Cuando el juego no es juego,
¿es una adicción?

Débora Blanca
Susana Jiménez Murcia
(Compiladoras)

Prólogos:

Mario J. Buchbinder
Julio Vallejo

Cuando el juego no es juego, ¿es una adicción?

Investigaciones y clínica

Autores:

Zaida Agüera
Neus Aymaní
Gabriela Barberis
Merces Bazo
Débora Blanca
Pedro Catella
Mariano Chóliz
Luz Mariela Coletti
Agustín Dellepiane
Amparo Del Pino Gutiérrez
Rosa María Díaz Hurtado
Miriam Estañaro
Beatriz Fagundo
Fernando Fernández Aranda
Laura Forcano
Gastón A.Gagliardi
Cristina Giner Bartolomé
Mónica Gómez Peña
Roser Granero
Mark D. Griffiths
William E. Hanson
Susana Jiménez Murcia
Adriana Lesende
Clara Marco
Jennifer L. McComb
José M. Menchón
Laura Merino Gómez
Laura Moragas
Marcelo Roffé
Santiago Bertomeu Ruiz
Juanjo Santamaría
Randy Stinchfield
Vega González Bueso
Cynthia Villarejo

Lugar Editorial

Blanca, Débora
Cuando el juego no es un juego, ¿es una adicción? / Débora Blanca ; Luz Mariela Coletti ; Marcelo Roffe ; compilado por Débora Blanca ; Susana Jiménez Murcia. - 1a ed . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Lugar Editorial, 2016.
360 p. ; 23 x 15 cm.
ISBN 978-950-892-504-6
1. Adicción. 2. Patología. 3. Juego Compulsivo. I. Blanca, Débora, comp. II. Jiménez Murcia, Susana, comp.
CDD 150.195

Edición y corrección: Mónica Erlich
Diagramación: Silvia C. Suárez
Diseño de tapa: Rubén Longas

ISBN: 978-950-892-504-6
© 2016 Lugar Editorial S. A.
Castro Barros 1754 (C1237ABN) Buenos Aires
Tel/Fax: (54-11) 4921-5174 / (54-11) 4924-1555
lugared@lugareditorial.com.ar
www.lugareditorial.com.ar
facebook.com/lugareditorial

Queda hecho el depósito que marca la ley 11.723
Impreso en la Argentina – Printed in Argentina

Agradecimientos

Transcurría el año 2011 y con él todo el trabajo y tensión previos a la publicación de mi libro anterior. Un viaje programado a Barcelona, una de las ciudades que, por solo nombrarla, me hace volar. Me pasaron una dirección de mail diciéndome “Escribile. Es una psicóloga especializada en ludopatía que trabaja en un hospital de Barcelona. Parece que sabe mucho. Además, me dijeron que es buena mina (mujer en lunfardo)”. Le escribí; Susana Jiménez Murcia era su nombre. La primera sorpresa fue su pronta respuesta; la segunda, la total coincidencia con lo que me habían adelantado. Armamos una Mesa Redonda sobre ludopatía en el Colegio de Psicólogos de Catalunya, y entre correos que iban y venían, nos conocimos personalmente allá, una sonrisa entre muchos rulos me dio la bienvenida. Un tiempito después le propuse compilar este libro. Y nuevamente su pronta y entusiasta respuesta “¡Me encanta la idea, guapa!”. Mi primer agradecimiento entonces es para mi compañera y cómplice de esta locurita rellena de intercambios y entrelazados de ideas, temas, autores, dudas, ganas.

A Mario Buchbinder, por su generosidad y presencia permanente, por sus saberes (no solo conocimientos, hablo de sabiduría), y por el placer de seguir compartiendo proyectos. Un lujo que me dio la vida.

A Patricia Pirillo, porque me escucha desde hace tantos años detrás del diván. Por sus intervenciones con forma de palabras, silencios, risas…

A mi siempre dispuesta socia de Entrelazar, Mariela Coletti, y a todo el equipo. Por el compromiso y audacia a la hora de cada tratamiento dirigido.

A mis padres y hermanos, por el libro que escribimos juntos desde nuestra historia compartida, aun con nuestras distintas versiones (sino, ¿qué es una familia?). Gracias por las hojas escritas y por los renglones en blanco…

A mis amigos, familia no sanguínea, porque con los años, su presencia, sus palabras, sus risas, los cafés y mates compartidos, el profundísimo cariño, se me torna más indispensable.

A Pepe Contartese, por todo. Un todo llenito de hechizos y risas…

A las tres maravillas de mi mundo: Joaquín, Tobías y Salma. Porque crecen y crecen. Y charlan, y se enojan, y se pelean, y se ayudan. Y se ríen, y se encierran, y vuelven a abrirse. Y me dicen: "Mamá, te quiero". Y otras veces, mirando al cielo: "¿Por qué me tocó esta mamá?". Porque seguimos escribiendo juntos mi libro más encantador.

Débora Blanca

Quiero agradecer, en primer lugar, a Débora Blanca por haberme invitado a participar en este libro. Creo que fue extremadamente valiente al plantearse una obra de estas características, de divulgación y científica al mismo tiempo. Que, además, reunía distintas perspectivas teóricas, clínicas y de investigación, consiguiendo integrarlas todas ellas. En un mismo libro encontrar metodologías de trabajo tan opuestas, como el psicoanálisis y la terapia cognitivo-conductual, pero al mismo tiempo tan cercanas, no es común. Y Débora Blanca, con su pasión por el trabajo, su buen quehacer clínico y su capacidad como comunicadora y como terapeuta, lo ha logrado, sin duda. Sus palabras, atenta a dar apoyo, o palabras motivadoras, cuando mil cosas se van acumulando en la mesa de trabajo y no se ve la manera de cumplir a tiempo con todos los compromisos, han sido un estímulo constante para seguir adelante.

Por supuesto, un agradecimiento muy especial para los autores de distintos países que han participado en esta obra. Todos ellos, grandes especialistas en las adicciones comportamentales, de reconocido prestigio internacional, que han apoyado esta visión integradora de la ciencia y que han respondido siempre rápidamente a las prisas y las urgencias, con aportaciones que demuestran su amplia experiencia en este campo.

Sin duda, todo el agradecimiento del mundo para nuestros pacientes que depositan su confianza en nosotros, y que siempre acceden a participar en todos los estudios que les proponemos, dispuestos a responder a montones de preguntas en entrevistas y cuestionarios. Podemos asegurarles que su ayuda es fundamental para seguir avanzando en el conocimiento de este trastorno, y que seguiremos haciéndolo para conseguir diseñar e implementar nuevos tratamientos, que permitan mejorar la eficacia de los abordajes y terapias de las que disponemos hasta ahora.

Por supuesto, agradecer a Lugar Editorial que ha creído en esta propuesta tan especial e innovadora, aceptando la participación de clínicos e investigadores de otros países, con metodologías distintas de trabajo. Esperamos que despierte el interés del público, y que consigan los objetivos que les impulsaron a dar luz verde a este proyecto.

Susana Jiménez Murcia

Es nuestro deseo agradecer muy genuinamente a los autores que han hecho sus aportes en este libro. Capítulos que denotan un profundo conocimiento sobre el tema y un recorrido teórico-clínico que enaltece esta publicación.

También agradecemos a Lugar Editorial por haber confiado en este libro, que implicó un trabajo intenso, con autores de distintos países, idiomas, labor de traducción, etc. Auténticas gracias.

Débora Blanca-Susana Jiménez Murcia

Los autores

Zaida Agüera. Servicio de Psiquiatría, Hospital Universitario de Bellvitge-IDIBELL. CIBER Fisiopatología Obesidad y Nutrición (CIBERObn), Instituto Carlos III, Barcelona.

Neus Aymamí. Servicio de Psiquiatría, Hospital Universitario de Bellvitge-IDIBELL.

Gabriela Barberis. Licenciada en Psicología y psicoanalista, egresada de la Universidad de Buenos Aires (UBA, 1989). Exresidente del Hospital Braulio Moyano. Actividad clínica en diversas instituciones como la Clínica Boedo y la Clínica Banfield. Actualmente es miembro de Entrelazar, "Programa de juego responsable para la recuperación de ludopatía".

Mercedes Bazo. Psicóloga y psicodramatista, egresada de la Universidad de Belgrano, Buenos Aires (1984). Realizó un Diplomado Interdiciplinario en Estudios de género en la UCES. Estudió Psicodrama en el Instituto Jacob L. Moreno, dirigido por el Dr. Dalmiro Bustos. Miembro de la British Psychodrama Association (BPA) y de UK Council for Psychotherapy (UKCP). Excoordinadora del programa Homo Ludens. Exdocente universitaria. Coordinadora de talleres y de grupos terapéuticos.

Débora Blanca. Licenciada en Psicología, egresada de la Universidad de Buenos Aires, (UBA, 1992) y psicoanalista. Trabajó en el Hospital Evita (ex Araoz Alfaro) de Lanús, en el Club Amanecer con pacientes psicóticos adultos. En el 2004 comenzó su labor asistencial y de investigación ligada al juego patológico hasta que en el 2006 fundó y codirigió (hasta la actualidad) Entrelazar, Centro de investigación y tratamiento de la adicción al juego. Tiene una activa transmisión sobre ludopatía en entrevistas y artículos en medios de comunicación. Es coautora del libro: *La adicción al juego… ¿No va más*? (2006), y compiladora del *Tratado sobre el juego patológico. Aspectos sociales, enfoques psicológicos, tratamientos* (2012).

Pedro Catella. Licenciado en Psicología y psicoanalista. Egresado de la Universidad de Tucumán. Hace seis años trabaja en el programa Prevención y asistencia al juego compulsivo del Ministerio de Salud de la Provincia de Buenos Aires. Desde hace tres años es miembro de Entrelazar, centro de investigación y tratamiento de la adicción al juego. Coordina grupos de tratamiento y talleres terapéuticos en centro privados.

Mariano Chóliz es profesor de Psicología de las Adicciones en la Facultad de Psicología de la Universidad de Valencia. Dirige el posgrado en adicciones: "Adicción al Juego y otras Adicciones Comportamentales", así como la Unidad de Investigación: "Adicción al Juego y Adicciones Tecnológicas", de la Universidad de Valencia. Es miembro del Consejo Asesor de Juego Responsable, de la Dirección General de Ordenación del Juego.

Luz Mariela Coletti. Psicóloga y psicoanalista, egresada de la Universidad USAL, Buenos Aires (1988). Exmiembro de la Asociación Argentina de Psicología y Psicoterapia de Grupo. Diplomada del ICBA (EOL). Miembro del *staff* de toxicomanías y alcoholismo (EOL). Cofundadora y codirectora de Entrelazar, centro de tratamiento e investigación de la adicción al juego. Docente en seminarios de extensión universitaria UBA. Coautora de *La adicción al juego… ¿No va más*? (2006) y autora de un artículo en el *Tratado sobre el juego patológico* (2012). Autora de "La adicción al juego y sus efectos subjetivos", curso virtual coeditado con Comunidad Russell.

Agustín Dellepiane. Es escritor, psicólogo, psicoanalista. Desde 2007 trabaja como psicólogo clínico en el Programa de Prevención y Asistencia al Juego Compulsivo del Ministerio de Salud de la Provincia de Buenos Aires. Y desde el año 2010 es miembro de "Entrelazar, Centro de Investigación y Tratamiento de la Adicción al Juego". Fue autor y coordinador de talleres artísticos-terapéuticos en instituciones públicas y privadas. Publicó diversos textos literarios y psicoanalíticos.

Amparo del Pino Gutiérrez. Servicio de Psiquiatría. Hospital Universitario de Bellvitge-IDIBELL. Departament d'Infermeria de Salut Pública, Salut Mental i Maternoinfantil. Escola, Universitària d'Infermeria. Universitat de Barcelona, Barcelona, España.

Rosa María Díaz Hurtado. Doctora en Psicología. Entre 1991 y 2003 fue becaria y profesora en el Departamento de Psiquiatría y Psicobiología Clínica de la Universidad de Barcelona, colaboradora en investigación de la Unidad de Alcohología del Hospital Clínic de Barcelona y de Socidrogalcohol. Desde 2005, se desempeña como psicóloga clínica en la Unidad de Conductas Adictivas en Adolescentes del Servicio de Psiquiatría y Psicología Infanto-Juvenil del Hospital Clínic de Barcelona.

Miriam Estañaro. Licenciada en Psicología, Universidad de Buenos Aires (UBA, 1990), psicoanalista. Trabajó (1993 a 1999) en el Hospital Evita en Lanús (ex Araoz Alfaro) en el Servicio de Psicopedagogía, en asistencia clínica a niños y adolescentes y en Fundación Sendero en Temperley (2004-2009) en atención a niños; coordinó el equipo interdisciplinario para la atención con familias en conflicto, con el apoyo del Ministerio de Salud de la Provincia de Buenos Aires; desde el 2009, integra el equipo de Entrelazar, centro de investigación y tratamiento de la adicción al juego, como terapeuta individual y con familias; desde el 2008 es integrante en Pictograma Centro Psicoasistencial en Lanús como terapeuta de niños y adultos, y trabaja como terapeuta de IOMA. Del 2003 al 2008 fue consejera del Colegio de Psicólogos de la Provincia de Buenos Aires, distrito XIII. Fue docente desde el año 2001 al 2008.

Beatriz Fagundo. Doctora en Neurociencia cognitiva y Neuropsicóloga clínica, especializada en diagnóstico y rehabilitación neuropsicológica. Desde el año 2000, ha adquirido una amplia experiencia en este campo, trabajando en trastornos psiquiátricos, trastornos del neurodesarrollo, enfermedades neurodegenerativas y adicciones. Está especializada en el estudio de los mecanismos cerebrales que subyacen a las funciones cognitivas, con abordajes que van desde las técnicas de neuroimagen hasta la genética. Paralelamente, ha llevado a cabo una intensa actividad investigadora y docente, que en la actualidad continúa compaginando con la actividad clínica.

Fernando Fernández Aranda. Servicio de Psiquiatría, Hospital Universitario de Bellvitge-IDIBELL. Departament de Ciències Clíniques. Universitat de Barcelona. CIBER Fisiopatología Obesidad y Nutrición (CIBERObn), Instituto Carlos III, Barcelona.

Laura Forcano. Servicio de Psiquiatría, Hospital Universitario de Bellvitge-IDIBELL.

Gastón A. Gagliardi. Psicólogo y psicoanalista. Excoordinador del servicio telefónico de atención al jugador compulsivo. Coordinador del equipo de asistencia al jugador compulsivo, sede Vicente López, del Programa de Prevención y Asistencia al Juego Compulsivo del Ministerio de Salud de la Provincia de Buenos Aires. Miembro de Entrelazar, centro de tratamiento e investigación de la adicción al juego. Miembro de Mayéutica, institución psicoanalítica.

Cristina Giner Bartolomé. Licenciada en Psicología y Máster en Psicología Clínica y de la Salud por la Universidad de Barcelona. Actualmente lleva a cabo una actividad como investigadora predoctoral en la Unidad de Trastornos de la Conducta Alimentaria y la Unidad de Juego Patológico del Servicio de Psiquiatría del Hospital Universitario de Bellvitge-IDIBELL (Barcelona, España). Adscrita al CIBER de Fisiopatología de la Obesidad y Nutrición (CIBEROBN), del Instituto de Salud Carlos III. Lleva a cabo su actividad investigadora principalmente en el área de las Nuevas Tecnologías y su aplicación a los tratamientos psicológicos, así como en el campo de la Neurocognición y Factores Ambientales-Biológicos en Condiciones Extremas de Peso (de la Anorexia Nerviosa a la Obesidad).

Mónica Gómez Peña. Psicóloga adjunta de la Unidad de Juego Patológico, del Servicio de Psiquiatria, del Hospital Universitario de Bellvitge (HUB) desde 2003. Tutora docente de Psicólogos en Formación (PEF), de este mismo centro hospitalario, desde 2006 hasta 2014. Obtuvo el título de Especialista en Psicología Clínica en 2002 y realizó dos másters de especialización, uno en Psicología Clínica y de la Salud y otro en Investigación en Psicopatología Infantil, de la Adolescencia y de Adultos. Es coautora de libros y capítulos de libros, así como de numerosos artículos científicos, publicados en revistas *peer-review* internacionales. Ha formado parte, como miembro del equipo investigador, de cinco proyectos de investigación competitivos.

Roser Granero. CIBER Fisiopatología Obesidad y Nutrición (CIBERObn), Instituto Carlos III, Barcelona. Laboratori d'Estadística Aplicada, Departament de Psicobiologia i Metodologia, Universitat Autònoma de Barcelona.

Mark Griffiths. Doctor en Psicología Colegiado y profesor sobre Estudios del Juego en la Notthingham Trent University (Reino Unido). Es también director de la Unidad Internacional sobre Investigación de los Videojuegos e internacionalmente conocido por su trabajo en las adicciones comportamentales. Ha publicado cuatro libros, ciento veinte capítulos de libros y más de mil artículos. Ha ganado catorce premios nacionales e internacionales por su trabajo. Es periodista *freelance* y ha aparecido en numerosos programas de televisión y radio.

William E. Hanson. Profesor asociado del Departamento de Psicología de la Educación de la University of Alberta (Canadá). También es coordinador del Programa de Asesoramiento Psicológico, acreditado por la CPA (Canadian Psychological Association). Completó su doctorado en la Arizona State University y cursó su máster en la University of Minnesota. Como parte de sus estudios de doctorado, ingresó en el Veteran Affairs Medical Center de Durham (EE.UU.), acreditado por la APA (American Psychological Association). Es especialista en evaluación y pruebas psicológicas, así como en adicciones. Se define como un defensor del uso de métodos de investigación combinados, basando sus estudios en el uso de datos tanto de tipo cualitativo como cuantitativo. Sus investigaciones han sido financiadas por la Purdue Research Fundation y el Nebraska Research Council. Antes de viajar a Alberta, desempeñó cargos docentes en la Purdue University y en la University of Nebraska-Lincoln (EE.UU.). Actualmente, además de llevar a cabo estudios sobre evaluación psicológica, también es coeditor del libro *Feedback: A Therapist's Guide to Getting Better*.

Susana Jiménez Murcia. Servicio de Psiquiatría, Hospital Universitario de Bellvitge-IDIBELL. Departament de Ciències Clíniques. Universitat de Barcelona. CIBER Fisiopatología Obesidad y Nutrición (CIBERObn), Instituto Carlos III, Barcelona.

Adriana Lesende. Psicóloga, psicoanalista. Integrante del equipo de Entrelazar. Expositora en la UBA de Seminarios de Extensión Universitaria "La adicción al juego y sus efectos subjetivos" (2011-2013) y en Colegio de Psicólogos del Distrito XIII "Ludopatía, un tratamiento jugado" (2011-2013). Expositora en jornadas de capacitación dirigida a médicos, trabajadores sociales y psicólogos "Trabajo interdisciplinario con niñas, niños y adolescentes", Hospital Argerich (2004-2005).

Clara Marco. Doctora en Psicología y personal investigador de la Unidad de Investigación: "Adicción al Juego y Adicciones Tecnológicas", de la Universidad de Valencia.

Jennifer L. McComb. Se doctoró en terapia de familia y pareja en la Purdue University. Terapeuta licenciada en el The Family Institue de la Northwestern University. Asimismo, es profesora clínica en el departamento de psicología, miembro de la facultad en el programa Master of Science in Marriage and Family Therapy Program, y miembro clínico de la American Association for Marriage and Family Therapy (AAMFT). Es especialista en sexualidad humana/terapia de sexo, en juego problemático y en salud familiar. Actualmente, tiene un centro clínico, supervisa terapeutas en formación, y está directamente involucrada en varios proyectos de investigación.

José M. Menchón. Servicio de Psiquiatría. Hospital Universitario de Bellvitge-IDIBELL. Departament de Ciències Clíniques. Universitat de Barcelona. CIBER Salud Mental (CIBERSAM), Instituto Carlos III, Barcelona.

Laura Merino Gómez. Licenciada en Psicología por la Universidad de Valencia. Psicóloga General Sanitario. Máster en Psicología Clínica y de la Salud (ISEP). Experta en tratamiento de socioadicciones y grupos de manipulación psicológica. Miembro del equipo terapéutico de AIS (Atención e Investigación en Socioadicciones) desde el año 2008. Coautora del libro: *Las E-adicciones. Dependencias de la era digital: ciberjuego, cibersexo, comunidades y redes sociales* (2010).

Laura Moragas. Servicio de Psiquiatría, Hospital Universitario de Bellvitge-IDIBELL.

Marcelo Roffé. Licenciado en Psicología, Universidad de Buenos Aires (UBA, 1990). Máster en Psicología del Deporte por la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED-Complutense de Madrid), España. Profesor de posgrado en la Universidad de Buenos Aires, Argentina y en el Centro de Alto Rendimiento Nacional de Buenos Aires. Ha trabajado con los equipos juveniles de la Asociación del Fútbol Argentino entre 2000 y 2006. Autor de ocho libros. Presidente de la Asociación de Psicología del Deporte Argentina (APDA) desde 2003 hasta la actualidad.

Santiago Bertomeu Ruiz. Diplomado en Educación Social. Asesor del posgrado en Adiciones comportamentales y manipulación psicológica del Instituto de Formación continuada (IL3) de la Universidad de Barcelona. Desde 2008, se desempeña como educador social en el Hospital de Día del Servicio de Psiquiatría y Psicología Infanto-Juvenil del Hospital Clínic de Barcelona.

Juanjo Santamaría. Doctor en Psicología. Máster en Psicología Clínica en adultos. Licenciado por la Universidad de Barcelona. Psicólogo General Sanitario, reconocido por el Departamet de Salut de la Generalitat. Más de diez años trabajando en psicología clínica e investigación científica, en tratamiento de adicciones comportamentales incluidas nuevas adicciones tecnológicas (teléfonos, Internet, videojuegos…), ansiedad, depresión, trastornos alimentarios y otros trastornos mentales en centros de salud públicos; ha publicado numerosos artículos en revistas internacionales. Además ha trabajado impartiendo formación sobre varios temas relacionados con la psicología en diversas Asociaciones y Fundaciones.

Randy Stinchfield. Psicólogo clínico y director asociado en el Centro de Investigación sobre el Abuso de Sustancias en Adolescentes del Departamento de Psiquiatría de la Facultad de Medicina de la Universidad de Minnesota. Además, trabaja como consultor de psicología de diversas agencias de investigación y tratamiento. Obtuvo su doctorado en Psicología Clínica en la *Brigham Young University* en 1988, y completó su residencia de Psicología Clínica en la *Minneapolis Veterans Affairs Medical Center*. Ha publicado sus trabajos en artículos de revistas científicas y capítulos de libro. Sus investigaciones acerca de la adecuación y precisión de los criterios diagnósticos del DSM- IV para el Juego Patológico se han empleado como justificación de la reducción del umbral para el diagnóstico de este trastorno en el nuevo DSM- 5. Ha recibido varios premios por su labor científica, algunos de los más destacados han sido el *National Center for Responsible Gaming Scientific Achievement Award*, en 2012 y el *Research Award from the National Council on Problem Gambling,* en 2002. Es miembro del consejo de redacción de las revistas del *Journal of Gambling Studies, Psychology of Addictive Behavior, International Gambling Studies* y el *Journal of Gambling Issues*.

Vega González Bueso. Psicóloga especialista en psicología clínica. Directora de AIS (Atención e Investigación de Socioadicciones).

Cynthia Villarejo. Psicóloga e investigadora. Se graduó como psicóloga en la Universidad de Buenos Aires (UBA) y continuó su formación profesional en la Universidad de Barcelona donde concluyó sus

estudios doctorales en 2012. Durante seis años, se desempeñó como psicóloga-investigadora en el Servicio de Psiquiatría del Hospital Universitario de Bellvitge en Barcelona, España. Desde el 2013 es miembro de Entrelazar, centro dedicado al tratamiento e investigación de la adicción al juego.

Prólogo 1

Mario J. Buchbinder

Comunidad y adicción al juego

Un espíritu impuro, gracias a los compiladores de este libro, convoca a autores, desde el psicoanálisis –ubicados en diferentes corrientes– y desde lo cognitivo conductual. Como no puede ser de otra manera, cada uno de ellos recrea su pensamiento en diversidad. Una de las virtudes de este libro es la interdisciplina. La heterogeneidad enriquece en la medida que puede llevar a no quedarse atado al dogmatismo. Genera posibilidades que no solo los potenciales lectores, sino también los autores, podamos aprender de los otros, independientemente de la orientación clínica y/o teórica.

Cómo considerar la ludopatía con relación a la psicopatología: ¿es una variación en uno de los grandes cuadros psicopatológicos, o presenta una autonomía con respecto a ellos? Ubicar su lugar adecuado puede ayudar a los empeños para la cura.

Desde mi postura como psicoanalista recupero la intensidad y la apuesta por la cura y me encuentro en una corriente que propugna una poética del psicoanálisis en la que está posibilitada la intersección con otras corrientes del pensamiento.

En los adictos, especialmente aquellos al juego, se producen cambios profundos en la subjetividad individual y social. Es preciso reconocerlo para no actuar solo sobre los epifenómenos, sino sobre la complejidad.

La adicción homogeniza lo humano. Los adictos forman una comunidad de la adicción que refuerza mutuamente lo que sucede en lo individual. Así, por ejemplo, un grupo de cura puede transformarse en un grupo de adicción, donde esta predomina. ¡Qué fuerza llega a tener esa pasión! La comunidad de los humanos que algunos adjetivan como interrumpida, inconfesable, incompleta, se llena por el vacío de las prácticas de la adicción. Una incertidumbre da paso a otra, la de

la adicción. ¿Quién puede decir donde comienza la transformación, si en lo individual o en la comunidad?

También se trata de no desconocer las sobredeterminaciones sociopolíticas que relaciona el juego con la trata de personas, el tráfico y las adicciones a las drogas, al tabaco, al alcohol, etcétera.

Las nuevas técnicas parecen imprescindibles para la cura. Es que nuevos lenguajes se apropian de la contemporaneidad y resulta imprescindible que los agentes de salud no los desconozcan, dado que estos nuevos lenguajes construyen otras subjetividades y corporalidades que están en constante transformación. Poder incorporarlas a la cura no es solo un objetivo táctico o estratégico, sino que es condición *sine qua non*, imprescindible para dar cuenta de la problemática del ser.

De ahí que nos interrogamos si es que se da como objetivo estratégico el autocontrol, si no se reducen las posibilidades de estas técnicas. No se trata de controlar. La ilustración se ha propuesto "teledirigir" lo humano. Se trata de investigar y operar sobre aquello que es común a la subjetividad contemporánea Optamos por el desmontaje de la maquinaria intrasubjetiva que lleva a la adicción, el desmontaje deconstruye modelos de conducto y de acción. El desmontaje, por un lado evita insistir sobre el control y por el otro, poder hacerse a un lado de la línea de montaje sociocultural acerca de cómo se debe vivir en cuanto a la competencia, la rivalidad y el enloquecimiento por el consumo. El juego adictivo parece una modalidad más del productivismo y el consumo.

La utilización en el lenguaje de los *patrones* de juego se entrecruza en el lenguaje cotidiano, el *pattern*, el patrón y el padre. Siguen presentes regímenes arcaicos del lugar del padre. Se remonta al padre de la horda primitiva al superyó sádico, al Dios bondadoso y al Dios castigador de las escrituras.

En el lenguaje cotidiano se entrecruza el Dios bondadoso y el castigador, el posibilitador y el controlador en el lugar del padre. Se trata de abrir a otra función paterna posible, en el que en la cura se posibilite más la armonía que el control.

Ir al casino antes de morir

¡Qué imagen la del que está por morir y su último pedido es que lo lleven al casino a jugar unas fichas para embeberse del "ruidito de las fichas"! Va sostenido por dos seres queridos que aceptan acompañarlo al

lugar de su gran pasión. Quién puede decir que ese no es el momento de mayor intensidad de vida, antesala a su muerte.

Qué busca el jugador en ese instante de riesgo, como quien está en el borde de la vida y de la muerte. Ese lugar excéntrico, que rompe con su cotidianeidad, con su persona, su familia, qué destruye. No estará buscando ese instante de vida, ese lugar de *inmanencia absoluta*, no será que en su cotidianeidad está absolutamente perdido, que solo lo puede salvar ese lugar de destrucción y de imposibilidad.

Cuál es el lenguaje del jugador y cuál el lenguaje para poder comunicarse con él. El lenguaje del terapeuta será solo el de quien coloca límites. O tendrá que decodificar qué significa que gaste, por ejemplo, todo el dinero, incluso el que se guardaba para los remedios para sus hijos.

Si no comprendemos ese instante de amor y muerte del jugador, que rompe con todas sus fronteras, difícil que se pueda tratarlo.

Cómo entrar en su universo, admirarlo y rechazarlo sin "contagiarse" de su desgracia. Él "juega" algo que cada ser humano desea realizar, es la relación con el todo, es ser dios y no ser nada, ser un fragmento, un pedazo de escoria, creerse el multimillonario, el triunfador y, al mismo tiempo, como si lo pudiera todo, no ser nada.

Muchas veces el desprecio de los otros al adicto, incluido el terapeuta, es el miedo a contagiarse esa pasión, por eso también se bromea acerca de participar en el juego, en alguna cábala, en algún numerito. Si no compartimos el miedo y la pasión como elemento imaginario, difícil que podamos tratar a un adicto al juego patológico.

Algunas técnicas

Muchas de las técnicas llevan desvelos del investigador para llegar al resultado más adecuado y para encontrar el camino apropiado, pero es importante que la técnica, cualquiera de ellas, no nos haga olvidar que ese ser humano es único y no entra, aunque entre, en ninguna teoría, metodología, en ninguna estadística. Digo las estadísticas son imprescindibles, pero al mismo tiempo hay un aspecto del contacto con el otro que sobrepasa cualquier estadística. Lévinas diría es el encuentro con el rostro del otro y con la responsabilidad. Permitir ese momento. Sentir su omnipotencia y su impotencia, su singularidad y no quedar atrapado por él.

Chejov lo describe en la *nouvelle El pabellón nº 6 y otros relatos,* (1979). El director del hospital psiquiátrico queda deslumbrado por

las verdades del paciente hasta que queda él internado. Es la identificación con el otro y con las posibilidades que el otro hace presente.

Esto no sucede solo con el jugador adicto, sino también con toda problemática de la existencia, con las "enfermedades del alma": adicciones en general, anorexia, bulimia, patologías del narcisismo. Parece un gesto romántico, se podría decir, entregarse a la comprensión del otro y perderse en ello. Sucede que si no nos abrimos a la comprensión del otro, uno se pierde en el rechazo, el prejuicio y el desconocimiento.

Ese otro es el otro, el emigrante, el polizonte. ¿Será nuestro destino?

El adicto al juego, y no solo él, nos interroga sobre su subjetividad y con ella la comunidad en la que está inserto. No dar cuenta de ello, aunque sea breve y esquemáticamente, nos puede llevar a perdernos en este mapa. Dar cuenta, por otro lado, no asegura que estamos en el camino de la salvación, pero que sí intentamos dar una respuesta.

¿Cómo es su relación con la vida y la muerte?

Diferentes autores se refieren a las rupturas de la comunidad en relación con acontecimientos que tuvieron lugar en un pasado (Auschwitz como paradigma de esos acontecimientos) así como un presente que sigue dando lugar y existencia a los *lagers (campo de los totalitarismos),* lugar de exclusión y de excepción. Las conceptualizaciones sobre la biopolítica refieren, a partir de Foucault, que el poder tenía injerencia sobre la muerte de los humanos y luego sobre la vida y la muerte.

El sujeto se encuentra perdido en esta sociedad, es acribillado por los estímulos de espectáculos que no alcanza a procesar a una sociedad del espectáculo, teñido por la mercancía que se degrada y donde la alienación del sujeto tiene una de sus raíces.

La adicción al juego así como las llamadas nuevas enfermedades del alma no dejan de brotar en esta contemporaneidad.

No se trata de taponar ni controlar su expresión, sino de buscar otros modos de elaboración y expresión.

Algunas alteraciones que se dan en la ludopatía son: una alteración en el objeto transicional, el pasaje a la actuación, pérdida de la temporalidad del juego, una pasión que sobrepasa al deseo, relación particular con la realidad.

Se debe tener en cuenta estos conceptos, la imprescindibilidad de precisar las estructuras predominantes y, al mismo tiempo, tratar de no perder la materialidad concreta de estas problemáticas.

No siempre se tiene en cuenta la importancia de la pérdida del objeto transicional. Hay una retórica particular de la presencia y de la

ausencia de este objeto que lleva a quedar desligado el mundo interno y el externo. Esa articulación sutil que se produce con su presencia está pérdida o hipotrofiada. Es una situación homóloga, en el plano de la biología, a un organismo sin hígado. Este órgano juega una función biológica de procesar los metabolitos, de limpiarlos en el organismo y permite articular el alimento que viene desde el exterior y del mundo interno de un sujeto.

Sin el objeto transicional es dificultoso o imposible articular pulsión y representación, el esquema corporal con la imagen corporal y con el mapa fantasmático corporal.

El gran articulador que es el preconsciente se ve privado de su función, queda sin materia como para poder procesar: al no estar articulado el esquema corporal (que trata de la estructura biológica del ser humano) y la imagen inconsciente del cuerpo (que articula el cuerpo del deseo y el de la cultura) y el MFC (Mapa Fantasmático Corporal), el cuerpo queda sin comandos, sin organizadores; disfunción que sucede en la subjetividad individual y social.

Atravesar la puerta para jugar

La escena repetida que hemos investigado cuando un jugador está por atravesar la puerta del lugar de juego es paradigmática de dos mundos diferentes. Qué sucede, ¿no siente el dolor de sus hijos? ¿Qué mecanismos se ponen en juego?

El ser humano, un ser del lenguaje, deniega las pérdidas para poder entrar y/ o continuar con los juegos del lenguaje de su vida. La pérdida no lo ata, y construye significaciones que tienen que ver con la elaboración del duelo. El depresivo desmiente la denegación, entonces hay afectos relacionados con las pérdidas que no lo dejan en paz, atan al sujeto, por ejemplo, el nombre de la madre perdida, la/el amante que ya no está.

En el ludópata la denegación parece tener más intensidad y lo lleva a desconocer su realidad, las pérdidas y a sus seres queridos. Parece lo opuesto del depresivo, sin embargo, vemos con cierta frecuencia que este tiene duelos que no puede tramitar y que el juego, incluso en la línea de la denegación, lo lleva a desconocer esos afectos, su realidad: "perdí pero no es importante, ya voy a ganar". La denegación parece relacionarse con el mecanismo que lo lleva a no conectarse con la angustia que podría jugar como señal, como "potencia", presencia, en acto de su existencia.

Es el pasaje de la posibilidad del mundo de la transicionalidad al de la falta de esta, y al mundo de la adicción. En ese pasaje se ponen en cuestión los otros y el Otro.

Como lo señalan algunos autores, no es extraño que el jugador en adicción deniegue su problemática. Esta denegación forma parte de la identidad de esta adicción. ¿Qué es lo que niega y desconoce?

Parece importante que quién trabaja en el proceso de la cura no se mimetice con el adicto y pueda elaborar aspectos de la historia de la disciplina que practica, que no deniegue aspectos de sus propios duelos. No se trata de ser un santo, sino de no repetir en su práctica algunas de estas modalidades. Aun cuando el terapeuta no sea un adicto puede mimetizarse con este como cuando desconoce sus limitaciones y sus habilidades. No infrecuentemente un moralismo superyoico lleva a defenderse frente a lo que hace presente el ludópata.

Contemporaneidad

Si bien la adicción al juego no nació hoy, no es extraño que lleve la carga de los fenómenos de la temporalidad en el cual ocurren.

El jugador patológico ¿es una monstruosidad del mundo de la competencia y del consumo? Se debe competir y consumir hasta un determinado punto, pero ¿quién instala el límite de lo normal? Cuánto del impulso cultural no lleva al consumo acrítico. La crítica se establecería como un grado superior del ser social, como un distanciamiento.

Odiseo, en el relato homérico, se ata en el barco al palo mayor y tapa las orejas de sus marineros para no escuchar el canto de las sirenas; este relato fue interpretado de diversas maneras. Una de ellas es no poder captar la realidad y lo inquietante de la música. Otra, es que no todo lo real es aceptable y conviene cerrar los ojos frente a ello. Si el melancólico hace una desmentida de la denegación y sigue conectándose con el objeto perdido, el adicto al juego, por un lado, tiene este mismo mecanismo pero, por el otro, acentúa la denegación por el cual no percibe afectos, angustias, dolores, que lo puedan llevar a no poder jugar. De otro modo, cuando no hay resistencia al impulso, cuando se lanza al juego no hay ataduras al palo mayor ni tapa sus oídos ante la seducción del juego.

Algunos de estos temas con desarrollos significativos y otras conceptualizaciones y descripciones encontrará el lector en este libro. Su lectura lo atrapará en el sentido de los componentes para la cura.

Bibliografía

Agamben, G. (2007) *La potencia del pensamiento*. Buenos Aires. Adriana Hidalgo.

Buchbinder, M. y Matoso, E. ([1980]1998) *Las Máscaras de las Máscaras. Experiencia Expresiva Corporal Terapéutica.* Buenos Aires. Letra Viva/ Eudeba.

Buchbinder, M. (2008) *Poética del Desenmascaramiento.* Buenos Aires. Letra Viva-Instituto de la Máscara. *Poética de la Cura.* (2011) Buenos Aires. Letra Viva-Instituto de la Máscara.

Dolto, F. (1986) *La imagen inconsciente del cuerpo*. Buenos Aires. Paidós.

Kristeva, J. (1997) *Sol Negro. Depresión y Malancolía*. Caracas. Monte Ávila.

Winnicott, D.W. (1972) *Realidad y juego*. Buenos Aires. Gedisa.

Prólogo 2

Julio Vallejo

El tema de las adicciones se amplía con el tiempo, y se perfila las primitivas descripciones sobre el juego o diferentes tóxicos. Una prueba palpable es este magnífico libro coordinado por Débora Blanca y Susana Jiménez Murcia titulado *Cuando el juego no es juego, ¿es una adicción?*

Es un acierto haber distinguido entre una Sección Clínica y una Sección de Investigación, puesto que ambas constituyen una parte de nuestro quehacer clínico actual. Desgraciadamente, en el mundo actual se da con excesiva frecuencia, profesionales que de forma exclusiva se dedican a investigar o a ver solo pacientes, contraviniendo el principio básico que estas materias deben ser teórico/prácticas para poder ser estudiadas en profundidad. Por otra parte, en la sección clínica se analizan temas específicos de gran interés actual. Concretamente, las peculiaridades del juego en las mujeres, cuestión que toma una nueva dimensión en relación con el momento presente en el que la mujer adquiere una importancia similar al varón. Asimismo, muy interesante y desconocido es el tema del juego patológico y la tercera edad. También el juego en la pareja despierta interés por su desconocimiento real. Especialmente oportuno y práctico es la posible, o no posible, curación del jugador patológico, pues como toda adicción conlleva un elevado dintel de recaídas. Hasta no hace mucho tiempo se creía que las adicciones no tenían solución, pero en los últimos años esta opinión ha cambiado radicalmente con todo el avance que se ha producido en el ámbito terapéutico.

En la sección de investigación se plantean, asimismo, cuestiones de gran interés, como, por ejemplo, si la adicción a las nuevas tecnologías es mito o realidad o si la validez de los instrumentos de evaluación de la adicción a las nuevas tecnologías es posible. Capítulos, ambos, de interés general, que ayudan al lector (especializado o no) a resolver las posibles dudas acerca del diagnóstico de esta adicción.

El tema de la gravedad de los videojuegos *online* se trata, asimismo, con especial dedicación, analizando en forma exhaustiva y profunda las características clínicas de este trastorno, el impacto en los más jóvenes, las estrategias de prevención y recomendaciones para padres y educadores, sin duda de gran utilidad, teniendo en cuenta que educar a nuestros hijos y estudiantes en el uso saludable de las nuevas tecnologías se ha convertido en uno de los objetivos prioritarios en esta era digital.

Otro de los capítulos recoge la importancia que la entrevista motivacional tiene en el tratamiento de las adicciones patológicas, todas cuestiones de palpitante actualidad porque son temas que se plantean hoy día. A menudo, familiares, pacientes e, incluso, la sociedad se pregunta si son trastornos difíciles de tratar, si es muy complejo modificar unos hábitos que tan "gratificantes" son para el individuo. La respuesta sería que, en general, son trastornos que responden bien en las terapias. Sin embargo, a menudo, la clave del éxito o fracaso está en la motivación del paciente y en la conciencia de su problema. Así, este capítulo, refleja de una forma muy clara las estrategias de intervención para mejorar la motivación y facilitar, de este modo, un resultado positivo a la terapia.

El capítulo final sobre la utilización de videojuegos como estrategias terapéuticas plantea una visión diametralmente distinta del uso de las nuevas tecnologías. Si bien, hasta hace no muchos tiempo, la literatura científica sobre las nuevas tecnologías se centraba básicamente en los aspectos más negativos de un uso excesivo o patológico, en los últimos años estamos siendo testigos de cómo pueden aplicarse también con fines terapéuticos. En ocasiones, las grandes distancias hasta los centros de tratamiento especializados, la dificultad para abordar problemas que son de difícil tratamiento a través de las terapias tradicionales, o la necesidad de aplicar estrategias altamente motivadoras y estimulantes, para manejar distintos problemas somáticos, han abierto un campo de investigación extensísimo e innovador, que sin duda contribuirá de forma destacada al avance del conocimiento.

En definitiva, este libro nos es muy oportuno y útil porque abre nuevos cauces en el problema de las adicciones. Por otra parte, los autores del libro tienen gran experiencia personal en trabajar y tratar casos como los que conforman este libro. Por tanto, el mismo no es producto de reflexiones más o menos brillantes sobre la cuestión, sino del entramado, siempre necesario, de la imbricación teoría/praxis.

Intro-entre-ducción

Nos interesa contarles a quienes se acerquen a este libro que encontrarán dos registros distintos de escritura. En la "Sección clínica", compuesta en su totalidad por autores argentinos, el modo de expresión difiere de la "Sección investigaciones y estudios experimentales", conformada por autores europeos.

Asimismo, contarles acerca de otras particularidades. Este libro está atravesado por una diversidad de autores y países, pero también de saberes, estilos, enfoques. Como un nudo habitado por hilos de distintos colores, que se *entrelazan* en algunos puntos, y en otros se mantienen separados, diferenciados.

Destacamos el *entre*, frente a la soledad del jugador aunque se encuentre entre muchas personas, la situación de intercambio, una epistemología convergente.

Entre las investigaciones sobre el juego, la adicción, las nuevas tecnologías, y la clínica, una clínica particular como es la de la ludopatía enmarcada en el Psicoanálisis.

Entre el discurso científico, regido por la universalidad, la objetividad y verificabilidad, y el discurso psicoanalítico, regido por la singularidad, la subjetividad, la noción de realidad psíquica.

Entre lo fáctico y la verdad.

Este libro, que desde el título contiene una pregunta, asume esta función: la de cabalgar *entre* las certidumbres y los interrogantes, *entre* las formas acabadas de las teorías y lo informe ofrecido a la invención.

Es un libro para andar y desandar, para aceptar sin intentar resolver que la adicción al juego porta el nudo de lo paradojal. La paradoja de sentirse vivo allí donde se juega la destrucción, la paradoja de la creencia del sujeto que debe perder todo para no perder lo ya perdido. El ludópata muestra que el espacio-tiempo lúdico, ficcional está quebrado, interrumpido, o a veces no fue armado. En sus conductas y relatos nos encontramos con un desamparo primordial, la fragilidad, lo enmudecido, el vacío disfrazado de exceso. Presenciamos escenas pero sin ficción, sin el "como sí" lúdico.

Es un libro entonces, que sin ser de ficción, "ficciona", considerando que etimológicamente ficción significa imaginar, inventar, amasar, modelar con arcilla. Dice el escritor Juan José Saer que optar por la práctica de la ficción no equivale a tener el propósito de tergiversar la verdad. Se escriben ficciones no para eludir los rigores que exige el tratamiento de la verdad, sino para poner en evidencia el carácter

complejo de la situación. No vuelve la espalda a una realidad supuestamente objetiva, muy por el contrario, se sumerge en su turbulencia, desdeñando la actitud ingenua de pretender de antemano saber cómo está hecha la realidad.

En repetidas ocasiones los terapeutas nos encontramos frente a los pacientes adictos al juego amasando palabras, modelando con ellos la soledad, el vacío, lo tanático, la compulsión a perder, intentando encontrar nuevas formas, como modelando arcilla. Las curas, esos momentos de nuevos anudamientos, requieren de la apropiación de lo ficcional, de la invención.

Al decir de Winnicott, "Me parece válido el principio general de que la psicoterapia se realiza en la superposición de las dos zonas de juego, la del paciente y la del terapeuta. Si éste último no sabe jugar, no está capacitado para la tarea. Si el que no sabe jugar es el paciente, hay que hacer algo para que pueda lograrlo, después de lo cual comienza la psicoterapia".

Prefacio

"Yo no fui, soy culpable"

Débora Blanca

17:15. Llegan tres actores a la sala de ensayo. Desde la cocinita y con el mate en la mano izquierda Mario, el director, los saluda.

Murmullo cargado de la ansiedad propia de un último ensayo. Acomodan las sillas en círculo. Se abre la puerta y tras ella los actores que faltaban. Saludos, risas nerviosas, rituales singulares y compartidos.

Mario se acerca, los saluda y los convoca a subir al escenario.

Comienzo de la escena

Escena I

Pablo: –¿No viene Pedro hoy?

Ulises: –¿No te enteraste?

Pablo: –¿De qué?

Ulises: –De lo que pasó… ¿Todos saben, no?

(Voces que se cruzan.)

Alina: –Obvio; yo me crucé a la mamá en la carnicería y me contó. ¡Pobre Pedro, qué bajón! Igual, hoy viene, pero llega más tarde.

Mercedes: –Sí, un bajón, pero lo de "pobre Pedro"… yo no diría lo mismo. Mil veces le dije: "Boludo, pedí pasar a máquinas, ese chabón es mufa, ¡y siempre elige tu rula!".

Alina: –Ay Mecha, ¡no podés pensar así!, ¡te parecés a los clientes al final!

Pablo: –No entiendo nada, ¿me pueden decir qué le pasó a Pedro?

Alejo: –¿Viste Quique, el profe de matemáticas que viene todas las tardes?

Pablo: –Sí, ¿qué?, bah, venía querrás decir, porque hace algunos días que no viene, ¿no?

Alejo: –Tal cual. Bueno, parece que lo encontraron hoy a la mañana.

Pablo: –¿Cómo lo encontraron?, ¿lo estaban buscando?

Alejo: –Sí, su familia.

Pablo: –Y sí, a mí siempre me dio mala vibra ese chabón… ¿tenía otra mina, no?

Alina: –¡Otro que piensa como los clientes! Dios mío, ¡es contagioso!

Alejo: –No boludo, lo encontraron.

Se escucha la puerta. Entra Pedro. Es observado por todos, más que observado, atravesado por las miradas. Pero él no se da cuenta, mira el piso mientras se acerca a sus compañeros y los saluda con un movimiento de cabeza. Se sienta. Todos están callados, en un silencio tenso, difícil de quebrantar. Hasta que Mercedes dice "lo encontraron muerto".

Alina: –¡Mecha! ¡Qué bruta!

Mercedes: –Y bueno, che, alguien tenía que cortar el hielo y decirlo. Al profe de matemáticas lo encontraron tomuer. Beto fue al cerro a visitar a sus viejos y ahí lo vio. ¡Pobre Quique!, era mufa pero tampoco se merecía ese final…

Muriel: –Definitivamente, sos una bestia Mecha… ¿Vos cómo estás, Pedro?

Pedro: –Mal, muy mal, para el culo. Todavía no lo puedo creer… las últimas veces que estuvo yo lo veía mal, estaba más nervioso, siempre con la misma ropa. Estaba perdiendo mucha guita. Yo intentaba insinuarle que se vaya a la casa, que venga al otro día, que no era su día de suerte…

Pablo: –Y bueno flaco, nosotros no podemos hacer nada. Los giles son ellos, que siguen insistiendo y vuelven y vuelven. Ellos saben que están perdiendo todo, pero siguen. ¿Qué podemos hacer nosotros, ¿eh? No los podemos echar. Vos no tenés la culpa, Pedro.

Escena II

Pedro con el uniforme puesto. Se lo ve algo nervioso, atemorizado. Mira el piso. Comienzan a acercarse los clientes, la mayoría son los habituales. Pedro intuye que será un día difícil.

Muriel y Alina lo buscan, le ofrecen complicidad desde la mirada, pero Pedro está ensimismado.

Pablo pasa con la bandeja por detrás y le toca el hombro, en un gesto de acompañamiento. Si pudiéramos traducir el gesto sería "Acordate flaco lo que te dije, no es tu culpa".

Comienzan las apuestas. Pedro mira las fichas de los distintos clientes, se siente fuertemente observado por estos. Hace girar la bola, transpira, se acomoda el pelo, el uniforme. Siente las gotas de sudor recorriendo su espalda.

"17", intenta decir con la voz de siempre, pero no puede. Le salió quebrada, casi inaudible.

–¡17!, justo Pedrito ¿no?, ¡la desgracia! –gritó Encarnación, la esposa del carnicero donde su mamá compra las milanesas.

Se miran. Todos se miran. Pedro siente terror, "me van a apedrear cuando salga", piensa.

–¿Te enteraste lo de Quique, no? –le preguntó Don Papazian, el dueño de la joyería más importante del pueblo, y papá de su mejor amiga del secundario.

–Sí. Y todavía no puedo creerlo –dijo Pedro mirando el paño.

–¿Y por qué te sorprende tanto? –dijo Roxana, que fue mamá hace 3 meses y a veces llega muy alterada porque no encuentra con quién dejar al bebé un rato–. ¿No te acordás que él te pedía el 22, que era su número de la suerte? ¿No te acordás acaso, la desesperación cuando sacabas otro número? ¡Qué rápido te olvidás, Pedro! ¿Vos creías que era una cargada cuando decía, mirándote a los ojos, "me voy a matar"?

–¡Pero al otro día volvía, che!, ¡tampoco le vamos a echar toda la culpa a Pedro! –Esgrimió Peralta, el capataz de la fábrica de tuercas.

Los dedos de Pedro no le respondían, debían reacomodar las fichas y proponer nuevas apuestas. Nunca se sintió más condenado que en ese momento. Nunca. Aunque, pensándolo bien… sí hubo otros momentos. Con cuánta claridad se le apareció el recuerdo aquel, cuando su hermana Ema se cayó de la bicicleta mientras él la empujaba para que aprendiera de una vez por todas a andar. Ema tenía 7 años y todavía no se animaba. Él, un hombrecito de 9, le insistió, y aunque ni Ema ni la madre estaban muy convencidas del asunto, salieron a la vereda. Pedro adoraba a su hermana, pero a veces le parecía medio tonta. Sabía que tenía que mostrarle que ella era capaz de algunas cosas, como de andar en bici. La madre observaba y por momentos intervenía, "Pedro, más despacio ¿no ves que tiene miedo?". Sin embargo, Ema estaba contenta, se notaba en su sonrisa, en su mirada atenta, no tensa. La mamá entró a buscar la cámara de fotos. Cuando volvió a la vereda, Ema estaba en el piso con una rodilla y un diente sangrando. Y Pedro intentando calmarla. "¿Qué pasó?, ¡te lo dije Pedro, te lo dije!", gritó la madre. Ema lloraba, Pedro miraba el piso y sentía gotas de sudor que le recorrían la espalda. No hubo foto en el álbum, pero sí en su cabeza. Se llamó "Ema, la bici, la culpa".

Escena III

–Dale Pedro, no tengo todo el día, mi hija ya se debe estar despertando. ¿Estás acá o dónde?

Pedro vuelve a la realidad que lo llama, lo nombra, lo culpa, le pide que le dé suerte, que lo salve, que salve a su familia.

Pedro vuelve y lo hace con el peso de sentirse el homicida de Quique por no haberle sacado el 22 que tanto le pedía. Por no haberle dicho a su esposa: "Mirá que Quique está viniendo mucho, está perdiendo mucha guita, controlalo un poco". Allá todos se conocen, podía haberlo hecho y no lo hizo. Y es culpable.

Pedro vuelve a la realidad que le pide números, que le pide un poco de vida para poder regresar luego a sus casas, y sentarse con sus chicos, y preguntarles cómo les fue en el cole mientras están pensando de dónde sacar los billetes para ir a ver a Pedro otra vez.

–Dale Pedro, ¡hacé girar la bola de una vez!

Pedro vuelve con un peso inconmensurablemente gris; vuelve, se acomoda el chaleco, los mira desafiante y grita "¡No va más!".

Mario, el director de la obra, da el último sorbo al mate, y aplaude.

Sección clínica

Winters, K. C.; Stinchfield, R. D.; Botzet, A. y Anderson, N. (2002) "A prospective study of youth gambling behaviors". *Psychology of Addictive Behaviours, 16,* pp. 3-9. doi: 10.1037/0893-164X.16.1.3.

Winters, K. C.; Stinchfield, R. D.; Botzet, A. y Slutske, W. S. (2005) "Pathways of Youth Gambling Problem Severity". *Psychology of Addictive Behaviors, 19*(1), p.104. doi.org/10.1037/0893-164X.19.1.104.

Wood, R. T. y Griffiths, M. D. (1998) "The acquisition, development and maintenance of lottery and scratchcard gambling in adolescence". *Journal of Adolescence*, 21(3), pp. 265-273.

Wong, I. L. y So, E. M. (2003) "Prevalence estimates of problem and pathological gambling in Hong Kong". *American Journal of Psychiatry, 160*(7), pp. 1353-1354. doi:10.1176/appi.ajp.160.7.1353.

Wynne, H. J.; Smith, G. J. y Jacobs, D. F. (1996) *Adolescent gambling and problem gambling in Alberta*. Edmonton, Canadá. Alberta Alcohol and Drug Abuse.

Zarate, C. A.; Weinstock, L.; Cukor, P.; Morabito, C.; Leahy, L.; Burns, C. y Baer L. (1997) "Applicability of telemedicine for assessing patients with schizophrenia: acceptance and reliability". *Journal of Clinical Psychiatry*, 58(1), pp. 22-25.

Zimmerman, M.; Chelminsky, I. y Young, D. (2006) "A psychometric evaluation of the DSM-IV Pathological Gambling diagnostic criteria". *Journal of Gambling Studies,* 22, pp. 329-337. doi.org/10.1007/s10899-006-9020-x.

Índice

Los autores 9

Prólogo 1
Mario Buchbinder 17

Prólogo 2
Julio Vallejo 25

Prefacio 29

Sección clínica

Capítulo 1. Ludopatía y relaciones de pareja: cuando el juego forma parte del vínculo
Gabriela Barberis 35

Capítulo 2. Ludopatía en clave de género
Mercedes Bazo 49

Capítulo 3. Ludopatía y tercera edad
Miriam Estañaro 75

Capítulo 4. Niños y adolescentes en el juego
Adriana Lesende 95

Capítulo 5. El juego en el azar y en el alto rendimiento deportivo: salvado-hundido
Débora Blanca - Marcelo Roffé 113

Capítulo 6. Dos sueños, dos textos
Agustín Dellepiane 137

Capítulo 7. ¿Es posible curarse de la locura del juego? Los poderes de la pulsión y los resortes de la recuperación
Luz Mariela Coletti 151

Capítulo 8. Gravedad en pacientes ludópatas
Gastón Gagliardi 171

Capítulo 9. Ludopatía y familia: la familia en juego
Cynthia Villarejo - Pedro Catella 187

Sección investigaciones y estudios experimentales

Capítulo 10. Adicciones tecnológicas: ¿mito o realidad?
Mark Griffiths..... 205

Capítulo 11. Actualización de los instrumentos de evaluación de la adicción a las nuevas tecnologías
Mariano Chóliz - Clara Marco..... 227

Capítulo 12. Percepciones de los jugadores patológicos sobre las experiencias útiles de tratamiento: un estudio de métodos mixtos
William Hanson - Jennifer McCombs - Randy Stinchfield..... 247

Capítulo 13. Videojuegos *online,* ¿la más grave de las adicciones tecnológicas?
Rosa María Díaz Hurtado - Santiago Bertomeu Ruiz 275

Capítulo 14. Entrevista motivacional como elemento destacado en el tratamiento de las adicciones tecnológicas
Vega González Bueso - Laura Merino Gómez 309

Capítulo 15. Utilización de los videojuegos como estrategias terapéuticas en el juego patológico y en otros trastornos relacionados con la impulsividad
Susana Jiménez Murcia - Fernando Fernández Aranda - Zaida Agüera - Roser Granero - Amparo del Pino Gutiérrez - Beatriz Fagundo - Cristina Giner Bartolomé - Laura Forcano - Neus Aymamí - Mónica Gómez Peña - Juanjo Santamaría - Laura Moragas - José M. Menchón - Playmancer Consortium.... 331