

HAGAN SUS APUESTAS

Pasión por Jugar, “*jeu pour le jeu*”

Maximiliano Alesanco

“(…) se necesitan psicoanalistas armados, que *jueguen su partida* frente a la ciencia y el capitalismo” [1]

En la última parte del texto que Freud dedica a la figura de Dostoievski [2], el tema del juego adquiere un lugar central. Freud señala que, durante su estancia en Alemania, el escritor se vio “dominado” por una “pasión por el juego”. Esta afirmación nos invita a interrogar la matriz de ese dominio, es decir, el fundamento estructural de esa compulsión.

Freud ofrece una descripción notable del circuito por el que transita el sujeto capturado por esta forma particular de satisfacción, que se presenta como paradójica: el jugador oscila entre momentos de “conciencia de sí” y lapsos en los que la conducta se torna francamente irracional, impulsada por una fuerza que solo se detiene cuando todo se ha perdido. La repetición de este ciclo no puede comprenderse en términos de consciencia. Se trata más bien de un empuje pulsional que transgrede los límites de la voluntad.

Asimismo, Freud cuestiona la creencia del jugador que acudiría al juego con la esperanza de recuperar lo perdido. En el caso particular de Dostoievski —cuyo análisis se basa en parte en el diario de su esposa— esta idea aparece como una “excusa”, fruto de una racionalización. Lo que realmente está en juego, sostiene Freud, es el “*jeu pour le jeu*”, el juego por el juego mismo, despojado de toda finalidad instrumental. En este sentido, el juego se vuelve un fin en sí, sostenido por una lógica interna que excede cualquier cálculo de ganancia o pérdida.

Las consecuencias subjetivas de esta compulsión, señala Freud, son de gran magnitud: el jugador se ve arrastrado por un intenso sentimiento de culpa, el cual opera como motor de un retorno al juego en tanto forma de autocastigo. Este circuito, alimentado por la culpa, configura un proceso repetitivo que puede conducir al sujeto a la más absoluta miseria, tanto material, como psíquica.

Freud identifica en esta dinámica dos formas de satisfacción sustitutiva: una de carácter masturbatorio, y otra vinculada a la necesidad de castigo. Ambas ponen de relieve el lugar que el goce ocupa en esta escena, más allá del principio del placer.

Casi un siglo después, resulta legítimo interrogar la vigencia de las elaboraciones freudianas

sobre el juego, particularmente en un escenario contemporáneo marcado por un notorio incremento en las consultas de padres preocupados por el uso excesivo del juego en línea entre adolescentes, fenómeno que se intensificó de manera significativa en el contexto pospandémico. A ello se suman las alarmantes estadísticas que registran un aumento sostenido de las apuestas en línea entre varones jóvenes, especialmente en la franja etaria de 18 a 28 años, lo que sugiere que las coordenadas clínicas delineadas por Freud conservan una notable actualidad. El juego, lejos de haber sido desplazado por los desarrollos tecnológicos, ha encontrado en ellos una nueva vía de expansión. Ya no se trata de la escena presencial del casino, donde la apuesta se inscribía en un espacio y un tiempo delimitados por la presencia física, el manejo del dinero *cash* y en ocasiones el recurso al alcohol como adicional. En ese contexto, el cuerpo aún funcionaba como frontera: una vez agotado el dinero físico, la partida concluía, marcando un claro fin de fiesta.

En cambio, en el universo virtual, el sujeto queda sumergido en un campo de infinitud, donde las coordenadas temporales y espaciales se disuelven. Inmerso en la pantalla, el jugador pierde la noción de presencia, sostenido por un plus de goce que se renueva incesantemente. La captura es persistente y sofisticada: los casinos virtuales parecen tener eficaces mecanismos diseñados para impedir la retirada del jugador, como los “bonos” o créditos extra, que funcionan como moneda vaciada de realidad material. Incluso cuando el jugador “gana”, las condiciones impuestas para retirar el dinero prolongan el tiempo de permanencia en la plataforma, hasta que, como ocurre frecuentemente, la ganancia es nuevamente apostada. Se producen así transacciones que transforman el dinero real en divisas virtuales de casino, disolviendo el límite simbólico que ofrecía el billete físico. El goce, desanclado del cuerpo y del tiempo, se dispersa en el espacio virtual sin medida ni contabilidad posible. ¿Cómo, entonces, operar una detención?

En ciertos casos, la clínica del juego recuerda lo que, años atrás, en el psicoanálisis, reconocíamos como la estructura del toxicómano “verdadero”: aquel cuya relación con el objeto se define por una ruptura con la función fálica, entendida como aquella que permite cifrar la pérdida, inscribir la castración, e introducir la alternancia entre ganancia y pérdida. Allí donde la castración no opera —sea en la neurosis o en la psicosis—, el goce no encuentra tope, y la prohibición simbólica, que podría poner coto al exceso, queda fuera de juego. El *game over* no es más que una pausa momentánea, hasta que el sujeto, ya derrotado, relanza el circuito con la ilusión de que será solo una jugada más, tal como lo describía Freud.

Poco se habla, sin embargo, de los casos que involucran a personas de la tercera edad. Algunos de ellos, al perder progresivamente el registro corporal, pasan jornadas enteras dentro de casinos físicos, sin conciencia del paso del tiempo y sin acceder a los cuidados básicos de salud. Resulta paradigmático el caso de una jubilada fallecida dentro de un casino, donde los presentes continuaron apostando sin prestarle asistencia, escena que revela crudamente la

lógica de un goce que no pasa por el lazo social.

Algo del modo en que se constituye la subjetividad contemporánea parece estar marcado por un declive de la potencia estructurante de lo simbólico. En los términos de la primera enseñanza de Lacan, el orden simbólico operaba como una instancia de regulación, como un sistema de “pura diferencia” capaz de cifrar y contabilizar el goce.

Hoy, sin embargo, asistimos —como ha señalado Jacques-Alain Miller [3]— al predominio de la imagen: lo imaginario se impone con una pregnancia creciente, desplazando la función articuladora del significante, la imagen reina. El lenguaje, que nunca estuvo hecho para la comunicación, se reduce ahora a un intercambio de memes, *stickers* o *reels*, cuyo valor parece residir en una supuesta autosuficiencia de sentido. Las palabras se vuelven prescindibles. Los adolescentes relatan relaciones virtuales en las que, durante horas, el único intercambio son contenidos visuales compartidos, sin siquiera cuestionarse el estatuto de ese “vínculo”. El acceso irrestricto a la tecnología, junto con el goce inmediato que esta promete, constituye el terreno propicio para una generalización del juego: todos adictos, esta vez, al juego en línea. No es muy diferente del fenómeno de permanecer horas frente al celular, consumiendo videos de TikTok o Instagram de manera compulsiva.

Sin embargo, incluso en esta subjetividad hipermoderna, lo real encuentra modos de irrupción. La angustia y el malestar retornan manifestado en formas diversas: insomnio, inquietud constante, dificultades para detener o moderar el pensamiento, síntomas físicos sin correlato médico evidente, hasta las mismas adicciones que ferozmente complican la vida del sujeto y sus lazos. Es este malestar el que, en muchos casos, conduce al sujeto hiperconectado a consultar con un analista. En el dispositivo analítico, el encuentro —siempre contingente— puede abrir, algunas veces la posibilidad de una pregunta; otras, la invención de un nuevo arreglo con el goce que no implique la abolición total del sujeto, cualquiera sea su modo de anudamiento.

NOTAS

1. Miller, J-A: (1989 -1990) *El Banquete de los analistas*, Paidós, Buenos Aires, pág. 310. (Las itálicas son del autor)
2. Freud, S.: (1928) “Dostoievski y el parricidio”, en: *Obras completas, Tomo XXI*, Amorrortu, Buenos Aires, 1986.
3. Miller, J-A: (1995) “La imagen Reina”, en: *Elucidación de Lacan*, Paidós, Buenos Aires, 1998, pp. 577-602.