

JUGARSE EL A

Jugarse el a

Luz Mariela Coletti

El juego de apuestas, a diferencia del consumo de sustancias, es un hecho de lenguaje.

De los cuatro tipos de juegos (competencia, vértigo, mimesis, azar) éste es el único que los animales no practican.

Los juegos cambiaron: antaño eran lentos, analógicos, con tiempos de espera, en lugares físicos (casinos y bingos) y en la actualidad son rápidos, con estímulos intermitentes, digitales, solitarios, con dinero virtual, en el celular.

A partir del siglo XX el juego se volvió un objeto de consumo, y el juego de apuestas un entretenimiento inofensivo, donde se fabrica la ilusión de ganar dinero, significativo Amo de la época.

La apuesta tiene un efecto en el cuerpo (*Thrill*, *titillatio*, estremecimiento) que se produce frente a la expectativa de perder o ganar.

El efecto es vivificante para algunos, anestésico para otros.

Una diferencia es esencial: mientras el toxicómano, el alcohólico, el fumador, deteriora su cuerpo llegando a un límite, el apostador encuentra el límite en la pérdida económica. El cuerpo es descuidado, no duerme, no come, no bebe, para continuar con su práctica.

No va de suyo que la pérdida funcione de límite simbólico, es un límite pragmático, que puede engañar. El engaño, que es autoengaño, es una dificultad particular en la transferencia. No se trata de buscar la verdad, sino de ubicar el afecto que no engaña, la angustia.

Consumo y apuestas se asemejan en tanto pueden funcionar de tapón o de evitación de la angustia y ser usadas sintomáticamente por un sujeto.

El encuentro con la suerte (*Tyché*) de ganar puede adquirir un sentido. La experiencia de ganancia se articula a una ilusión: "Ser un afortunado."

El azar fascina al apostador que cree poder descifrarlo, volviéndose un "optimista que no aprende de la derrota y piensa mágicamente". [1] El sujeto pierde la orientación de su deseo, gana la extracción de goce. Pierde además el sentido del dinero, de sus emociones.

“Marcar las seis caras de un dado, hacerlo rodar: de este dado que rueda surge el deseo. No digo deseo humano porque, al fin y al cabo, el hombre que juega con el dado es cautivo del deseo puesto así en juego. No conoce el origen de su deseo, que rueda con el símbolo escrito en las seis caras”. [2]

¿Qué objeto causa al sujeto jugador? ¿Por qué la pregunta por su deseo queda capturada por esta pasión que lo empuja a que el Otro responda por él?

Se trata de un querer, de raíz pulsional, un *Trieb*. No es fruto de un cálculo, no es un asunto del Yo, es “algo más fuerte que yo”.

Tres consideraciones

1. Pasión

Se trata de un sujeto cuya pasión por apostar no constituye conflicto alguno. Lo considera su “derecho al goce” y si bien puede traerle problemas, no se interroga, no se conmueve su voluntad. No siempre es sinónimo de ruina, pero sí de una práctica desenganchada del Otro. Difícilmente llegue a consulta, y si llega es a través del otro familiar. Es el clásico jugador de casino, ahora virtual.

2. El juego como función en el psiquismo

Es un sujeto que presenta una fijación, comúnmente llamado ludópata, donde se ubican las coordenadas de desencadenamiento, hay sentidos coagulados y un fantasma que responde a la emergencia de la angustia. El Otro juega su partida, y también la insistencia del goce Uno.

Podemos ubicar tres casos:

Jugador culpable: Es un sujeto con una necesidad inconsciente de perder, juega para obtener el reproche, el castigo, no tolera la ganancia. Es un sujeto devaluado que sufre si pierde, pero también si gana. En su mayoría hombres cuyos conflictos se anudan al complejo paterno y la complicidad materna. Los desencadenamientos se producen en momentos significativos, de ganancia, de paternidad, de separaciones, de pérdida de trabajo, etc.

Jugador(a) en duelo: en su mayoría mujeres. Se trata de sujetos cuyas pérdidas no pudieron ser dueladas. Enojos, reivindicaciones, resentimientos angustiosos, reclamos encubiertos, depresiones, se vehiculizan a través del juego. Los reproches al Otro por los abandonos sufridos pueden mutar a autorreproches. El juego le permite no pensar, tiene un efecto adormecedor pasajero y la esperanza de un premio. Son jugadoras que se “encontraron” con las máquinas,

a partir de la segunda mitad del siglo XX.

Jugador adolescente: desde los 2000 con las billeteras virtuales y desde 2021 con las casas de apuestas *on-line*. El cruce para los adolescentes varones entre la pasión deportiva y la pasión por apostar se expandió notablemente.

La apuesta viene al lugar del “tiempo muerto”, del aburrimiento, la ansiedad y un vacío de significación. Interrogado, no sabe cómo sucedió y se produce una deriva pulsional rápida.

La sensación excitante inicial, sustituto de goce fálico, se disgrega en una práctica sin gusto y carente de sentido.

Puede ser un periodo compulsivo, aunque también puede fijarse.

Los *actings-out* se suceden mostrando una dirección al Otro, quien se ve obligado a responder económicamente ¿Qué lugar tiene ese adolescente/joven en el deseo del Otro?

¿Se encuentra solo o está articulado al Otro familiar?

En estos casos no se trata de un querer perder, o de una dificultad para perder, sino de preguntas que no formula al Otro.

La excitación de la apuesta lo mantiene inhibido de accionar en el campo del otro sexo, en la búsqueda de salida exogámica. Se trata de un “estar en un limbo” girando en falso en una actividad maníaca que no le permite responder sobre su lugar en el deseo.

La dependencia con los padres quienes en muchos casos aseguran “haberle dado todo” se acentúa, en una época donde la falta y las pérdidas son rechazadas.

3. El juego como suplencia en la psicosis

El jugar para perder adquiere en estos casos un sentido literal, el objeto no extraído se materializa en el dinero que debe ser liquidado en un intento por quitarse un exceso. Es una suplencia que desestabiliza, que deberá ser sustituida por otro modo de suplir.

Volviendo a nuestra pregunta, el objeto causa lo podemos localizar interrogando en cada caso el estatuto de la pérdida (que en ocasiones es el sujeto mismo), su articulación al deseo (falta-deuda) y el goce. Una pérdida que tendrá que inscribirse de otro modo para que tenga efectos diferentes.

NOTAS

1. Bergler, E.: “Psychology of gambling”, Hill and Wang, Nueva York, 1957.
2. Lacan, J.: (1954-55) *El seminario, Libro 2, El Yo en la Teoría de Freud y en la Técnica Psicoanalítica*, Paidós, Bs. As., pág. 350.