

## FINAL DE PARTIDA

# La pérdida como eje en la apuesta: de Pascal a la era digital

Karen Edelsztein

Apostar conlleva siempre algo del orden de lo azaroso e implica arriesgar, y con ello, perder. No hay apuesta sin pérdida, ni juego sin incertidumbre.

En la célebre apuesta de Blaise Pascal [1], esta condición de pérdida está en el núcleo mismo del razonamiento y revela el funcionamiento del sujeto, del deseo y del goce.

Pascal no parte de la existencia de Dios, sino de su indecidibilidad, se apuesta allí bajo la idea de un Otro que no existe, un Otro que no garantiza la existencia, que no garantiza la relación sexual.

Lo que se apuesta es la vida finita y lo que se arriesga es su goce mundano en nombre de una ganancia infinita, la vida eterna. Se trata de una renuncia anticipada: la vida y sus placeres no valen nada comparados con el goce prometido por la gracia divina.

En esta elección forzada lo apostado se pierde de entrada, pérdida de goce fundante donde Lacan sitúa la dimensión del objeto  $a$  como plus de gozar; se apuesta con una parte del cuerpo, con el objeto de mi causa para obtener un goce incierto y es en esta apuesta, dirá, que se inaugura un mercado del goce sostenido por una lógica paradójica: se pierde para ganar, es la vida misma la que se vuelve un objeto de valor a perder, se arriesga la vida misma como valor máximo, no porque la vida valga cero sino porque en comparación con el infinito queda reducida a nada y es en ese límite, en esa nada, que algo del sujeto se constituye.

No es simplemente un cálculo de probabilidades sino un acto subjetivo en el que el sujeto se confronta con lo contingente, con lo real.

Apostar, entonces, es responder a una experiencia contingente donde no se sabe ni cuándo ni cómo el goce volverá, nadie se ahorra la contingencia, todos estamos embarcados, nos advierte Lacan.

## La función del juego

Sabemos con Freud [2] la función esencial que tiene el juego en la construcción de la subjetividad.

En el juego del *Fort-Da* ubica la función estructurante de la pérdida en el juego y a la vez como un modo de enlazarse al Otro.

El juego del carretel representa para el niño una respuesta simbólica ante la presencia-ausencia de la madre, hiancia dejada por la falta del Otro en la que funda la posibilidad misma del juego, de lo lúdico.

En el texto *Habeas Corpus* Jacques-Alain Miller [3] ubica cómo el *Fort-Da* muestra el acceso del niño al *parlêtre*, vía el juego que implica la cesión del objeto al campo del Otro: el niño juega y fantasea con su propia desaparición, se propone como pérdida haciendo de su falta objeto ante el enigma del deseo del Otro.

Articulación de ambas faltas cuyo producto es la constitución de objetos  $a$ , recortes del cuerpo que se desprenden sin dejar de pertenecerle, lo que opera como causa de la repetición inaugurando una ganancia, un plus y la apertura al deseo.

Así el juego permite hacer un recorrido en el que la pérdida no se borra sino que se simboliza.

## El juego de azar

Lacan destaca a la altura del *Seminario 12* [4] que no hay nada menos arriesgado que el juego de azar. ¿A qué se refiere? A que se trata de un falso riesgo en la medida que es un falso pasaje por la contingencia, el jugador en su apuesta busca el encuentro contingente sin confrontarse con lo imposible, con la pérdida, donde no hay riesgo. Así lo define Lacan al señalar que el jugador se sostiene en la ilusión de anular todas sus pérdidas en una próxima apuesta, haciendo de la contingencia inicial necesidad, hace del azar un cálculo de probabilidades en el que la experiencia es de una ganancia de goce que se juega en la incertidumbre de ganar o perder y en lo que trae aparejado, que puede ir de la culpa al castigo.

En este punto es una apuesta fallida ya que evita pasar por la prueba del deseo que implica ceder el objeto al campo del Otro para ir a buscarlo allí.

## Modalidades del juego

No hay un jugador igual a otro, se trata de ubicar el uso y la función del juego en la economía libidinal de cada sujeto. Sin embargo, siguiendo el texto de Freud “Dostoievski y el Parricidio” [5], podemos distinguir dos modalidades paradigmáticas del jugador que encarnan distintas posiciones frente al goce y la pérdida.

Por un lado, una faceta que es la del jugador culpable, atrapado en la lógica del castigo y la pérdida.

Dostoievski nunca descansaba hasta perderlo todo, jugaba para perder, como vía de autocas-tigo. La ruina económica le brindaba una doble satisfacción: se castigaba, perdía todo y desde esa ruina se autorizaba a escribir. El juego, en este caso, se articula con la pasión culpable ligada al complejo paterno, donde el goce está ligado al perder y al castigo y a la vez la pérdida se presenta como condición del deseo, de escribir.

El juego se plantea bajo esta faceta enlazado a un partenaire.

En contraposición, Freud describe una segunda modalidad, una modalidad maníaca del juego, donde lo que predomina es una pasión de raíz pulsional, indiferente a la ley y a la culpa. En este caso, el jugador sostiene un goce puro, sin renuncia, que niega la pérdida y que se opone al lazo con el Otro. Es el juego en sí y por sí.

Esta modalidad es la que podemos situar como adicción en la medida que se presenta como un goce autoerótico que prescinde del Otro.

## Transformaciones del juego: del clásico al digital

Históricamente, el juego de apuestas ha sido una práctica con anclajes sociales, espaciales y temporales definidos. Las salas de juego estaban muchas veces en zonas periféricas, lo cual requería trasladarse, había horarios de cierre y un paréntesis temporal entre la apuesta y el resultado. Existía un límite claro entre el adentro y el afuera del juego.

Las apuestas tradicionales, desde las carreras de caballos, pasando por los casinos hasta la lotería solían implicar una relación con el Otro: tradiciones, lazos familiares, compañeros de juego, reglas compartidas. Incluso las máquinas tragamonedas podían constituir una escena con un Otro acreedor, el azar mismo ubicarse como partenaire.

A la vez, estas prácticas pueden responder a una determinación significativa y quedar inscriptas en un circuito pulsional.

También podía presentarse la modalidad de juego sin Otro, donde el juego se convierte en un fin en sí mismo, girando alrededor de un goce solitario, cínico.

Es decir que si bien tanto en el jugador que podemos llamar clásico como en el actual ambas modalidades pueden coexistir, el punto de inflexión se ha producido con la introducción de la tecnología de la mano del pseudo discurso capitalista contemporáneo, cuyo imperativo empuja a una modalidad de goce sin límite.

La transformación del formato de apuestas hacia lo digital a través de las *apps* de apuestas *online* tienden al borramiento de limitaciones tanto espaciales, en cualquier lugar y temporales, a toda hora, tampoco se precisa de la presencia física ni de dinero en efectivo.

Esta lógica del 'más y más' está soportada por los *gadgets* que ofrecen un acceso inmediato, casi pegados al cuerpo, con el objeto en el bolsillo, se presentan a mano listos para el consumo, capturando al sujeto en una iteración sin fin.

Asistimos hoy a una agudización y a un empuje por la manía del juego, modalidad en la que el juego pierde su dimensión de lazo. El juego se vuelve adicción porque la pérdida no puede ser contada, sólo actuada una y otra vez.

Es el síntoma de una época que promueve la huida del impasse del deseo, del encuentro con el Otro sexo, del límite de la castración.

## La apuesta del psicoanálisis

La incidencia de la virtualidad y del mundo tecnológico no solo afecta al juego sino también al modo en que se constituye la subjetividad. El sujeto contemporáneo, desabonado del inconsciente, no convalida como en la época de la primacía del padre en su cara ideal los significantes que le vienen del Otro; ahora el saber está en el bolsillo, ya no hay que ir a buscarlo al campo del Otro, nos dice Miller [6]. Se encuentra a disposición de manera automática con un simple deslizar de un dedo.

¿Cuál es la apuesta del psicoanálisis, aún?

Para Lacan, hacer de la propia vida una apuesta es hacer del sujeto una respuesta de lo real.

Se refiere a una apuesta por el sujeto, por el advenimiento del sujeto en tanto que no viene dado de antemano, sino que se apuesta a su emergencia, como discontinuidad en la contingencia, por fuera de cualquier cálculo, lo que se produce solamente sostenida por el deseo del analista.

¿No se trata acaso de lo que hacemos cada vez desde Freud hasta nuestros días irrumpiendo en las coordenadas discursivas que impone cada época respecto de la relación al inconsciente y al modo de goce?

#### NOTAS

1. Pascal, B.: (1670) *Pensamientos*, Gredos, 2014.
2. Freud, S.: (1920) "Más allá del principio del placer", en: *Obras completas*, Tomo 18, Amorrortu, Buenos Aires.
3. Miller, J.-A.: (2011) "Habeas corpus" en: *Cuadernos Andaluces de Psicoanálisis Número 12*, Granada, España.
4. Lacan, J.: (1960) *El Seminario, Libro 12, Problemas cruciales para el psicoanálisis*. Inédito.
5. Freud, S.: (1928) "Dostoievski y el parricidio" en: *Obras completas*, Tomo 2, Amorrortu, Buenos Aires.
6. Miller, J.-A.: (2015) "En dirección a la adolescencia". Texto on line <https://elpsicoanalisis.elp.org.es/numero-28/en-direccion-a-la-adolescencia/>  
Miller, J.-A. (2024). *Respuestas de lo Real*. Buenos Aires. Paidós. 2024