEEN LOS DOS
- 4.2. PERVERSION

- 4.3. RAPTO
- 4.4. EL JUEGO DE LA MEDIA
- 4.5. ALBOROTO

5.—Juegos del Hampa

- 5.1. POLICIAS Y LADRONES
- 5.2. ¿COMO SALE UNO DE AQUI?
- 5.3. TOMEMOSLE EL PELO A JOEY

6.—Juegos de Consultorio

- 6.1. INVERNADERO
- 6.2. SOLO TRATO DE AYUDARTE
- 6.3. INDIGENCIA
- 6.4. CAMPESINO
- 6.5. SIQUIATRIA
- 6.6. ESTUPIDO
- 6.7. PIERNA DE PALO

7.—Juegos Buenos

- 7.1. EL DESCANSO DEL CARTERO
- 7.2. CABALLERO
- 7.3. ENCANTADO DE AYUDAR
- 7.4. EL SABIO HOGAREÑO
- 7.5. SE ALEGRARAN DE HABERME CONOCIDO



6.- Intimidad

En el largo hacerse de la Comunicación pueden pasar muchas cosas: por ejemplo, que el tema se quede en simple RITO (2.º tiempo) y que no pase adelante. En ese caso, tendríamos a dos personas rituales y que no van más allá en su relación.

Podría suceder que sí, que avanzaran un poco más y que, en su relación (3er. tiempo) el PASATIEMPO ocupara horas en su espacio vital con el otro. Y que ahí se quedasen. Es el signo de las personas que lo «pasan bien» con otro, pero siempre que hay un pasatiempo en medio. Si no existe, la relación se aburre, se rompe.

Ocurre quizá que muchas personas encuentran en la ACTIVIDAD común (4.º tiempo) un modo, un trabajo mejor y las antiguas amistades o compañerismo de tarea se cambian por otras nuevas. En este caso, como en los precedentes de Rito y Pasatiempo, no se buscaba exactamente a la otra persona como objetivo preferente de la comunicación, ya que, al faltar el rito - pasatiempo - actividad, deja la persona de relacionarse. Se podría decir entonces que la relación estaba congelada o condicionada fundamentalmente por cada una de las tres fases.

El JUEGO (5.º tiempo) no tiene, en cambio, este condicionante más material como el Rito - Pasatiempo - Actividad. En el Juego se va directamente hacia la otra persona, pero de una forma especial: con un tanteo, a ver hasta qué punto puede uno entregarse abiertamente al otro o es necesario usar estrategias de aproximación.

Pero, como en cada una de las etapas anteriores, muchas personas quedan bloqueadas en este momento y el Juego, en vez de jugar una función de tránsito y tanteo, se convierte en una actividad en sí misma y no pasa adelante en el proceso de la relación.

Por el Juego le conoceréis

Cada persona entonces, que congela su proceso de relación en el Juego, comienza a tipificar su modo de conducta con el otro y establecer una serie de juegos (que casi siempre son los mismos). Encuentra en ese momento su fuga afectiva o escape a través del juego de relación y jamás accede claramente al tiempo siguiente de INTIMIDAD, sinceridad, comunicación sin cortapisas. Siempre hay doblez: parece que busca una cosa y está buscando otra. Implica afectivamente a las personas que le rodean, pero no acaba de aclararse del todo: provoca y se retira, amenaza y se va, ceba y corta el bocado, atrae y, en el momento menos esperado, repele. Los Juegos afectivos constituyen la dinámica de su vida. Enferma.

El paso a la INTIMIDAD

Ya no hay AUSENCIA, NI RITO, NI PASATIEMPO, ya el JUEGO se acabó. Ya sobran quizá palabra y trucos y estrategias de aproximación y tanteo. La INTIMIDAD está ahí. Y, como dice Vicente Aleixandre, en sus versos a «La Pareja»:

*«Oh, si mirad a la pareja inmóvil,
ahí en esa ventana de la ciudad pequeña!
Arboles, coches, ruedas, por esa plaza chiquita
giran tranquilamente cual noria confiada,
bendita noria pura que extrae un agua limpia
para todos los labios de esos niños que juegan
en la ciudad de niños, y siempre siguen jugando.
Amor en la ventana de la pareja joven.
Abajo juegan niños, juegan viejos, mujeres.
Juega el caballo lento de ese coche tranquilo.
Y juega el agua limpia que rueda hacia unos labios.
Unos hombres, apenas, se recortan, deshacen.
La pareja está amándose sobre el alféizar, rie.
Nada se oye. Mudo su reír se dibuja
sobre un fondo purísimo de silencio absoluto».*

Para saber más sobre «JUEGOS DE LA VIDA»

- 1.—BERNARD, J.: El juego del sexo - Paidós
- 2.—BERNE, E.: Juegos en que participamos - Diana 1974
- 3.—BERNE, E.: ¿Qué dice usted después de decir hola? - Grijalbo
- 4.—DAVIS, M.: Teoría de Juegos - Alianza
- 5.—ELKONIN, D.: Psicología del juego - Pablo del Río
- 6.—ERNST, K.: Juegos en que participan los estudiantes - Diana
- 7.—HARRIS, T.: Yo estoy bien, tú estás bien - Grijalbo
- 8.—JAMES, M.: Nacidos para triunfar - Fondo Ed Interamericano
- 9.—JONGEWARD, D.: Mujer triunfadora - Fondo Ed Interamericano
- 10.—KERTESZ, R.: Introducción al AT. Juegos Psicológicos - Paidós
- 11.—LEIF, J.: La verdadera naturaleza del juego - Kapelusz
- 12.—MARTORELL, J.: ¿Qué nos pasa una y otra vez? AT en familia - Marsiega
- 13.—PIAGET, J.: Juego y desarrollo - Grijalbo
- 14.—ROMAN, otros: Análisis Transaccional - CEAC