

IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología  
XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología  
del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos  
Aires, 2017.

# **El juego de la vida de mierda. Repetir para no actuar.**

Baisplelt, Ivana Lía.

Cita:

Baisplelt, Ivana Lía (2017). *El juego de la vida de mierda. Repetir para no actuar. IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-067/245>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eRer/tgq>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

# EL JUEGO DE LA VIDA DE MIERDA. REPETIR PARA NO ACTUAR

Baisplelt, Ivana Lía

Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina

---

## RESUMEN

El trabajo trata sobre la experiencia clínica con adolescentes utilizando como herramienta un juego inventado que fue nominado por los mismos pacientes como “ el juego de la vida de mierda”. Se trabaja la presentación clínica de estos pacientes impulsivos (acting out y pasaje al acto) en articulación con los efectos que genera la puesta en marcha de dicho juego. Se da cuenta cómo a partir de la experiencia los pacientes logran empezar a poner palabras a su angustia, en la medida en la que pueden ir construyendo puntos de repetición, ubicando la castración, produciendo saberes y recuperando algún goce para sus vidas.

## Palabras clave

Juego, Adolescencia, Clínica, Psicoanálisis

## ABSTRACT

THE GAME OF SHITTY LIFE. REPEAT NOT TO ACT

This work shows the clinical experience in mental health with adolescents, using as a tool an invented game, named by the same patients as “the game of shitty life”. The clinical presentation of these impulsive patients (acting out and passage to act) is articulated with the effects that are generated by the implementation of this game. We can see with this experience how patients manage to start putting words to their anguish, while they become able to construct points of repetition, locating as well their castration and producing knowledge, that make them able to recover some enjoyment (jouissance) for their lifes.

## Key words

Game, Adolescence, Clinic, Psychoanalysis

## Introducción:

El presente trabajo se inscribe en el marco de el proyecto de investigación “ Hacer modelo de la neurosis. Sus efectos sobre la repetición. Estudio de casos”, cuyos objetivos consisten en caracterizar en casos clínicos actuales la producción de un modelo de la neurosis y sus efectos sobre la repetición y el goce neurótico. Por otra parte se intenta analizar si tal producción y sus efectos se especifican como propiamente analíticos.

En este trabajo se va a tomar la experiencia realizada en un centro de salud mental de Mar del Plata, donde se ha creado un juego como herramienta para trabajar con pacientes adolescentes en situación de urgencia social, quienes llegan a las consultas con presentaciones clínicas que revisten gravedad (impulsiones, actings, pasajes al acto), y que o no presentan ninguna queja, que ellos puedan articular con palabras, sobre sus vidas, sino que expresan

su angustia a través del acto.

Los adolescentes de los que trata el presente trabajo, son chicos con serias fallas en la constitución subjetiva, que ocurrieron en su vida infantil. Se produce como resultado, la fuerte dificultad para producir saberes o ubicar simbólicamente un malestar. Se trata de pacientes con grandes carencias en las funciones materna y paterna. Chicos que viven en condiciones inhumanas, con padres que no se preocupan por ellos, porque también han sido criados en las mismas condiciones. Familias con extrema violencia familiar, asesinatos, delincuentes, negligentes, donde suceden abusos sexuales reiterados que son moneda corriente en cada familia. Muertes de seres queridos a corta edad que se viven con tanta naturalidad que ni siquiera se habla de ello.

Muchas veces se trata de familias enteras hacinadas en cuartos hechos de chapa, o casas en mal estado, tomadas, donde en el mejor de los casos la separación entre cuartos es una cortina. Condiciones muy precarias, estos chicos viven entre la mugre y el continuo alboroto donde la diferencia entre lo endogámico y lo exogámico no queda para nada clara, en condiciones socio-económicas deplorables.

En la adolescencia se produce una segunda vuelta de la sexualidad, que va a poner a prueba los recursos que cada quien pudo construir en su infancia, para, de este modo dar algún intento de respuesta, a lo traumático de la pubertad. En el caso de estos chicos, por las condiciones mencionadas, las consecuencias de la pubertad son catastróficas.

Según Recalcatti estas nuevas formas dan cuenta de un fracaso en una operación primordial que tiene que ver con la relación del sujeto con el Otro.

Estos pacientes, se cortan, se queman, se niegan a comer, se asfian, y una masa de pares copian ese modo de responder frente a la angustia ¿Qué diría Freud del pensionado histerico? Aquí no hay una carta con un texto que de cuenta de un síntoma para copiar. Más bien parece tratarse de un sobre vacío, no hay palabras, sino más bien un impulso mostrado que es copiado por el resto ante la imposibilidad de hablar de lo que les pasa.

## Descripción del juego:

“El juego de la vida de mierda” fue un invento, copiando en parte la estructura del GAME OF LIFE, pero adaptándolo a las situaciones que los chicos relatan.

Mucho de su contenido fue propuesto por los mismos adolescentes: “Este se va a llamar el juego de la vida de mierda”, dijo una paciente adolescente que colaboró en su construcción. Se trata de un tablero con casilleros que van de un inicio a un final. Se juega con un dado, y admite muchos jugadores. El juego representa una vida

posible para cada jugador.

Se tira el dado al inicio para definir en qué familia se va a nacer. Las opciones son: Una familia “pobre”, una familia “rica”, o una familia “hija de puta”. Esto que define el azar, va a ser una mochila con la que tendremos que lidiar a lo largo del juego, es decir, de nuestras vidas, porque hay casilleros que están condicionados y afectan a las personas que pertenecen a una u otra familia.

Nacer por ejemplo, en una familia “hija de puta”, implica que en muchas circunstancias de la vida, tengamos que sortear obstáculos que nos pone nuestra propia familia. “Terminar la primaria”, por ejemplo, es un símbolo de festejo para todos, por lo que el juego los premia con \$600, salvo que uno pertenezca a una familia “hija de puta”, que, como era de esperarse... te saca \$300.

Es por esta razón que la toma de decisiones que tengamos a lo largo del juego, van a poner a prueba nuestras capacidades de resiliencia. El juego puede enfrentar a los jugadores en determinados casilleros generando un conflicto entre pares: Cambio de vida con un compañero, guerra entre vecinos, agarrarse a piñas con alguien, ser víctima de bullying, robarle dinero a un compañero, entre otros. El azar está presente todo el tiempo. Podemos tener que pasar por una costosa operación, pagar deudas de impuestos, sufrir por amor y tener que ir a un psicólogo, tener un hijo inesperado, chocar el auto sin seguro, conocer al amor de tu vida, viajar. Pero también, las desgracias de la vida pueden caer con todo su peso, podemos perder a un familiar, quedarnos sin empleo, y hasta morir en un accidente y perder el juego antes de tiempo. Nadie sabe, qué nos deparará la vida.

Nosotros podemos tomar decisiones que alteren nuestros caminos. Uno tiene, por ejemplo, que elegir si va a estudiar o no. Estudiar nos abre las puertas a un abanico de profesiones. No estudiar nos deja a merced de oficios mal pagados, salvo que uno tenga suerte, y caiga en el casillero de “deportista famoso”. Este empleo supera 3 veces el monto del salario promedio, pero se encuentra ubicado en el camino de “no estudiar”. En esta conflictiva caen todos los chicos que se arriesgan a no estudiar para ser futbolistas famosos. Como decía una de las pacientes: “ese es el camino de los futbolistas... y de los fracasados”

También hay que decidir si uno va a comprar o alquilar una casa, si la va a asegurar y si quiere tener seguro médico. Elige, si se va a casar, si quiere tener hijos, recibiendo regalos de sus compañeros, pero apostando a las eventualidades de la vida, porque los divorcios caros existen, y tener hijos a veces puede significar un muy mal negocio. Todo puede pasar en la vida.

La posibilidad de salir a robar puede presentarse y uno deberá elegir si se arriesga, asumiendo las consecuencias si la cosa sale mal, y nos atrapa la policía.

#### **Aplicación clínica:**

El juego funciona como un dispositivo donde pueden preverse a sí mismos en acciones futuras. De esta manera se introducen mecanismos de defensa que responden a una incipiente angustia señal que empieza a armarse gracias a la repetición de situaciones que comienzan a ser designadas como “desagradables”. Lo “desagradable” empieza a ser articulado en el significante. Se separa lo “agradable” de lo “desagradable”. Una suerte de Fort

da, que da cuenta de una operación de separación a partir de esta actividad lúdica.

Así comienzan a formularse frases como; “por las dudas, por si después me pasa”. Esta angustia señal comienza a protegernos de las tragedias de la vida, logrando que estos eventos no sean necesariamente traumáticos. Y así se construyen enunciaciones que ubican algunas posiciones subjetivas frente a la castración, y como consecuencia, si tenemos suerte, se empieza a estructurar algo de la neurosis, que al fin y al cabo en este punto, la neurosis vendría a ser aquello que hacemos para que la “mierda” de la vida se vuelva un poco soportable.

#### **Viñetas clínicas:**

##### La embarazada adolescente

En los casilleros donde hay que elegir si uno desea o no tener hijos, curiosamente la mayoría de los chicos decide no tenerlos. Incluso, sabiendo que por cada hijo recibirían de sus compañeros una suma de dinero importante. Es interesante, porque esto pone en cuestión esta idea naturalizada, promovida por una ideología política que se embandera con un estado que debe limitar sus gastos, que circula en los ámbitos de clase media/alta, la que sostiene que estos sujetos deciden tener hijos para cobrar subsidios para sustentarse. Muy por el contrario los pacientes se angustian al pasar por ese casillero e imaginarse siendo padres y prefieren evitarlo. Se enojan cuando caen en el casillero de “tiene un hijo inesperado”. Experimentan la maternidad/paternidad como algo desagradable.

##### Ser chupado por la vida

“Tal como me pasa en mi vida real.. parece que este juego se hubiese chupado nuestras vidas” dijo una paciente ya adulta, haciendo alusión al efecto mágico que le generó estar viviendo en el tablero otra vez lo mismo que vive en su cotidianidad.

Ella se queja de sus amos ( ex marido, jefes, analistas) que la consumen y la castigan por no poder ella satisfacer por completo sus demandas.

##### El descolgado

Un paciente adolescente es traído a consulta por haber sobrevivido a un intento de suicidio. Su madre lo descolgó y lo llevó al hospital sin mostrar ella ningún tipo de angustia. Se había ahorcado con una cuerda.

Este paciente esta imposibilitado de referir cualquier malestar con respecto a su vida. Su latiguillo es “si te digo te miento” ante cada pregunta que uno le hace.

“Bueno mentime”, le dije una vez. ¿Acaso lo importante no es que hable? Quien habla siempre miente, porque el significante nunca termina de ser el adecuado, y porque la verdad es algo que se produce solo cuando hay discurso.

Pensar en que haya discurso implica incorporar a un sujeto que encarna una posición y haga uso de la palabra. Que a pesar de mentir tenga algo para decir sobre como se siente, y que piensa con respecto a su dolor. Qué cosas a él le duelen.

Pero este paciente nada puede decir de esto, esta descolgado, pero descolgado de la cuerda que lo conecta con un Otro, lugar donde se articulan los significantes.

A este descolgado se lo hizo pasar por este juego junto a otros adolescentes en similar condición.

A raíz de esta experiencia lúdica, él pudo empezar a hablar sobre esta vida ficcionada, para más tarde poder relatar que estaba muy triste porque una tía que había funcionado como una madre (Otro que lo aloja en su deseo) estaba desaparecida hacia un tiempo, y nadie hablaba ni se preguntaba por ella. Hecho que causó su pasaje al acto. Al cabo de un tiempo también pudo decir que su madre le impedía hacerse cargo de sus cosas, por lo cual él se sentía “el boludo de mamá”, se refería a esta madre incapaz de angustiarse, que le enrosca la cuerda en su garganta y lo descuelga sin registrar la posibilidad de una pérdida. Una madre que no puede alojarlo en un deseo materno, a donde él pueda faltar, sin tener que quedar necesariamente desaparecido.

### **Nuevas consideraciones sobre la repetición a partir de la experiencia clínica:**

Podemos pensar en los puntos que se repiten para todos esos pacientes que se “molestan” cuando un casillero los hace pensar sobre el lugar que tiene un hijo en el deseo materno. Ese malestar empieza a poder ser dicho. Hablan de las fallas de sus padres en la propia infancia o la de sus hermanitos, y el lugar de desecho en el que caen los hijos que quedan por fuera del deseo de estos progenitores, lo que explica tantos pasajes al acto. En el relato entonces el hijo aparece así anudado al desecho, el objeto anal en tanto resto aparece como producto de esta cadena significativa, en el punto donde lo traumático se hace presente.

En el segundo caso, por ejemplo, la paciente ubica los puntos de retorno de lo igual cuando habla sobre lo que le pasa con cada casillero, (contingencia). Si el producto del discurso del amo es el “a”, goce ( la sonrisa del amo), ella se queja de no poder cumplir con la expectativa de tal producción (plus de goce), atravesada por la verdad de un profundo sentimiento de vacío existencial, identificándose con el objeto resto del fantasma: ser eso que esos hombres chupan y se escupen como mierda.

El paciente que se ahorcó sin saber porqué, entra en la lógica del juego de la vida de mierda. Es decir que el sujeto puede apropiarse de la palabra que va a dar cuenta que ya no le da lo mismo cualquier casillero. Si cualquier casillero no da lo mismo, esto implica varias cosas, a saber: que existe un sujeto agente del discurso al que no le da lo mismo cualquier cosa, que este sujeto es capaz de producir un texto sobre cada casillero, y que los “objetos a”, andan dando vuelta por el circuito del juego, dado que son los que definen el valor de cada uno. Estos objetos a se producen al mismo tiempo que se habla de esa vida de mierda que están jugando.

Este valor de cada casillero es diferente para cada sujeto, porque la producción de un objeto a, se desprende del punto de quiebre de la cadena significativa. Cada cual se produce su cachito de goce con sus significantes de forma singular, en cada encuentro fallido con lo real. Entonces no le da lo mismo tampoco que su tía este desaparecida o muerta, ni ser, o no ser, el boludo de mamá.

“Ser el boludo de mamá” pone su ser en función de una articulación significativa. Se trata de la producción de un significativo que alivia la falta en ser. Se trata de un fantasma que lo defiende de la castración. Es decir, que es preferible ser el “boludo de mamá”

a no ser nada. Ya no es una falta en ser, estar desaparecido, sino de suerte que es un boludo y no de cualquiera, ¡de su madre!. Se inventa, se cava, un lugar en el deseo del Otro, que le otorga un sentido, que por molesto que sea, le genera cierto alivio, y del cual eventualmente se puede quejar. Ese sujeto desenganchado (descolgado) del Otro, ahora aparece inmerso en un discurso y dividido. Se queja, que le gustaría a él poder hacerse cargo de sus cosas. Puede hablar de lo que pasa con cierta paz gracias al significativo que logra poner palabras a esa angustia.

El juego les permite a los pacientes “decir” que la vida “es una mierda” y ubicar en que puntos, para cada uno, la vida se vuelve “una mierda”. Se invocan fantasmas que funcionan como pantallas para “disimular”, como dice Lacan en el seminario 11, algo absolutamente primero, determinante en la función de la repetición, que tiene que ver con el trauma. Allí donde lo real se presenta sin invitación y de forma insoluble.

La vida es “una mierda” porque nadie gana. Todos pierden. El que juega no solo se las ve con su propia falta sino que inevitablemente se enfrenta a la castración en el Otro, porque todos los jugadores la pasan más o menos mal. “El camino de los fracasados”, decía aquella paciente.

### **Conclusión:**

Este juego constituye una herramienta muy valiosa para trabajar con los pacientes que se presentan clínicamente con actuaciones y dificultades para ubicar simbólicamente un malestar. El uso de esta herramienta necesita de analistas que sostengan el juego y puedan intervenir en el discurso que se va produciendo, tanto para enlazar al sujeto con un Otro, como para ubicar la castración y los fantasmas que dan cuenta de una modalidad de goce.

Si el discurso analítico intenta causar una división subjetiva, parte de nuestro trabajo es lograr que el paciente se queje de algo. No queremos adoctrinarlos para que se porten bien, para que no molesten. Lo que buscamos es la queja. La designación simbólica de un malestar que da cuenta de un real que insiste con su molestia, y que no se puede exterminar.

En los relatos de la vida de mierda, aparecen ciertos puntos que se repiten y que tienen que ver justamente con los momentos donde la vida se vuelve una mierda para cada uno. Esta sensación de malestar en el relato da cuenta de la castración. Donde no todo es posible, donde lo que esperábamos no sucede, donde las contingencias de la vida duelen, y decepcionan, tanto para uno como para el resto de los jugadores. La relación sexual no existe para nadie.

El juego sirve en primer lugar, para reenlazar al sujeto con el Otro. Un lazo que le permita producir un texto significativo con función pacificadora. No ese otro lazo que apreta su garganta, que lo asfixia y lo cuelga al sujeto en una identificación mortal con el objeto, haciéndolo desaparecer. Se trata de que el sujeto se haga representar por un significativo.

El dispositivo del juego de la vida de mierda tiene como objetivo, que los pacientes tomen la palabra. Esto implica fabricar posiciones fantasmáticas que vengan a colmar la castración en el Otro. Fantasmas que se ubican justamente en los puntos de repetición donde se localiza la imposibilidad de la expectativa del plus de goce, con un sentimiento de decepción y sufrimiento. Así es la vida de mierda.

En los puntos de quiebre de la cadena significativa , se va a dejar entrever una hiancia, un vacío, donde solo se recupera goce en forma de objetos a. Y como dice Lacan en el seminario 17, lo que este goce designa, por el hecho de estar en esa juntura, es la pérdida del goce sexual. La castración. (LACAN J. 1970)

Es decir que en la medida en que uno va intentando recuperar aquel goce perdido, lo que recupera en verdad es, el registro de su pérdida. Pero no todo va al tacho. En este movimiento de encuentro con la castración, uno también produce un gocecito, algo que se pueda chupar, cagar, oír o mirar, de modo que valga la pena seguir tirando el dado.

#### **BIBLIOGRAFÍA**

- Castrilejo, M. (2005) Ecos y Matices en psicoanálisis aplicado, clínica de la psicosis, la fobia, el FPS y el pequeño grupo. Clínica del vacío, Psicoanálisis aplicado a los nuevos síntomas. Buenos Aires, Argentina, Editorial Grama.
- Freud, S. (1920) Obras Completas T.XVIII, Mas allá del principio del placer. Buenos Aires, Argentina, Editorial Amorrortu Ed. 1997.
- Freud, S. (1921) Obras Completas T.XVIII, Psicología de las masas y análisis del yo. Buenos Aires, Argentina, Editorial Amorrortu ed. 1997.
- Freud, S. (1926/1925) Obras Completas, T.XX, Inhibición, Síntoma y Angustia. Buenos Aires, Argentina, Editorial Amorrortu ed. 1996.
- Freud, S. (1930/1929) Obras Completas, T.XXI, El malestar en la cultura. Buenos Aires, Argentina, Editorial Amorrortu ed. 1996.
- Lacan, J. (1968/1969) Seminario 16. De un Otro al otro. Buenos Aires, Argentina Editorial Paidós, 2012.
- Lacan, J. (1964) Seminario 11. Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis. Buenos Aires, Argentina Editorial Paidós, 2011.
- Lacán, J. (1966) La dirección de la cura y los principios de su poder, en Escritos 2, Buenos Aires, Argentina, Editorial Paidós, 1987.
- Lacán, J. (1969-1970) Seminario 17. El reverso del psicoanálisis Buenos Aires, Argentina, Editorial Paidós, 2009.
- Recalcatti, M. (2003) Clínica del vacío, Anorexias, dependencias, psicosis. Madrid, España, Editorial Síntesis.
- Soler, C. (2004) .La repetición en la experiencia analítica. Buenos Aires, Argentina Editorial Manantial.