



Lic. David Warjach

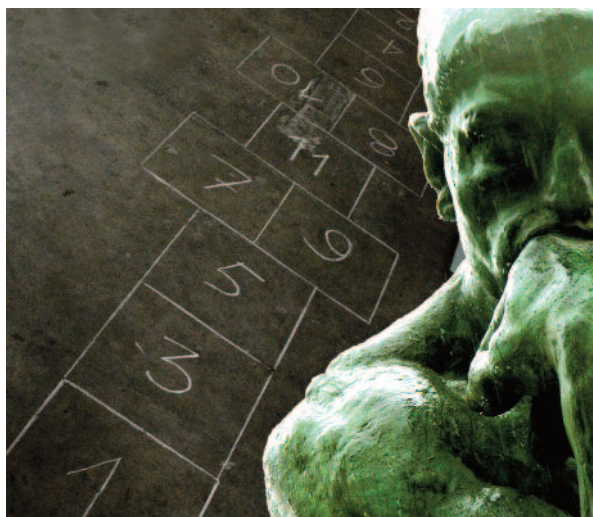
SOBRE LA SALUD Y LAS ADICCIONES INCIDENCIA DEL ACTO CREATIVO

Los daños a la salud y la compulsión

Depto. de Docencia e Investigación (SADA)

Desde hace algunos años se reitera por los medios masivos de difusión un eslogan con evidente intención preventiva: "Jugar compulsivamente es perjudicial para la salud". Incluso en muchos territorios de nuestro país posee obligatoriedad de ley colocar esa leyenda en los sitios públicos en que se ofrecen juegos de azar.

Si uno se detiene cuanto más no sea unos minutos a reflexionar sobre el contenido de esa frase, se le imponen algunos interrogantes. ¿Cuáles serían esos perjuicios? ¿A qué criterio de salud se estaría haciendo referencia? Más allá de una primera impresión, aquella sentencia se revela con cierta opacidad.



Con seguridad nos resultaría más transparente si la formulación fuese: "Consumir drogas compulsivamente es perjudicial para la salud". Incluso habría quienes preferirían quitar la adjetivación que señala el carácter compulsivo del consumo, y dejar simplemente "Consumir drogas es perjudicial para la salud". Esto último produce sensibles desacuerdos.

De más está decir que la frase elegida para prevenir los males del juego compulsivo pasaría a carecer de sentido, y se tornaría absurda al punto de ni siquiera generar discusiones, si se la modificara de manera que expresase: "Jugar es perjudicial para la salud". Con lo cual, en el caso de la denominada "ludopatía" queda planteada con más claridad la cuestión que anida en el corazón de las adicciones: el tipo de relación existente entre salud y compulsión. Es en este último elemento en el que reside el carácter definitorio de las adicciones, y la cuestión a interrogar, más allá de cualquier daño que el objeto enlazado por la compulsión pudiera generar por sí mismo.

La expresión "uso problemático de drogas", que logró carta de ciudadanía en nuestro medio a partir de su inclusión en la nueva ley de salud mental (Ley 26.657 – Salud Publica – Derecho a la Protección de la Salud Mental), generó encendidas reacciones. Una de las de mayor difusión, fue la protagonizada por el presidente de la Comisión Episcopal de Pastoral Social, Mons. Jorge Eduardo Lozano, quien cuestionó lo connotado por aquella expresión, por dar lugar al reconocimiento de un consumo de drogas "no problemático". Efectivamente esa interpretación – si se le quita el aspecto valorativo - no parece ser errada. El documento "Prevención del consumo problemático de drogas desde el lugar del adulto en la comunidad educativa" producido por el Ministerio de Educación Nacional, lo deja en claro en su introducción. En ésta, explicita que no todo consumo de drogas es problemático ya que "no se trata únicamente de las sustancias consumidas, sino del vínculo que los individuos establecen con ellas.."



Jornadas Interregionales sobre las Adicciones y el Uso Problemático de Sustancias

El debate no se ha desarrollado significativamente. Lo que de todos modos queda evidenciado, es que ambas posiciones contemplan la existencia de un daño producido por el consumo de drogas, independiente del lazo compulsivo. Los ejemplos de usos problemáticos de drogas ajenos a la adicción dados por el documento del Ministerio de Educación, son contundentes y se hallan referidos a situaciones en las que un daño se produce, o se potencializaría la posibilidad de que se produzca. La experimentación de sustancias de alto nivel de riesgo para la salud, sin información y sin precauciones; o conducir un vehículo en estado de ebriedad, son algunos de ellos.

Nuevamente nos hallamos ante dos formulaciones transparentes: Se trata de los daños que podría producir un accidente automovilístico, o aquellos eventualmente ocasionados por la sustancia que se introduce en el organismo. En ambos casos se trata de una alteración del estado de salud, entendida como ausencia de enfermedad. ¿Será entonces que al existir una adicción a sustancias, la compulsividad del consumo tornaría mucho más probable que este tipo de daños a la salud se produzcan? Y si fuese así: ¿Cuáles serían los daños a la salud esperables para quienes juegan compulsivamente?

No es necesario esperarlos, ni en un caso, ni en el otro. Si es difícil designarlos para el juego compulsivo, es porque quizás no los haya, o al menos, no necesariamente. En ambos casos (adicción al juego y a las sustancias), la cuestión está en la compulsión misma. Esta circunstancia muchas veces queda velada en la adicción a sustancias por los daños concomitantes que se producen. Pero también velada, por estar muy a la vista. Por ser la compulsión prácticamente una marca de nuestra época.

Un criterio de salud

Desde hace tiempo – al menos desde que en el año 1946 la Organización Mundial de la Salud lo dejó expresado en su Constitución – la salud no ha sido considerada meramente como la ausencia de enfermedad. Esta definición ha implicado la necesidad de determinar lo constitutivo de la salud. Algo que no fuese sólo la contraposición con la enfermedad.

Durante la segunda mitad del siglo pasado el psicoanalista inglés Donald Winnicott dedicó gran parte de su trabajo a este tema. Entendió que la salud, más allá de la ausencia de enfermedad, debía estar definida por aquello mismo que fuese lo más propiamente humano. Su punto de partida fue la noción de creatividad. Pero tomando a ésta de una manera muy específica. Definiéndola exclusivamente como un proceso, un devenir, original y espontáneo. Original, en tanto sólo encuentra su origen en sí mismo, y espontáneo, en tanto no existe elemento que lo anteceda que determine su curso y naturaleza.

Siguiendo esta concepción, podría haber ausencia de enfermedad, pero si el ser humano no se confronta con el acto creativo, no se podría hablar con propiedad de estado de salud.

La aparente simpleza del planteo es engañosa. Para darle todo su alcance y las consecuencias que posee, es necesario sacar a luz la oposición implicada entre acto creativo y determinación.

En una cultura como la nuestra, en la cual la universalidad de la determinación ha sido llevada hasta límites insospechados, no es fácil hallar un espacio para lo espontáneo. En una época en la que aún no estaba tan severamente acentuada esta característica, pero en la que ya el discurso de la ciencia había



introducido el carácter necesario de la determinación hasta en los mínimos espacios cotidianos, Winnicott se vio llevado a definir un espacio constituido por una lógica peculiar para dar cuenta del surgimiento del acto creador. Esta lógica debía colapsar por su misma naturaleza toda pretensión de sistema regido por las determinaciones. Winnicott la encontró en la articulación paradójica. Así la paradoja se transformó en el elemento constituyente del espacio del que se esperaba toda posibilidad de movimiento creativo. El carácter indecible de toda verdadera paradoja, al colapsar el orden de determinaciones, da lugar a la espontaneidad y originalidad de la creatividad.

Winnicott se percató ya en su época, de que las coordenadas fundamentales de la cultura no acompañaban adecuadamente a los requerimientos de producción del acto creativo. La subsistencia del espacio subjetivo en el que éste se hacía posible, quedaba amenazada no sólo por situaciones extremas y excepcionales, sino también por una cierta cotidianeidad: Una reintroducción de la determinación allí donde debía sostenerse la paradoja.

Winnicott concluyó que una de las consecuencias visibles de la anulación del espacio en el que debía fundarse el acto creativo, era la adicción a las drogas. Ésta fue pensada por él como una de las formas en las que ese espacio dejaba de ser expresión de una dimensión signada por el vaciamiento producido por la paradoja, para solidificarse un objeto. Lo que era apertura y colapso de las determinaciones, volvía a quedar sellado por las mismas.

De esta manera quedaba establecida conceptualmente una relación solidaria entre el empuje de la compulsión y lo insoslayable de la impronta de las determinaciones. La adicción, esa formación clínica que se presentaba como una incuestionable "enfermedad", revelaba en su elemento definitorio (la compulsión), un aspecto tan corriente y cotidiano en las coordenadas culturales como lo es la universalidad de la determinación. En contrapunto, la adicción hacía evidente esa característica de la salud que no se hallaba amenazada simplemente por la enfermedad, sino que para su despliegue, debía encontrar condiciones cada vez más exiguas en nuestra cultura.

Dichas condiciones son las del juego. Y por tal motivo Winnicott afirma que es en éste, en donde tanto el niño como el adulto se hallan en libertad para ser creadores. Y siguiendo a Roger Caillois en su libro "Los Juegos y los Hombres", encontramos que es la corrupción de una de las categorías de juego (los juegos de vértigo), lo que da lugar a la adicción a las drogas y al alcoholismo. La corrupción implica la pérdida de lo característico del juego. La compulsión es inherente a dicho trastocamiento. Así lo expresa Caillois: "el juego se debe definir como una actividad libre y voluntaria, como fuente de alegría y diversión. Un juego en que se estuviera obligado a participar dejaría al punto de ser un juego: se constituiría en coerción, en una carga..."¹.

La creatividad, la clínica y la promoción de la salud

Durante mucho tiempo existió una corriente de pensamiento hegemónica según la cual el problema de la adicción residía en la sustancia u objeto que la producía. Fue una importante modificación el reconocimiento de que el problema no se hallaba en el objeto, sino en el tipo de vínculo que establecía



el sujeto con éste. Esto permitió que los tratamientos se dirigieran centralmente a interrogar al sujeto, y no tanto a realizar acciones sobre los objetos. Este es un terreno ganado por la clínica, que no debería cederse.

Sin embargo, una vez que esto se ha producido, no estaría de más preguntarse los motivos por los cuales ciertos objetos parecerían más propensos que otros a quedar ligados a la compulsividad de los sujetos.

Desde hace aproximadamente 20 o 30 años se ha comenzado a expandir un tipo de adicción inédita. Aquella referida al uso de la máquina cibernética, y en particular, a cierta categoría de "juegos" que requieren de la misma. En general se trata de juegos en los que el jugador debe seguir puntualmente los pasos que la máquina va indicando. Se trata de juegos sumamente reglados, al punto de poder afirmarse que el juego es indistinto a la regla. Cuanto más se adapta el jugador a los movimientos de la máquina, mejor es su rendimiento en el juego, y progresa en éste. Se trata de "juegos" con un extremo nivel de determinación. No hay lugar para que el jugador tome distancia alguna, por mínima que sea, de lo programado. Si lo hace, falla.

Uno de los elementos centrales de la programación de las computadoras es el establecimiento de sistemas de determinación, que para ser absolutos, deben excluir el surgimiento de articulaciones paradójales. Es una afirmación generalmente aceptada en los debates sobre la denominada "inteligencia artificial" que la existencia misma de cualquier máquina cibernética depende de la exclusión de una formulación paradójal. Una de las maneras de expresarlo es la siguiente: "...para cada máquina hay una verdad cuya veracidad no puede demostrar..."²

Una vez más, y en esta ocasión en forma probada, encontramos la relación entre determinación y compulsión. Al mismo tiempo, en los mencionados "juegos", se hace evidente la exclusión del mínimo atisbo de creatividad, concomitantemente con la supresión de lo indecible que introduciría la articulación paradójal.

Si nos detenemos a considerar la hegemonía que posee en nuestros días todo aquello factible de ser computarizado, conjuntamente con el afán de protocolización de todo tipo de procedimiento, puede concluirse que se trata de una marca de la época.

No extraña entonces que las compulsiones se extiendan, y con éstas, las adicciones a sustancias. Pero se nos presentan orientaciones sumamente fructíferas para nuestra actividad cotidiana.

Por un lado, una concepción de juego que brinda para la clínica un potencial sumamente significativo. Siempre y cuando no se opte por el remanido recurso de incluir las producciones del juego en las vías determinativas de la interpretación. De hacerlo, quedaría suprimido lo que allí se vehiculiza en tanto piedra fundamental de la disolución de la adicción: lo indecible y el acto creativo.



Jornadas Interregionales sobre las Adicciones y el Uso Problemático de Sustancias

Por otro lado, permite un punto de vista en el que la promoción de la creatividad confluye con la de la salud, en un encuentro en el que el producto de la creación tiene un lugar secundario respecto del de las condiciones de su producción y del movimiento que lo generó.

¹ Caillois, Roger. Los Juegos y Los Hombres. Editorial: Fondo de Cultura Económica, México, D. F., 1994. Pg. 31

² Lucas, J. R. "Mentes, máquinas y Gödel" En Controversia Sobre Mentes y Máquinas, Edit. Tusquets, España, 1985, Pg. 81

Trabajo presentado en la Universidad de Lanús, en el marco de las Jornadas Interregionales 2012 "Sobre las adicciones y el uso problemático de sustancias" donde equipos de los Centros Provinciales de Atención (CPA) de las Regiones V, VI, VII y XII, intercambiaron una serie de experiencias tanto en lo que se refiere a su trabajo preventivo como en la atención de las personas con problemas de consumo de sustancias.

Los equipos participantes desarrollan sus tareas Exaltación de la Cruz, Zárate, Campana, Pilar, Escobar, Tigre, José C. Paz, Malvinas Argentinas, San Fernando, San Isidro, Vicente López, Gral. San Martín, San Miguel, Isla Martín García., Avellaneda, Lanús, Almirante Brown, Berazategui, Esteban Echeverría, Florencio Varela, Lomas de Zamora y Quilmes, Moreno, Hurlingham, Ituzaingó, Morón, Tres de Febrero, Merlo, Gral. Las Heras, Gral. Rodríguez, Marcos Paz y Luján a los que se suman los distritos de La Plata Berisso y Ensenada. Agosto 2012