

FINAL DE PARTIDA

Jugar por jugar y apuesta

Claudio Spivak

Jugar, apuesta y pérdida

Algunos trabajos clínicos, que tienen como objeto al juego compulsivo de apuestas, suelen acentuar su exposición en el uso del dinero y en la paradójica ganancia de la actividad.

Freud, en “Dostoievski y el parricidio” [1], echa luz sobre la pasión patológica que ocupa al escritor, una manía por el juego que le atrajo diversas formas de miseria. En el desarrollo, esta pasión podría ser explicada por una faceta criminal, traducida en sadismo, masoquismo e inhibición. Pero esta complejidad de factores involucrados convoca a otro elemento, siendo que el yo no logra obtener una síntesis.

En la particularidad del escritor, la pasión por el juego, que podría haber funcionado de forma independiente, se asocia a la neurosis, una histeria grave, ante el fracaso del yo. Y también al complejo paterno y al deseo parricida. Esta vinculación conlleva que la pasión se exprese de modo diverso, por incidencia de la neurosis. Uno de sus resultados es que el apostador Dostoievski necesariamente pierda. De tal forma, en su miseria y en los autorreproches, en el castigo por los deseos homicidas dirigidos al padre, halla una ganancia: la satisfacción del sentimiento de culpa.

Años más tarde, el psicoanalista Edmund Bergler [2] resalta el planteo de Freud, postulando: “el jugador es un neurótico con un deseo inconsciente de perder”. La tesis será retomada por otros autores, sedimentando una tradición.

Sin embargo, a pesar del acento que reúne juego de apuestas y pérdida, Freud dejó asentada otra línea de lectura.

Jugar por jugar

En el mismo texto, Freud indica que el escritor no jugaba para ganar dinero. Argumenta que

Dostoievski era demasiado agudo para saberlo y demasiado honesto para callarlo. Para Dostoievski, lo principal era el juego en sí y de por sí. Afianzando la idea, Freud obtiene de la correspondencia del escritor, una mención: “lo principal es el juego mismo” y también: “juro que no se trata de codicia, aunque por cierto el dinero es lo que más falta me hace”. [3]

Desde esta perspectiva, el juego adquiere un valor en sí mismo, independiente del perder o la culpa.

Es claro que la precisa indicación de Freud, retomada por Bergler, no debe ser obviada. Es un patrón que se encuentra en el relato de algunos, que hoy podríamos llamar jugadores “clásicos”.

Nuevos tiempos, nuevos jugadores

La entrada de la ciencia y su aceleración en la vida común, junto con la erección de lo digital y lo virtual, han alterado las características históricas del juego de apuesta. En este sentido, los cambios y creaciones que ha conocido el juego son extremas, incidiendo en las características mismas del jugador convocado.

Años atrás, Jacques-Alain Miller [4], definía lo contemporáneo por el divorcio del Ideal, de las personas y del Otro. Este escenario propone un cortocircuito que permite acceder directamente al plus de gozar, que no se sostiene de la palabra sino de un producto de la industria o la técnica.

Acaso el movimiento de la civilización ha empujado nuevas formas de gozar, que se traduce en nuevos jugadores. También en modificaciones del juego de apuestas, hoy día convertido en simples juegos apoyados en *gadgets*, ofrecidos por los discursos científico y capitalista. Y también se trata de juegos personalizados, donde las posibles interrupciones son taponadas por la aceleración y los multiplicados estímulos, que incrementan la productividad del jugador.

El juego de apuestas tradicional se basaba -por lo general- en un grupo de participantes, donde cada jugador se encontraba con otros, quienes se enlazaban mediante acciones rítmicas y estratégicas, que se realizaban sobre una mesa.

Martín Amis [5] describe unas variaciones en el jugador de apuestas, a comienzos del siglo actual, donde ya se presenta la influencia de lo virtual en el póker. El escritor explica que la edad media del jugador de póker ha ido en progresivo descenso. Los nuevos, además de la juventud, traen una novedad. Para estos el juego no es una cuestión de gente, sino de matemáticas. Ellos proceden de otro campo: de las redes.

Su modo de juego se ahorra el encuentro con otros, las estrategias de seducción y de impostura. Ellos se apoyan solo en las probabilidades y en el dinero en juego. En ellos el juego pasa a orientarse al encuentro con una máquina. Este encuentro traduce, de forma adecuada, la soledad actual de cada uno con su partenaire plus de gozar.

Más cerca en el tiempo, jugadores nuevos y más jóvenes se han acercado a las apuestas. Estos, si bien prescinden del Ideal y de los otros, se aferran al saber. No se trata del saber inconsciente, sino del saber acumulado como estadísticas y probabilidades matemáticas. En estos casos, el jugar por jugar, se ordena por una acumulación y verificación de saber, donde la operación de juego se describe como una evaluación. La impronta del discurso de la ciencia participa, bajo el imperativo del SI que dicta: “sigue. Adelante. Sigue sabiendo cada vez más”. [6]

Un testimonio [7] de alguien llamado Mollie ilumina otra forma de apuesta. Ella explica que la gente nunca entiende que no juegue para ganar. Ella juega para seguir jugando, para permanecer en esa zona donde nada más importa. Agrega que, en el momento de juego, su visión es clara, enfocada en su máquina, con el mundo girando alrededor y sin escuchar realmente nada.

El testimonio nos resuena con la mención de Freud referida al mundo privado [8], provisto por los embriagantes, que acercan el jugar por jugar a la manía. Estos embriagantes brindan una ganancia inmediata de placer y una elevada independencia de los embates del mundo exterior, al ofrecer refugio en un mundo propio, que ofrece mejores condiciones de sensación.

NOTAS

1. Freud, S.: (1928) “Dostoievski y el parricidio”, *Obras completas*, Vol. XXI, Buenos Aires, Amorrortu Editores. Bs. As., 1979.
2. Bergler, E.: (1958) *The Psychology of Gambling*, New York: Hill & Wang, 1958, pág. VII.
3. Freud, S.: (1928) “Dostoievski y el parricidio”, *op. cit.*, p. 188.
4. Miller, J.-A.: (1996-1997) *El Otro que no existe y sus comités de ética*, Bs. As., Paidós, 2005.
5. Amis, M.: (2017) “Perder en Las Vegas”, en *El Roce del Tiempo*. Anagrama, Barcelona, 2018.
6. Lacan, J.: (1969-1970) *El Seminario, Libro 17: El reverso del psicoanálisis*, Barcelona, Paidós, 1992, pág. 110.
7. Schüll, N. D.: (2012) *Addiction by design. Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton University Press, 41 William Street, Princeton.
8. Freud, S.: (1927) “El malestar en la cultura”, *Obras completas*, vol. XXI, Amorrortu editores, Bs. As., 1985.