

JUGARSE EL A

Adicción de diseño

Guadalupe Núñez

Perturba la precocidad de los jóvenes que sostienen esta práctica (apuesta virtual), cada vez más chicos -en edad y cantidad- con teléfono en mano y acceso a dinero digital, tienen a su alcance las piezas necesarias para montar la estructura que garantiza el complejo circuito de este goce toxicómano.

Comienzo a preguntarme si se trata de la gran narcosis de los jóvenes de la época, y en ese caso ¿En qué consiste este nuevo revestimiento de la ludopatía, en su versión más actual?

Hablamos de apostar en vivo -*on line*- a espectáculos deportivos, allí donde aflora una cara del lazo al deporte impregnada de pulsión de muerte y cae toda ficción que lo volvía juego.

Sabemos que es un síntoma que se sostiene en las sombras y el silencio, por largo tiempo, hasta que alguna cuenta bancaria lo suficientemente incendiada lo delata. El apostar deja al sujeto en una encerrona, entre la esperanza de “pegarla” o “romperla” (cuando de dinero se trata) y la profunda caída que hace de la existencia pura ruina.

Esta adicción emergente tiene una particularidad, los jóvenes quedan reducidos a funcionar como procesadores de información. La ilusión de saber de fútbol suele ser la gran puerta de entrada y valiéndose de las estadísticas y el análisis de datos, prolifera hasta dejar preso al sujeto de una partida de Ping-Pong Ruso en medio de la madrugada.

Hay una relación directa entre las nuevas formas de significar el “éxito” y la expansión en el consumo de apuestas.

En la búsqueda de multiplicar el dinero se condensa el ideal de “salvación” de nuestros tiempos, apuntalado por el mercado que hace de subrayar lo inaccesible el motor estimulante para el consumo. Sabemos por las palabras dichas que recogemos de nuestros pacientes que el comprar suspende la angustia, y el apostar posiblemente responda a la misma lógica.

El circuito de incitación-excitación constituye el empuje que convida a consumir para gozar como respuesta al malestar, es así como el adormecimiento subjetivo se evidencia y las categorías de tiempo y espacio se trastocan en un presente eterno, el sujeto ya no está allí, la pantalla como portal/umbral garantiza esa desconexión que dinamita el lazo social.

Son muchos los adolescentes que destinan su tiempo y esfuerzos al análisis metódico y sistemático de la información, pero a la par se enfrentan a la impotencia de no poder elaborar la inmensa cantidad de datos que entran en sus dispositivos. Es momento de desterrar el ingenuo relato que intenta instalar la idea de que utilizamos a la tecnología, este fenómeno del apostar virtualmente ilumina cuán objeto somos de ella.

Como una “adicción de diseño” esta receta ensambla objetos emblema de la época, el celular y el dinero, más el empuje a gozar. Sujetos convertidos en anestesiados ejecutores de decisiones tomadas sin atención, comandados por el pensamiento estadístico. Elecciones aparentemente “propias” que nos develan su apresamiento.

Ya no se trata de ganar, de hecho el cuerpo en muchos casos deja de sentir esa excitación inicial, se trate de las cifras que sean (esas que están en rojo o que representan cientos de miles de dólares ganados), lo que prima es el vacío, perder para vaciar. Se suma, en mi lectura, una coordenada más, son **jóvenes desenamorados de la palabra**, esa posición que obstruye el acceso al inconsciente y que para quien practique el psicoanálisis representa una profunda dificultad. En el escenario que estas coordenadas arrojan, entiendo que los analistas tenemos la oportunidad de reivindicar al “apostar” como elección constitutiva de la subjetividad, y al azar, como contingencia que viene a clavarse y desgarrar un agujero en el discurso amo que nos comanda. Es por eso que al algoritmo siempre le faltará el “ α ”.