

## JUEGOS DE PODER Y PSICOLÓGICOS

Josep Lluís Camino Roca  
Profesor Titular de Teoría e Historia de la Educación  
Universidad de Barcelona  
Presidente de ACAT (Asociación Catalana de Análisis Transaccional)

La noción de juego desempeña un papel importante en varias teorías, ya sean estéticas, psicológicas, antropológicas, filosóficas e, incluso, económicas y políticas.

### I.- LOS JUEGOS

Del libro, a mi parecer muchas veces citado y pocas leído, del holandés Johan Huizinga titulado *Homo ludens*, publicado el 15 de Junio de 1938, al que hace alusión Ortega y Gasset citándolo como “egregio libro”, sacamos la siguiente definición de juego:

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente” (Huizinga, 1998: 45).

Con esta obra de madurez escrita a los 63 años, el historiador Huizinga (autor también de *El Otoño de la Edad Media*) pretende ampliar los conceptos de “homo sapiens” y “homo faber” con el de “homo ludens”; tal vez convendrá además ampliarlos nuevamente con la concepción del sociólogo de la postmodernidad Michel Maffesoli de “homo demens” y de «homo oeconomicus» como consumista de Zigmund Bauman de la “Modernidad líquida”, al que yo mismo añado el de “homo supeditatus”, aunque referido más específicamente al ámbito familiar.

Evidentemente, aunque Huizinga acepta la definición y clasificación del juego de Herbert Spencer (1820-1903) (*Principios de Psicología*) en el sentido de que el instinto de juego se explica como una energía biológica sobrante que se manifiesta en dos formas: a) una inferior, el deporte y b) la otra superior, el arte, sin embargo Huizinga se dedicará a estudiar solamente la segunda, o sea, el juego como función humana, fenómeno cultural, desde el supuesto que la génesis y el desarrollo de la cultura poseen un carácter lúdico.

El juego como fundamento de la cultura o la cultura “sub specie ludi” hace referencia a los juegos de índole social, como formas superiores de juego, diferentes de los juegos primarios de los niños y de los animales jóvenes. O sea, hablaremos del juego como de una actividad libre y fundamentalmente humana.

Por eso podemos afirmar que “todo el hacer del ser humano no es más que un jugar” (del prólogo del *Homo ludens*), tal como Friedrich Schiller lo expresa en sus cartas 14 y 15 de *Cartas sobre la educación estética del hombre* de 1795: en el sentido de que el

impulso lúdico es el fundamento del impulso artístico, síntesis del instinto de la forma y de lo sensible, expresándolo de esta manera:

“El hombre nada más juega cuando es libre en el pleno sentido de la palabra y nada más es plenamente hombre cuando juega”.

Resulta evidente que Schiller, decepcionado ante el giro de la Revolución Francesa, pensase que la humanidad no estaba aún preparada para la libertad y que solamente podría estarlo si se la educaba en el juego, ya que esta es una tendencia totalmente libre, que se ejercita sin “aitia” (causa) y sin “télos” (fin).

Gadamer dedica un capítulo entero en su obra *Verdad y método* (1ª edición de 1960) a hablar del concepto de juego, para llegar a la conclusión de que la pregunta sobre la esencia misma del juego no encuentra su respuesta si la buscamos en la reflexión subjetiva del jugador. Se ha de buscar la respuesta en la experiencia del arte; en este sentido, para Gadamer, el juego es construcción:

“Como tal, el juego –incluso con lo imprevisto de la improvisación– se hace al principio repetible y por ello permanente. Le corresponde el carácter de obra de “ergon” y no solo de “energía”. En este sentido se puede hablar de construcción, teniendo presente que la palabra alemana *gebilde*, tiene relación etimológica con el verbo *bilden*, formar, y con el sustantivo *bild*, imagen, figura”.

Para Schiller, cuyo bicentenario de su muerte en 1805, el 9 de Mayo, estamos conmemorando, la llave de entrada en el ámbito de la libertad y de la conciencia moral se halla en la percepción de la belleza, porque la belleza es el objeto más común a los dos impulsos –el sensible y el formal– o sea, es el objeto del impulso del juego.

Centrados en esta delimitación del impulso de juego, pasamos de largo de las concepciones de que la actividad lúdica es una preparación para la vida (Groos) y también de que es una consecuencia del impulso de mimetismo, porque presupone una visión teleológica, ajena, por el momento, a nuestro interés actual.

Ciertamente, los niños aprenden jugando y esta es la concepción platónica del juego de niños (“Paidiá”) (Platón, *Leyes II*), vinculado a la música y los sentimientos que ésta suscita y de aquí su relación con la formación ética (“paideia”), pero esta acepción nos parece demasiado educativa como fin; así que nos quedaríamos con las palabras griegas que mejor expresan nuestro objetivo: “sjolazein”, pasar el tiempo, y “diagogé”, llevar al otro lado, en este sentido radica la gratuidad del juego, su “járís”, gracia. Repitémoslo una vez más: el juego como el arte carece de causa y de fin, por eso no es pragmático ni crematístico, tiene el fin en sí mismo y por ello precisamente es lo que da un sentido a la vida y hace que podamos decir que el que juega para ganar pierde, pero siempre gana el que juega para jugar.

## II.- DE LOS JUEGOS DE PODER EN NIETZSCHE A LOS JUEGOS COMO EXPERIENCIA DEL ARTE EN GADAMER

Los juegos de poder en Nietzsche están vinculados al dios Dioniso (o Dionisos), porque es el dios del juego y del placer e indica la voluntad de poder, que para él es

voluntad de vida, deseo y creación, sobre todo voluntad de verdad, por oposición a la concepción de Schopenhauer de negación del deseo y de la vida.

En *Más allá del bien y del mal*, publicada en 1887, escribe:

“Los auténticos filósofos son personas que imparten órdenes y legislan. Dicen: *¡Así debe ser!*; son ellos los que determinan el *adonde* y el *para que* del ser humano..., ellos extienden su mano creadora hacia el futuro... Su *conocer* es crear, su crear es un legislar, su voluntad de verdad es voluntad de poder” (Nietzsche, 1970: 211).

En *Friedrich Nietzsche en sus obras*, lo comenta Lou Andreas Salomé:

“...de descubridor de la verdad, como se le consideró hasta ahora, el filósofo pasará a ser el inventor de la verdad, alguien a quien le *sobra voluntad.*”, citando ella misma a “Más allá del bien y del mal” (Andreas Salomé, 2005: 224).

No podemos dejar de notar la insólita concomitancia con el *Manifiesto del partido Comunista* (1848) y *El Capital* (1864) de Marx, donde expone precisamente la idea de que la filosofía no tiene por finalidad interpretar el mundo, sino cambiarlo. Ideario que se expresa de nuevo en la tesis onceava de *Las Tesis sobre Feuerbach* (1888).

Por eso precisamente, podemos continuar diciendo con Safranski, que cuando Nietzsche interpreta su voluntad de verdad como una forma de voluntad de poder, los juegos se presentan como últimas conclusiones de la sabiduría, como cuando juega Dioniso. (Safranski, 2001: 370)

A Foucault le atrae de Nietzsche los términos de los dionisiaco y el poder: lo dionisiaco sería otro poder contra el poder establecido en muchas de nuestras instituciones sociales opresoras, por eso se pregunta al final de la *Historia de la sexualidad* por los espacios de juego de la soberanía e incluso recuperar estrategias de poder en el propio cuerpo, se trata de recuperar el arte de la vida (citado por Safranski, 2001: 373).

Nietzsche lo explica en *Así habló Zaratustra* cuando afirma que el conocimiento más elevado renuncia a todo conocimiento lógico: “¡Pues yo quisiera que tuvieran una demencia de la cual perecieran!...¡En verdad quisiera que su demencia se llamase verdad!”, o sea: la voz de otra razón, tal vez Nietzsche la encontró durante sus 11 años de demencia desde 1889 hasta 1900, en que murió. El profetizó su destino ya en el prólogo de Zaratustra, cuando habla del exceso y el riesgo como el camino hacia el hombre nuevo: “¿Pero donde está el rayo que os lama con su lengua? ¿Dónde la demencia con la que deberíais ser inoculados? Mirad, yo os enseño al hombre nuevo: ¡él es ese rayo, él es esa demencia!” (Nietzsche, 1970, II: 33).

Berne, fundador de la corriente de psicología humanística Análisis Transaccional, de la que hablaremos más ampliamente al hablar de los juegos psicológicos, simboliza en el Niño Natural o Niño libre aquella capacidad humana contra el poder de la civilización que domestica el mundo feliz del disfrute y del juego espontáneo y no escucha la voz de la “locura” de este Niño, el de pensamiento mágico, pensamiento creativo, el de la intuición emocional, pensamiento marciano, frente al punto de vista “terrácola”, aquel que está oscurecido por los prejuicios aprendidos en la primera infancia.

En este sentido Huizinga primero (1938) y Gadamer después (1960) al defender el fundamento lúdico de las artes y de la cultura en general (*diagogé*) exponen que el poder del arte cambia la lucha cruel de los poderes fácticos por un ámbito de certamen (*agonal*), como competición ofrecida a los dioses. Ya lo expone Nietzsche en su obra de juventud *El origen de la tragedia* por el fundamento *agonal* de la vida, desarrollado más ampliamente en su ensayo *El certamen de Homero*. Cuando Nietzsche conoce la tesis de Darwin de la “lucha por la existencia” no le gusta, porque para él es una tesis poco dinámica, no se trata de supervivencia, sino de superación, el más allá de los valores, sin el miedo por la existencia y conservación, más bien propio de un mundo de burgueses meticulosos y mediocres.

La filosofía vitalista de Nietzsche se dirige a la vida, voluntad de vida y juegos de poder. La atención del joven Nietzsche se dirige a justificar la vida a través del descubrimiento del genio y del juego (Dioniso juega) y eso es lo que aparentemente sin sentido le da un sentido a la vida, como el *agon* para la “lucha” amorosa de Jaspers, “el genio es la suprema encarnación del poder en el terreno de la lucha cultural”.

Nietzsche podrá decir que la preocupación por conocerse a sí mismo ya es voluntad de poder, pero no como algo unitario y uniforme, sino como pluralidad dinámica del ser, tal como leemos en *La voluntad de poder* (Nietzsche, 1970: 647) (por cierto, recordemos que es un nombre que le otorgó su hermana Elisabeth Förster-Nietzsche): “Voluntad de poder no como ser, no como devenir, sino como *pathos*... he aquí el hecho primario del que deriva un cambio, una acción...”, aquí pasión la entiende como juego libre. (Safranski, 2001: 312.)

“Ha cambiado Zarathustra, se ha hecho niño. Se ha despertado Zarathustra ¿qué quieres hacer entre los dormidos?...”, “Os he indicado las tres transformaciones del espíritu: la del espíritu en camello, la del camello en león y la del león en niño.” Podemos comentarlo diciendo que el camello acepta pasiva y gustosamente todos los deberes que se le imponen a uno, representa estar bajo el mandato de *tú debes*; por otra parte, el león se enfrenta a la anterior situación proclamando un *yo quiero*, rechazando los valores de pasividad, culpa y sumisión; finalmente, la forma de ser niño, se conquista con la libertad, la autenticidad y la creación artística, construyendo nuevos valores y proclamando un decir sí a la vida, con un espíritu inocente y prístino, que juega y se mueve por sí mismo.

Este niño está alejado del poder y de la riqueza, porque es libre, tiene la sabiduría, ama y quiere que le amen, tal como se pone de manifiesto en las “Consideraciones inactuales: *Wagner en Bayreuth* (Nietzsche, 1970, I: 843), cuando comenta el *Anillo de los Nibelungos*, en que el personaje trágico es un dios que ansía el poder: “Entonces, al fin, siente asco al poder que lleva en su seno el mal y la ley inexorable”, hasta que ese dios, en la renuncia del poder, -dice Nietzsche- “se ha vuelto libre en el amor, libre de sí mismo” y continúa diciendo: “¿Cuál de vosotros está dispuesto a renunciar al poder porque sabe y experimenta que el poder es malo? ¿Dónde están los que, como Brunhilda, rinden su saber por amor y por último, no obstante, extraen de su vida el saber supremo: *amor doliente, hondísima pena, me abrió los ojos?* ¿Y los libres, los intrépidos, los que crecen y florecen nutriéndose de su propia esencia, con inocente egocentricidad, los Sigfridos de entre vosotros?” y en la poesía “De la pobreza del más rico” (Nietzsche, 1970, IV: 414) añade:

“¿Debes volverte *más pobre*,

sabio huérfano de sabiduría,  
si quieres que te amen!”  
“Sólo son amados los que sufren,  
sólo se brinda amor al que tiene hambre:  
¡Primero regálate a ti mismo, oh Zaratustra!  
- Yo soy tu verdad...”

Así como Nietzsche conoce a Lou, en 1882, cuando ella tenía 21 años y él 38 y a los 33 años publica Lou su libro sobre las obras de Nietzsche, con pleno conocimiento de su producción filosófica, luego conoce Lou a Rilke, en 1897, cuando ella tenía 36 años y él solamente 22, o sea que con Nietzsche se llevaba 17 años de diferencia, mientras que con Rilke ella era 14 años mayor. ¿Por qué hacemos este comentario al parecer superfluo? Pues, porque pensamos que la relación de Lou con el joven Rilke, muy intensa entre 1897 y 1901, pudo influir en la transmisión de la ideología del filósofo en la producción del poeta. De Nietzsche recoge el concepto de juego y riesgo para la vida auténtica, de esta forma en la 2ª parte del 2º libro de las “Imágenes” leemos:

“Río abajo derivan las flores que los niños han arrancado  
jugando”

En el libro de “La pobreza y de la muerte”:

“Haz que conozca su niñez de nuevo;  
con lo maravilloso y lo inconsciente,  
y el infinito ciclo de leyendas en sombras,  
rico, de sus primeros años, todos presagios.”

Finalmente, en “Sonetos”, 2ª parte, XIV:

“...solo que nosotros,  
más aún que la planta o el animal  
marchamos con ese riesgo, lo queremos...  
...a veces  
(y no por interés) hasta nos arriesgamos más  
que la propia vida, al menos un soplo  
más...”

Este riesgo proviene de nuestra apertura al mundo, el animal está en el mundo, nosotros estamos ante el mundo, estamos abiertos al mundo. Ésta es la noción de riesgo que nos hace pensar en la filosofía de Nietzsche.

Y ¿qué podemos decir de Heidegger, en este tema que hoy nos ocupa del juego, influido a su vez por Nietzsche y por Rilke?

Para Heidegger también el arte va ligado al juego, tal como luego lo explicitará más ampliamente su discípulo Gadamer. Ya lo encontramos en su escrito de 1936: *El origen de la obra de arte*, donde explicita que “si todo arte es en esencia poema, de ahí se seguirá que la arquitectura, la escultura, la música deben ser atribuidas a la poesía”, para continuar más adelante diciendo que “el decir que proyecta es poema: el relato del mundo y la tierra, el relato del espacio de juego de su combate y, por tanto, el lugar de

toda la proximidad y lejanía de los dioses.”, evidentemente se está refiriendo a “un poetizar en sentido amplio”. (Heidegger, 1994: 52)

A continuación planteará Heidegger el tema de juego del lenguaje, tal vez por primera vez en la historia de la filosofía, que no es un jugar con el lenguaje, sino un modo de ver lo que el lenguaje dice cuando *habla*. En su conferencia del 6-6-1950 *Das Ding*, inspirada en la *Trilogía Española* de Rilke, escrito en Ronda, en 1913, dice: “La constitución de los cuatro (tierra y cielo, los divinos y los mortales) esencia como un juego de espejos –un juego que acaece de un modo propio- de los que, en su simplicidad, están confiados cada uno a cada uno” (Spiel, juego en alemán como un reflejarse, Spiegeln) (Heidegger, 1994:157). Esa inseguridad del juego es la raíz de la auténtica existencia humana, que Heidegger interpretará como Dasein, al mismo tiempo que acepta el concepto inquietante de naturaleza como riesgo, al aceptar la eventualidad de la condición humana, que se vive peligrosamente “el ser es el riesgo por excelencia”, “arriesgar es poner en juego”. Heráclito piensa el ser como el tiempo del mundo y a éste como el juego de un niño.

Heidegger se refiere además al juego al “dejar ser” la cosa en su “reunión”, pensamos la cosa como cosa y al pensarla de este modo nos dejamos aproximar por el ser de la cosa...un ser que “juega el juego del mundo”.

El principio de razón por el cual damos un salto (Sprung) que lleva el pensar a un juego con aquello en que “descansa” el ser como ser. Por medio de tal salto el pensamiento mide la magnitud del juego en que se juega nuestro ser humano, el riesgo. La frase de Leibniz “Cum Deus calculat fit mundus” podría traducirse como “mientras Dios juega se hace el mundo”.

Esta línea del pensamiento maduro de Heidegger corresponde a su metafísica de la luz como apertura al lenguaje y al mundo, lo que entendemos como giro lingüístico, por eso podrá decir que “habitar es la palabra que indica que no se está frente a los objetos para dominarlos”, (Gadamer, 1994: 321-322). Recordemos la famosa frase de Heidegger: “El lenguaje es el ámbito o recinto (templum), esto es, la casa del ser,...por lo que sólo llegamos a lo ente caminando permanentemente a través de esta casa” (en “¿Para qué poetas? de 1946 (Heidegger, 1998: 231), o sea, que solamente a través del diálogo, incluso como un juego dialéctico, “se abre un auténtico universo”. Como en otro comentario a Hölderlin (*Hölderlin y la esencia de la poesía*) tomando la frase poética “desde que somos un diálogo”, insiste una y otra vez en que nosotros los humanos desde que somos diálogo...

Gadamer, destacado discípulo de Heidegger y fundador de la nueva filosofía hermenéutica, inspirada en su ontología existencial, continúa en la línea iniciada por su maestro vinculando el juego al arte, en el sentido de que tanto el juego como el arte representan una acción (movimiento) que tiene lugar no solo sin objetivo ni intención, sino también sin esfuerzo, con esta idea ya se aparta de nuevo de la tendencia actual de considerar al deporte como un juego o una obra de arte (en especial el fútbol), al menos de los juegos de que estamos hablando tal como hemos parcelado al inicio de la disertación.

Sin embargo, Gadamer lleva el tema aún más lejos que Heidegger, al afirmar que la ontología de la obra de arte y su significado hermenéutico encuentran un hilo conductor en la comprensión estética del juego:

“Cuando hablamos del juego en el contexto de la experiencia del arte, no nos referimos con él al comportamiento ni al estado de ánimo del que crea o del que

disfruta, y menos aún a la libertad de una subjetividad que se activa a sí misma en el juego, sino al modo de ser de la propia obra de arte” (Gadamer, 1994,I: 43)

También Gadamer, igual que su predecesor, interpreta la palabra alemana *das Spiel* en el mismo ámbito semántico que el teatro, ya que una pieza teatral es un *Spiel*, juego; los actores son *Spieler*, jugadores; la obra en cuestión no se interpreta, sino que se “juega”. De este modo el alemán sugiere la asociación entre la idea de juego y de representación. De manera que el sujeto del juego no son los jugadores, sino que a través de ellos el juego se manifiesta. “El sentido medial del juego permite que salga a la luz la referencia de la obra de arte al ser. En cuanto la propia naturaleza es un juego siempre renovado puede considerarse como un modelo del arte” (Gadamer, 1994: 148), por aquello que ya dijo Friedrich Schlegel. “Todos los juegos sagrados del arte no son más que imitaciones lejanas del juego infinito del mundo, de la obra de arte que eternamente se está haciendo a sí misma” (Fr. Schlegel. *Gespräch über die Poesie*).

Por otra parte, se liga el juego a la libertad y por supuesto al riesgo, “ porque el juego “retiene la libertad de decidirse por esto o lo otro. Pero por otra parte esta libertad no carece de riesgos. El juego mismo siempre es un riesgo para el jugador.” (Gadamer, 1970:149).

Veintiséis años después de haber escrito su primer volumen de *Verdad y Método*, o sea en 1986, en la Introducción de su segundo volumen, señala Gadamer claramente la convergencia de sus ideas con la noción de juego elaborada por el Wittgenstein en su obra de madurez *Investigaciones Filosóficas*, acabada de escribir en 1949, aproximadamente 22 años después de publicado el *Tractatus*, “porque –para Gadamer– llamar al aprendizaje del habla proceso de aprendizaje es sólo un modo de hablar. Se trata en realidad de un juego: juego de imitación y de intercambio. La formación de voces y el placer que produce se conjugan en el afán imitativo del niño receptor con el destello súbito del sentido”, por eso, añadirá , “nadie puede resolver de modo racional el tema de la primera comprensión del sentido” (Gadamer, 1994, II: 13), lo que nos da pie para hablar de otros juegos.

### III.- OTROS JUEGOS

Continuaremos hablando de los juegos en Wittgenstein como el poder de la palabra en los juegos del lenguaje, llegando a decir la famosa frase *los límites de mi lenguaje significan los límites del mundo*, lo que ha llevado a comentar que Wittgenstein es el padre de de la filosofía lingüística; sin embargo, para mí el padre verdadero es Nietzsche y no solo eso sino también de todo el llamado pensamiento postmoderno y la caída de la metafísica como objeto de estudio de la filosofía, y ello aunque sea cierto que Nietzsche es también metafísico, sin embargo con él la metafísica tradicional, si no desaparece, al menos se tambalea.

Continuando con Wittgenstein, la significación del lenguaje se encuentra en sus usos. Pero los usos del lenguaje son múltiples y variados; por eso no hay solamente un lenguaje sino lenguajes y éstos son formas de vida, éste es su poder, pero añade Wittgenstein lo que llamamos lenguaje son juegos de lenguaje. Así que los juegos de lenguaje son el uso que se hace de ellos, el modo como sirven en las “formas de vida”. Los problemas humanos establecidos por el uso tradicional o mal uso del lenguaje deben esclarecerse con otro uso o juego de lenguaje; evidentemente siempre quedarán

perplejidades y dilemas, pero al menos una gan mayoría podrán *disolve*se. Por eso seguramente algunos wittgensteinianos, que no él mismo, quisieron utilizar su filosofía como un “positivismo terapéutico” y también como un “psicoanálisis intelectual”.

Lo cierto es que Wittgenstein lo expresa de esta manera en la traducción catalana de Josep Maira Terricabras de su obra *Investigacions filosòfiques*: (publicada en 1953, dos años después de su muerte) en 1951: “

“L’expressió *joc de llenguatge* ha de subrayar aquí que parlar el llenguatge és una part d’una activitat o d’una forma de vida”. (Terricabras, 1953)

Podíamos, pues, añadir que el que no tenga muy presente la gran multiplicidad y variedad de los juegos del lenguaje se expone a no entender nada de la vida y sus formas. Ya que, para nuestro autor la filosofía no es propiamente una ciencia, sino una actividad, que no se realiza en *decir*, sino sólo en *aclarar*.

Pasemos ahora a la publicación en 1944 de *Teoría de juegos y el comportamiento económico*, del matemático John von Neuman, recogiendo trabajos iniciados en los años 30, junto con el economista Oskar Morgenstern, que aplicaron a varios campos del saber y del actuar, para cualquier situación en la que existan intereses encontrados (ahora le llaman solución de conflictos) y por tanto la posibilidad de iniciar un juego de competición o de cooperación (recordemos que los *juegos agonales* eran de cooperación y participación más que de competición).

Debemos llamar la atención en destacar una serie de términos que se deducen de esta teoría como son: utilidad, información, comportamiento óptimo, estrategia, pago (ganancia o pérdida), equilibrio, regateo, etc. Por ejemplo, el juego de estrategias es un juego de dos personas, con intereses opuestos, que contemplan una situación compleja como si se tratara de un juego, en el caso de la competición, en que la ganancia de un jugador equivale a la pérdida del oponente.

Esta teoría la ampliaría posteriormente John Nash en 1950, publicada un año después, su tesis doctoral a los 21 años: *Juegos no cooperativos* y que posteriormente le mereció en 1994 el Nobel de Economía –se hizo una película con el nombre de *Una mente prodigiosa*- en que aplica la teoría de juegos de Von Neumann a situaciones que implican conflicto y ganancia, y concluyó que la “partida” acaba cuando cada jugador, de forma independiente, elige su mejor respuesta a la estrategia de sus adversarios. Esta idea simple, “el equilibrio de Nash”, permite reemplazar con razonamientos científicos la vieja magia de Adam Smith, la “mano invisible” que explicaba el movimiento de los mercados.

Evidentemente no podemos extendernos en esta teoría de juegos más ampliamente, pero su referencia sirve de base para la teoría de los *juegos psicológicos* de Berne, junto con las anteriormente señaladas aportaciones de Huizinga, el existencialismo de Sartre (que, en este caso, es lo mismo que referirnos a Heidegger) y Wittgenstein, ya que a todos ellos hace referencia Berne en sus obras, en especial en *Juegos a que jugamos*, publicada en 1964.

#### IV.- LOS JUEGOS PSICOLÓGICOS, SEGÚN BERNE



Aquí hablaremos de cinco aspectos principales: una definición, diferenciación entre juegos de poder y psicológicos, clasificación, la finalidad de los juegos psicológicos y, finalmente, más allá de los juegos.

- a) Definición: los juegos psicológicos son artilugios de incomunicación que se establecen en una serie de transacciones -proposiciones o enunciados- ulteriores con un truco (o un hablar con reticencia como una forma indirecta de decir las cosas), que conducen a un final bien definido, aportando de forma asociada un resentimiento, que representa la “ganancia” del juego. El proceso es: uno presenta un cebo, el otro jugador siente una debilidad para entrar y se genera el enganche, entonces el primer jugador inicia un cambio de actitud en el diálogo y el segundo jugador se lleva una sorpresa ante lo inesperado del giro, o sea: un cambio de rol o de tema. Como vemos, el concepto de juego psicológico de Berne es una perversión del juego cultural de Huizinga y de los otros que he señalado.
- b) Podemos decir que todos los juegos psicológicos son de poder, para manipular al otro y forzarle a hacer lo que no quiere hacer; son a su vez inconscientes y por ello repetitivos, acaecen una y otra vez, a menudo con las mismas personas y en iguales circunstancias. Desde este punto de vista se diferencian de los juegos de poder en general que son conscientes y, aunque también pretenden en el plano social, más que en el personal, forzar al otro, por ejemplo en una huelga de trabajadores, sin embargo sus objetivos son concretos; sería el caso de un poder contra el poder, aunque tanto unos como los otros no son plenamente libres, tienen una causa y un fin, si bien coinciden con los juegos libres en que encierran un riesgo.
- c) Berne clasifica los juegos psicológicos según temas y escenarios en que tienen lugar: de vida, maritales, de reunión, de consultorio y sexuales, yo opto por una clasificación que aporta R Kertész, que considero más didáctica para aplicar en psicoterapia, siguiendo el llamado Triángulo Dramático de Karpman, según cambio en los roles de Perseguidor, Salvador y Víctima, que puede representar cada jugador, dando vueltas alrededor de este triángulo, ya se juegue con dos o tres jugadores, evidentemente “no cooperativos”; así por ejemplo:
  - Juegos de Perseguidor: “Te pillé”, “Alboroto”, “Sí, pero...”, etc.
  - Juegos de Salvador: “Rescate”, “Mira lo que hago por ti”, “Explícame tus penas”, etc.
  - Juegos de Víctima: “Estoy agobiado”, “Pobre de mí”, “Si no fuera por ti”, etc. (Kertész, 195: 332).
- d) ¿Cuál es la finalidad de los juegos? o ¿por qué se juegan una y otra vez?: Claude Steiner, en su obra *L'autre face du pouvoir*, recoge tres motivos para jugar, que podríamos resumir en necesidades no satisfechas (los tres primeros de la lista), a los que añadimos tres más explicitados por Berne:
  - 1.- Una forma de saciar erróneamente (“amartano”) el hambre de reconocimiento (“ganancia” biológica).
  - 2.- Una forma de estructuración del tiempo que denominamos pasatiempo (“ganancia” social).

- 3.- Confirmación de una Posición Existencial (actitud ante la vida) equivocada (“ganancia”existencial).
- 4.- Protección contra el miedo a ser desenmascarado y que se me conozca como soy.
- 5.- Evitar la intimidad.
- 6.- Procurar que los otros hagan lo que no quieren hacer.

e) Más allá de los juegos es la parte III del libro de Berne: *Juegos en que participamos*. En esta tercera parte, después del análisis minucioso de cada juego, Berne propone la necesaria recuperación de la autonomía perdida, que se manifiesta por la liberación o la recuperación de tres capacidades: conciencia de las cosas, espontaneidad e intimidad. Por conciencia de las cosas se entiende el vivir aquí y ahora, y no en otra parte, por ejemplo en el pasado o en el futuro. Por espontaneidad se entiende la libertad de expresar los propios sentimientos y emociones, significa liberación de la necesidad de jugar juegos psicológicos y de tener únicamente los sentimientos que nos enseñaron a tener. Por intimidad la franqueza libre de juegos psicológicos y la liberación del Niño que llevamos dentro, incorrupto, sensitivo e ingenuo, que vive el aquí y ahora, capaz de jugar en el mundo con la autenticidad de los juegos cooperativos y/o recreativos en la relación con otras personas.

RESUMIENDO, podemos citar a Lluís Casado, miembro de ACAT, (Associació Catalana d’Anàlisi Transaccional), quien nos aporta una clasificación esquemática del poder, a tres niveles: individual, relacional y social, de esta manera:

#### I.- INDIVIDUO

- el poder como fuente de crecimiento
- el poder como desviación del crecimiento

#### II.- RELACIONAL

- el poder como enriquecimiento compartido
- el poder como manipulación

#### III.- SOCIAL

- el poder creador de sistemas sinérgicos
- el poder creador de sistemas opresores

Evidentemente, los juegos psicológicos se hallan enmarcados en los juegos de poder manipuladores, siempre que sean inconscientes y repetitivos.

Podemos acabar diciendo que la autonomía es el paso de la esclavitud de los juegos psicológicos en las relaciones personales a un auténtico decir sí a los juegos de la vida dionisiacos y culturales.

## BIBLIOGRAFÍA

- Andreas Salomé, L. (2005). *Friedrich Nietzsche en sus obras*. Barcelona: Minúscula.
- Berne, E. (1983). *Juegos en que participamos*. México: Diana.
- Gadamer, H.G.(1993). *Verdad y método*. Salamanca: Ed. Sígueme.
- Heidegger, M. (1994). *Conferencias y artículos*. Barcelona: Serbal.
- Heidegger, M. (1998). *Caminos del bosque*. Madrid: Alianza, Editorial
- Huizinga, J. (1998). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Kertész, R. (1985). *Análisis Transaccional Integrado*. Buenos Aires: IPPEM.
- Morton, P.D. (1971). *Introducción a la teoría de juegos*". Madrid: Alianza Universidad
- Nietzsche, F. (1970). *Obras completas*. Buenos Aires: Ed. Prestigio.
- Safranski, R. (2001). *Nietzsche*. Barcelona: Tusquets.
- Schiller, F. (1983). *Cartes sobre l'educació estètica de l'home*. Barcelona: Laia.
- Steiner, C. (1995). *L'autre face du pouvoir*. París: Desclée de Brouwer.