

## ¿ASISTIO BERNE A ALGUNA CORRIDA DE TOROS?

(Publicado en *Revista de Análisis Transaccional y Psicología Humanista*, 1989, 22, 870-874)

M<sup>a</sup> Pilar de la Figuera López  
Miembro Clínico de AESPAT y ALAT  
Psicólogo

Yo no lo sé, pero la verdad es que no me extrañaría: Por su descripción de los **Juegos**.

Recordemos que los JUEGOS son un determinado tipo de relación interpersonal basada, fundamentalmente, en el engaño: no consciente, pero no por ello menos negativa.

**"Empiezan cuando uno de los jugadores trata -inconscientemente- de "burlar" a otro. Si el segundo jugador puede ser engañado, el JUEGO está hecho"** (James SAVARY, 1981: 235).

Y Berne explica cómo- sucede eso, al precisar el "esquema" de los **juegos**, que después concretará en una "fórmula":

**"Hay un señuelo que tiene un atractivo fácil, pero que en realidad sirve a otros fines. El señuelo coincide con una debilidad -del otro jugador, por ese señuelo-; pero después que la víctima ha respondido, hay un cambio. Sale a relucir el "fin verdadero" y prepara la sorpresa del final"** (Berne, 1975: 140).

Lo cual se concreta en la siguiente fórmula: **Señuelo + "debilidad"---> Respuesta—> Cambio —>Sorpresa o "Beneficio" final.**

Es curioso, porque con esta explicación de los **Juegos**, Berne parece estar describiendo una **corrida de toros**:

Un **engaño** inicial, como se llama en **tauromaquia** al trapo rojo -sea capote o muleta- que el torero mueve ante el toro (**señuelo**).

Y una **característica especial** en el toro bravo: su presteza en acometer y la facilidad con que puede ser engañado (**debilidad**).

Efectivamente, ningún otro animal **respondería** a este **señuelo**, por lo cual, no podría ser "toreado" (**respuesta**).

Porque el trapo rojo no es una tela "inocente" (**cambio**), sino que por medio de él se agota al toro, dándole los **pases** de rigor; y tras ellos suelen llegar las **banderillas y el estoque (sorpresa o beneficio final)**. Lo cual no veía el toro, al embestir: es el riesgo de "**entrar al trapo**", como se dice en el argot taurino.

Pero no es sólo del toro ese riesgo: que también lo comparte el torero, debido a las astas y a la bravura del toro, el cual puede hacerle acabar en la arena, con un "**revolcón**"; o en la enfermería o el hospital, si le engancha con los cuernos: (**sorpresa o beneficio final**).

Con lo cual, la alternativa o conjuntamente, puede irle mal a ambos participantes en la corrida.

Algo parecido a lo que sucede en los **juegos**, pues también en ellos los dos jugadores acaban con un **saldo de caricias negativas**; de distintos grados, como en "**Los Toros**": desde la hipotética levedad del agotamiento del toro y el "revolcón" del torero, hasta la gradiente gravedad que va de las banderillas al estoque y de la enfermería al hospital.

Es decir, que ambos jugadores salen perdiendo. Aunque en algunos casos no sean muy intensas las **caricias negativas**, pero siempre lo serán más que las que proporcionan las restantes inversiones del tiempo (**rituales, pasatiempos, aislamiento, actividad**): porque provocan una "sacudida" psíquica. Puede decirse que **zarandean** a la persona.

Tal vez lo justo para romper el **aburrimiento**: si acaba así el **juego**, porque puede empalmar con otros más recios y servir de punto de arranque a toda una escalada de violencia.

Y es que, efectivamente, pueden ser duros los **juegos**; ello dependerá de

- la fuerza o importancia del estímulo,
- del talante de los jugadores,
- y de sus **juegos** preferidos o utilizados habitualmente.

De la conjunción de estos factores dependerá el "**beneficio**" **final** y la densidad de sus **caricias negativas**, que puede extenderse desde la discusión a la pelea; y de ahí a las bofetadas, los malos tratos y las palizas. E incluso en el grado máximo de los **juegos**, pueden acabar en la comisaría, la cárcel o el hospital, por alteraciones del orden público, navajas, tiros...

Pero no queda todo ahí, pues si profundizamos un poco más en el tema descubrimos otros aspectos interesantes; por ejemplo:

**A. Son características de los juegos**, como bien sabemos:

- Ante todo, su carácter **inconsciente**.
- X Y su naturaleza **repetitiva**, que constituye una de las maneras más fáciles de identificarlos: el que, ante determinados comportamientos conflictivos, surja espontánea la exclamación: "¡Otra vez!!..."
- X Su talante **dramático**, o pseudoteatral. Porque los **juegos** constituyen escenas de una "obra de teatro" -la propia vida, como decía Calderón de la Barca (1600-1681)-, cuyo guión puede descubrirse e incluso rastrearse a través de la reiteración de una o varias de estas escenas.  
Negativo resulta ese "**guión**" si se construye a base de **juegos**, siempre desventajosos y reincidentes. Y siempre con los mismos roles escénicos: el de PERSEGUIDOR, el de SALVADOR y el de VÍCTIMA, lo cual constituye otra de las claves seguras para identificar este comportamiento.
- X Por eso, a partir de esta identificación de "falsos roles" cada cual puede detectar cuál de ellos puede ser también su preferido; y, en consecuencia, cuál es la **debilidad** que puede llevarle a "**entrar al trapo**" de los **juegos**.
- X Una última e **importante característica** es el carácter ambientalmente "hereditario" o familiar de los **juegos**.

Es decir, su comprobado aprendizaje, que se transmite por ello de padres a hijos.

Puede decirse, por tanto, que el proceso del aprendizaje familiar de los juegos forma parte de los **Mensajes Parentales** negativos, identificados por Kertész, el cual afirma que esa cadena "comienza con las conductas de las figuras parentales del entorno del niño" (1979:5), antes de los cinco años. Y continúa después.

Llama Kertész "**figuras parentales**" a los padres y/o sustitutos (abuelos, tíos, hermanos, vecinos, maestros, amigos ...), cuyas "conductas verbales y no verbales son percibidas por el niño como mensajes, y al ser reforzadas repetidamente quedan fijados definitivamente en su cerebro" (1979:5).

Hasta que el niño haya aprendido lo suficiente como para "**tomar la alternativa**": que así se llama en el argot taurino a la consolidación del aprendizaje.

Aun en este caso vuelve a ser buen ejemplo la tauromaquia para los **juegos**: ya que ha de ser un **torero** consagrado quien otorgue dicha alternativa al hasta entonces **novillero**, el cual tiene que haber demostrado su valía en tal aprendizaje; y volver a demostrarla ese día ante la plaza entera y ante ese **torero**, que a veces puede ser su propio padre o alguien de su familia

Hasta que, con el correr de los años, pueda ser él quien haga lo mismo en favor de otro novillero.

## B) ¿Por qué los Juegos son tal mal negocio?

1) A primera vista tenemos una evidencia: las **caricias negativas** que proporcionan los **juegos**. Si nos fijamos más, descubriremos en ellas varias peculiaridades:

- su **exclusividad**: los **juegos sólo proporcionan caricias negativas**. Por ello, en este "negocio" no hay ganadores: todos salen perdiendo;
- su **densidad**, mayor o menor según los casos;
- y su **carácter acumulativo**, debido a la cualidad reiterativa de los **juegos**.

Recordemos la clave: "¡Otra vez!..." Y también el aforismo popular: "una nube y otra nube, hacen tormenta ..."

2) A mayor profundidad, nos encontramos con el **Impuesto Revolucionario (rackets o rebusques)**: por medio de los **juegos** suele conseguirse o mantenerse; y consolidarse. Tanto es así, que English (1979) identifica el proceso de su obtención con el de los dos primeros pasos del **juego (1º, estímulo + debilidad; 2º, respuesta)**; y atribuye el tercero (**cambio**) al miedo a perder el **Impuesto Revolucionario** por medio de transacciones complementarias.

3) Y ya, en la raíz de esta conducta, se descubre aquello que posibilita los **juegos** y que éstos, a su vez, refuerzan y consolidan: las **Posiciones Existenciales** negativas. Mal negocio es éste. Porque dichas **Posiciones**:

---

<sup>1</sup> Es el caso, por ejemplo, de Miguel Báez (**Litri**) y Paco Camino, que dieron la alternativa a sus hijos - Miki y Rafi, respectivamente-, en la plaza francesa de Nimes; rodeados de buen número de aficionados españoles, que se desplazaron a Nimes para asistir y acompañarles en el acontecimiento. Fue el veintiséis de septiembre de 1987.

- bloquean la posibilidad de intercambiar caricias positivas con los demás, y favorecen el **Régimen de Restricción de caricias**;
- son, asimismo, las que posibilitan el desempeño de los **falsos roles** de PERSEGUIDOR, SALVADOR y VÍCTIMA, esenciales a los **juegos**.

Y surge la pregunta lógica:

C) **¿Por qué meterse en estos negocios**, si está comprobado que son una mala inversión y que, en consecuencia, salimos perdiendo con ellos?

Recuerda esta pregunta, la que es inevitable hacer a los toreros, sobre todo después de una grave cogida: "¿Por qué exponerse a algo tan peligroso?"

Para ambas preguntas tiene una respuesta inmediata el PEQUEÑO PROFESOR: "¡Porque más cornadas da el hambre! ... "

Efectivamente, es respuesta para las dos preguntas, si recordamos que **las caricias son un psicotrófico** -un alimento psíquico-, y que lo que no se soporta es su ausencia: se buscan desesperadamente y con verdadera avidez; incluso las negativas: si no hay una buena comida, al menos no se tiene el estómago vacío.

Es bien cierto esto. Y fácilmente comprobable, tanto a nivel fisiológico como psíquico.

De todas maneras, conviene recordar que **los Juegos son conductas inconscientes**, en las que, por lo tanto, no está presente el ADULTO. Es importante tenerlo en cuenta para no caer en la trampa de culpabilizar a los demás por los **Juegos** realizados (si fueran conscientes se trataría de **maniobras, no de juegos** como los que representamos aquí).

Por ello, una **sugerencia**: no intentar "salvar" de sus **juegos** a quienes los practican, haciéndoselos conscientes (nos referimos a la relación interpersonal no terapéutica).

Por varios motivos:

1) Los **juegos** suelen dar seguridad a quienes los ejercitan: la seguridad de obtener caricias, aunque sean **negativas**. Y no es operativo intentar desbancar, **sin más**, ese comportamiento sin ofrecer una conducta sustitutiva y lo suficientemente atractiva como para efectuar espontáneamente el cambio. Sin más comentarios.

Es evidente que, en este caso, tal atractivo estaría en las **caricias positivas**: siempre que se ofrezcan con oportunidad, sin precipitarse y sin pasarse.

2) El otro motivo es que el que se mete a "salvar" se mete en el **juego** en vez de sacar de él, como pretendía. Recuerda al que, sin saber nadar, se lanza al agua con ánimo de "salvar" a alguien.

"Jee, Compañero, jee, jeel Un toro azul por el agua! Ya apenas si se le ve! ¿Queeé? Un toro por el mar, jee!" (Rafael Alberti, 1973: 137)

Y por fin, la **respuesta a dos preguntas**:

1. **¿Qué hacer para salir de un juego, cuando uno se encuentra dentro de él?**

- Negarse a hacer el "falso rol" esperado por el otro, ya sea el de VICTIMA, el de PERSEGUIDOR o el de SALVADOR. O lo que es lo mismo: "**no entrar al trapo**". Para lo cual, es imprescindible conocer la propia **debilidad**.
  - Y alertarse para no caer en **Posiciones Existenciales negativas**: mantenerse en el 50%, en cuanto a la valoración propia y ajena.
  - Dar una respuesta inesperada.
  - O hacer intervenir al ADULTO con sus preguntas. Y sobre todo, abonarse a las **caricias positivas**: a darlas, a recibirlas, a pedir las...
2. **¿Y qué hacer para no jugar?**
- Ante todo, conocer los **juegos** que uno inicia: el señuelo que suele brindar a los demás.
  - Y también, como hemos visto, los que secunda debido a la propia **debilidad**.
  - Sustituirlos por otras **inversiones del tiempo**: ya hemos visto que ésta no es **rentable**.
  - Y, más que nada, atreverse a correr el riesgo de vivir en la libertad del REGIMEN DE ABUNDANCIA DE CARICIAS. Ello supone echar a andar, sin miedo, hacia la conquista de la **Intimididad**. Merece la pena!

(Los que tenéis esa experiencia, ¿a que estáis de acuerdo conmigo en que resulta... fascinante?).

## REFERENCIAS

1. JAMES, M. - SAVARY, L. (1981): *Cómo lograr una nueva personalidad*. Buenos Aires: Lidium.
2. BERNE, E. (1975): *Hacer el amor*. Barcelona: Alfa.
3. KERTESZ, R. (1979) (Ed.): *Cuestionario de Mensajes parentales*. Buenos Aires: Conantal.
4. ENGLISH, F. (1979): «Rebusques y extorsión de caricias como raíz de los Juegos». En BLAKENEY, R.N. (1979) (Ed.): *Manual de Análisis Transaccional*. Buenos Aires: Paidós.
5. ALBERTI, Rafael (1973): *Marinero en tierra*. Buenos Aires: Losada