



Blanca, Débora y otros  
**Cuando el juego no es juego ¿es una adicción?**  
 Investigaciones y clínica

**Editorial:** Lugar Editorial  
**Ciudad:** Buenos Aires  
**Año:** 2016  
**Páginas:** 360  
**ISBN:** 978-950-892-504-6  
**Precio:** 25 €



Jugar. Hermoso verbo; nos remite a palabras como diversión, compartir, creación, libertad. Juegos de antes, juegos de ahora. Con ahora nos referimos a nuestra posmodernidad, con sus mandamientos que configuran una nueva subjetividad sometida a una cultura de la virtualidad real, con un tiempo atemporal. Juegos de ahora se refiere a la pregnancia e imposición de las nuevas tecnologías y, con ellas, la escena príncipes: el jugador frente a una máquina. Tragamonedas, computadoras, videojuegos, teléfono móvil. Pantallas adhesivas, brillantes, saturadas de estímulos y promesas: soslayar el aburrimiento, el dolor, la soledad, los tiempos de espera, las distancias.

Cuando el jugador no juega para divertirse ni para compartir con otros, tampoco para sentirse libre por un rato, burlándose de la realidad y sus sentidos, y le sucede que no puede despegarse de la pantalla, ¿podemos hablar de un jugador en el sentido lúdico o, más bien, estamos frente a un adicto al juego? Y si sucediera esto -y adentrándonos ya en la terapéutica-, ¿qué particularidades tienen los tratamientos?

En el vínculo del sujeto con las nuevas tecnologías, ¿cuáles son los beneficios y los riesgos? La problemática del juego se nos impone como un interrogante actual, trae a nuestras instituciones el incremento de la ludopatía en la mujer, en las personas mayores, en los jóvenes. ¿Qué función psíquica cumple el juego en cada persona? ¿Cuáles suelen ser los factores desencadenantes de la aficción? ¿Qué lugar tiene la pareja, la familia durante la adicción una vez comenzado el tratamiento terapéutico?

Respondemos estos interrogantes y lo hacemos tomando el desafío de un abordaje plasmado en autores de distintos países, diversas líneas teóricas y enfoques. Miradas ligadas a investigaciones y a una clínica particular como lo es la de la ludopatía y la adicción a las nuevas tecnologías.

El lector encontrará certidumbres, posiciones tomadas, pero también interrogantes, saberes que van construyéndose en el mismo recorrido de la historia que nos toca el hombro y nos invita a descubrirla, a jugar.