

SUMARIO

auestas

Editorial #45, Laura Valcarce

APUESTA

Siempre un poco rinoceronte, Christiane Alberti

ABRAN JUEGO

El sujeto del azar, Miquel Bassols

Debitum-patía: la apuesta, perversa, Ernesto Sinatra

Vicisitudes del autoerotismo, Gustavo Dessal

HAGAN SUS APUESTAS

Hagan juego, Damasia Amadeo

Pasión por Jugar, “jeu pour le jeu”, Maximiliano Alesanco

MUEVAN FICHAS

Video entrevista a Margarita Martínez, Diego Caramés y Agostina De Luca

SUMARIO

JUGARSE EL A

Adicción de diseño, Guadalupe Núñez

¿Qué apuesta?, Verónica Berenstein

Jugarse el α , Luz Mariela Coletti

NO VA MÁS

El que juega con fuego..., Guillermo López

Apostar por el sujeto en la escuela secundaria, Gabriel Ghenadenik

Apuestas online en las escuelas: ¿Síntoma público o privado?, Diego Coppo

TE CAE LA FICHA

Video entrevista a Marcela Soengas, Julián Lastra y Rodrigo Devesa

FINAL DE PARTIDA

Jugar por jugar y apuesta, Claudio Spivak

La pérdida como eje en la apuesta: de Pascal a la era digital, Karen Edelsztein

GAME OVER

La lengua del otro

Editorial

Laura Valcarce

Virtualia 45 a-puestas se inscribe en la serie abierta por *Virtualia 44 Inteligencia Artificial*, y continúa la apuesta por una elaboración que enlaza un tema de interés actual con la transmisión de una posición ética, clínica, epistémica y política, en una orientación que busca acercar a la comunidad la potencia de la enunciación del Psicoanálisis de Orientación Lacaniana. En esta edición, nos centramos en el fenómeno contemporáneo de las apuestas.

Las apuestas online, especialmente entre adolescentes y jóvenes, se han convertido en un fenómeno masivo cuyo crecimiento fue exponencial en el último año. Su expansión despierta inquietud entre los adultos —madres, padres, docentes, autoridades— y ha dado lugar a múltiples respuestas: desde la prohibición y la regulación, hasta los intentos de explicarlo todo por la vía de las neurociencias o de los efectos pospandemia.

Este fenómeno tampoco queda por fuera de las consultas analíticas. Si bien podría inscribirse como una forma más de ludopatía, presenta rasgos propios de la época: su anclaje en lo digital, el acceso inmediato e ilimitado, el anonimato, la disolución de las coordenadas espacio-temporales que antes operaban como límite, el empuje a jugar desde cualquier lugar y en cualquier momento, entre otras.

Apostamos a que nuestra lectura introduzca el factor pulsional, la dimensión de la satisfacción en juego y el uso singular que cada sujeto hace de las apuestas, en contraste con las respuestas universales y estandarizadas. La lectura del contexto en que este fenómeno se produce apunta a vislumbrar qué enseñan las apuestas adolescentes acerca de la subjetividad contemporánea.

El título *a-puestas* condensa una doble referencia: por un lado, las apuestas online, con su empuje al consumo y a la ganancia inmediata; por otro, la apuesta del psicoanálisis, que no retrocede en hacer existir la dimensión subjetiva.

La estructura misma de esta edición se organiza siguiendo la lógica de las apuestas: sus rúbricas evocan, cada una a su modo, expresiones propias del mundo del juego. Así, de principio a fin, los invitamos a recorrer *Apuesta*, *Abran juego*, *Hagan sus apuestas*, *Muevan fichas*, *Jugarse el a*, *No va más*, *Te cae la ficha*, *Final de partida* y *Game Over*.

Christiane Alberti abre esta edición subrayando la apuesta de Lacan por la juventud: una juventud sensible al discurso de la época, placa sensible a la contemporaneidad y una guía para comprender el momento presente. Brinda una orientación preciosa al practicante del

psicoanálisis: seguir siendo siempre un poco rinoceronte, ligados a un despertar y a una posición analizante. Su texto sitúa el contexto en el que se inscribe la *Nueva Política Juventud* y la necesidad de leer la época apostando a la existencia del psicoanálisis.

En *Abran juego*, Miquel Bassols introduce el “*sujeto de la espera*”, el cual nos permite creer en el azar, en las probabilidades y en el propio inconsciente. Gustavo Dessal se interroga por las “*Vicisitudes del autoerotismo*” subrayando que “las distintas adicciones de los adolescentes y jóvenes actuales se apoyan en las satisfacciones masturbatorias que la web ofrece a la carta”. Ernesto Sinatra nos conduce al núcleo pulsional, aísla el significante *Debitum-patía* y la deuda que organiza el modo de existencia de un *parlêtre*, revelando que un diagnóstico de ludopatía oculta el circuito de goce en juego.

Hagan sus apuestas reúne los textos de Damasia Amadeo y Maximiliano Alesanco. Damasia Amadeo nos recuerda que detrás de la supuesta maniobra perspicaz del apostador asoman las consecuencias de una identificación mortal, la vivencia de una mortificación que al sujeto apostador le llega como una pesada moneda caída del cielo. Maximiliano Alesanco, retomando a Freud y a Dostoievski, destaca la vía del juego por el juego mismo, despojado de toda finalidad instrumental. En el universo virtual, el jugador, inmerso en la pantalla, pierde la noción de presencia, sostenido por un plus de goce que se renueva incesantemente.

En *Muevan fichas*, Margarita Martínez aborda las apuestas online en el contexto de la creciente algoritmización de la vida, los desplazamientos en las coordenadas espacio-temporales que introduce la virtualización del juego y los distintos modos en que las promesas de éxito se enlazan con los discursos e ideales propios de nuestra época.

En *Jugarse el a*, Guadalupe Núñez nos presenta una “adicción de diseño” que ensambla objetos emblema de la época, el celular, el dinero, más el empuje a gozar. Los jóvenes, reducidos a procesadores de datos, quedan atrapados en la ilusión de control que los desconecta del cuerpo y de la palabra: “la pantalla como portal/umbral garantiza esa desconexión que dinamita el lazo social”. Verónica Berenstein muestra cómo el mercado “juega su partida” con el disfraz de la libertad, y propone apostar al inconsciente, a la palabra y a la verdad subjetiva, como alternativa al empuje a un goce sin palabras y sin otros. Mariela Coletti sitúa el juego de apuestas como un hecho de lenguaje, explorando las funciones que puede presentar el juego para el ser hablante.

La secuencia continúa y en *No va más*, Guillermo López parte del *Fort-Da* freudiano y se pregunta si las aplicaciones invitan a un *Fort* iterativo o a la articulación del *Fort* con el *Da*. Señala que el *Fort* de esas aplicaciones nos mantiene más aferrados que nunca a nuestros celulares, esperando un *Da* que rara vez llega, con las letosas siempre al alcance del bolsillo. Diego Coppo interroga el modo de obtener dinero súbitamente y articula la satisfacción ligada al dinero con la historia del azar y el determinismo. Gabriel Ghenadenik, enseña acerca de los efectos

de la inclusión de un analista en un dispositivo escolar, cuya presencia y lectura apuestan a la palabra y a la emergencia de la dimensión subjetiva.

En *Te cae la ficha*, Marcela Soengas responde a nuestras preguntas sobre las novedades que introduce la virtualidad y los efectos que esta produce en las subjetividades contemporáneas.

En *Final de Partida*, Claudio Spivak lee el pasaje del jugador clásico al jugador actual, atrapado por la máquina y por el saber estadístico, en una soledad cada vez más conectada al *gadget*. Karen Edelsztejnre corre el hilo que va de Pascal a la era digital para situar que toda apuesta comporta una pérdida. Asistimos hoy a una agudización y un empuje por la mania del juego, modalidad en la que el juego pierde su dimensión de lazo.

Y finalmente, la última rúbrica, *Game Over*, nos acerca a la lengua de la época: a los significantes que circulan entre los jóvenes y a esa rueda giratoria que nos zambulle en las expresiones y dichos recortados del mundo de las apuestas. Cierra esta edición un pequeño no-glosario porque escuchar esas palabras es también una manera de acercarse a hablar la lengua del otro y de leer los signos de nuestro tiempo.

Mi especial agradecimiento al Consejo Editorial –Graciela Brodsky, Inés Sotelo, Débora Rabinovich y Jorge Assef-, a los corresponsales y a los integrantes del Comité de Redacción por su creatividad, su entusiasmo y su compromiso en la elaboración del tema y de esta edición. Y a Nicolás Bousoño, que ha acompañado el recorrido de producción de las ediciones 44 y 45.

Querido lector, te invitamos a recorrer esta edición, a leerla y a compartirla. A sumarte a nuestra apuesta por leer la singularidad de cada ser hablante, por sostener el despliegue de la dimensión subjetiva y por afirmar la existencia del psicoanálisis en el mundo contemporáneo. Que cada lectura sea también una jugada, un lazo con los otros y una manera de hacer lugar al deseo.

¡Bienvenidos a Virtualia # 45! ¡Buena lectura!

APUESTA

Siempre un poco rinoceronte

Christiane Alberti

El *Uno* de la orientación lacaniana interviene hoy en un contexto de civilización que podríamos calificar como un viraje civilizacional. No se trata de ideologías dominantes que “duran lo que duran las rosas”, porque impregnan en profundidad la subjetividad de los contemporáneos. Ignorarlo sería practicar un psicoanálisis fuera de contexto, desconociendo los discursos que condicionan su existencia o, por el contrario, la obstaculizan. Nuestro análisis debe situarse en el momento presente. En fin, siempre se trata de estar conectados con la subjetividad de una época y extraer de allí consecuencias para la práctica y para la doctrina. ¿En qué se convierte la práctica del psicoanálisis cuando las normas plurales e identitarias vienen exactamente al lugar de la interpretación, cuando ocultan el menor cuestionamiento de un sujeto sobre sí mismo, ese retorno sobre sí que abre la vía a una suposición de saber?

Hoy las identificaciones le son impuestas al sujeto de manera salvaje y se hacen pasar por identidades: constituyen normas de pleno derecho. Alimentan el imaginario, ya no de un ideal enclavado en el cuerpo (Ideal del yo), sino que, en nombre de la supuesta diversidad, empujan a lo mismo: es un espejo mortífero que se le ofrece al sujeto, una captura imaginaria por lo mismo. En el fondo, los significantes-amor etiquetados introducen un forzamiento identificatorio en el sentido de una identidad fija, separada de la experiencia de las relaciones.

En este contexto, el *Uno* de la orientación lacaniana resulta más que nunca indispensable para mantener el rumbo de la brújula lacaniana. Se trata de trabajar a partir de la experiencia clínica analítica y de extraer las consecuencias de los cambios que se producen en la civilización. A contracorriente del pensamiento único, se trata de una dimensión experimental, de un saber por adquirir, que aún no está allí. El saber en tanto que se adquiere, y no en tanto que se estanca.

En este contexto se lanzó la Nueva Política Juventud.

Tomemos como referencia las intervenciones de Lacan en torno a la juventud, que contribuyen a orientarnos.

“Estoy muy contento de ver a muchas figuras jóvenes, ya que (...) es en (...) estas figuras en las que deposito mi esperanza”[1]. Así se expresaba Lacan en una conferencia que dio en Italia en 1972. ¿De qué esperanza se trata? No de la esperanza inherente a la neurosis universal, sino de

aquella que hay que poner en relación con una necesidad de discurso: la necesidad de que exista el psicoanálisis.

Lacan no busca concebir la juventud como una característica, como aquello que se evoca “tan amablemente, tan tiernamente” la juventud. No convoca a la juventud desde una dimensión imaginaria. Recordamos aquí la famosa “Carta a la juventud” de Émile Zola, evocando el Barrio Latino que se encendía “estremeciéndose con las orgullosas pasiones de la juventud, el amor a la libertad, el odio a la fuerza bruta que aplasta los cerebros y oprime las almas.”[2]

No se trata en absoluto, para Lacan, de ese lirismo, aunque sepamos que firmó en 1968 una petición cuyo autor fue Maurice Blanchot, en la cual se invocaba “la potencia de rechazo de la juventud, capaz de abrir un porvenir”[3], esa potencia de rechazo que animaba y sostenía esos movimientos juveniles.

Diría que, para Lacan, se trata más bien de una necesidad de discurso, y precisamente porque dice que la juventud es “sensible” al discurso dominante. Si “el discurso analítico hubiera tomado cuerpo”[4] -afirma Lacan en aquella época- se habrían manejado mejor para hacer la revolución. Lo que ocurre a nivel de la juventud es, entonces, una guía para comprender el momento presente. Interpreto que la juventud es como una “placa sensible” a la contemporaneidad.

No es acaso aún más cierto hoy, en estos tiempos de caída de los ideales nítidos, en los que la juventud está como en suspenso, volcada hacia una causa externa a sí misma, a la espera de todo y, por lo tanto, de nada. A la espera de que se le “conceda su deseo”[5], al modo de Hamlet.

En su dirección a la juventud, Lacan -como él mismo lo dice- no hace ninguna propaganda. Verifica así que el discurso analítico no busca dominar, sino mantener su oferta: “Hay una necesidad, en el punto al que hemos llegado, una necesidad, es esto lo que digo, de que haya analistas”[6]. En lugar de ilusiones, ¿qué ofrece Lacan a la juventud? Nada más que la oferta analítica misma.

¿Qué enseñanza podemos extraer de ello? Que se trata de mantenerse o ponerse en sintonía con el mundo tal como va, para que la oferta psicoanalítica suscite una demanda. Con los jóvenes, se habla la lengua de la época. Lacan habló la lengua de su época para que la juventud concurriera a su escuela. Tuvo éxito. Habló de cibernética, integró el vocabulario del marxismo, se dirigió a los alumnos de la Escuela Normal con J.-A. Miller, etc.

Lacan también dio un lugar a la juventud en el corazón mismo del concepto de Escuela y siempre distinguió dos modos de reconocimiento de los analistas: el pase y el control de la práctica. Un analista es el producto de su análisis y, para autenticarlo, Lacan inventó el pase.

Esta invención indica claramente su orientación a favor de un modo de reclutamiento que no implica analistas “dormidos en los laureles”, según su expresión. La formación de los analistas tiene su propia temporalidad y no depende de la cantidad de años. Al haber tenido la audacia de concebir esta modalidad de reconocimiento que no implica a analistas de cabellos blancos, Lacan hizo un lugar en la escuela a los más jóvenes, a aquellos que tienen “la frescura de la experiencia”.

Pero también reinventó el control, como formación desestandarizada. Del mismo modo que desestandarizó la cura, desestandarizó el control de la práctica. Para Lacan, el control se impone[7]. Y se impone tanto para los más jóvenes como para los más experimentados. Y por qué Lacan pudo decir de los jóvenes practicantes que “son como el rinoceronte, hacen poco más o menos cualquier cosa y yo los apruebo siempre. Efectivamente, ellos siempre tienen razón”[8]. ¿Por qué? Porque Lacan da prioridad al acto respecto de la palabra. Entonces, solo puede dar la razón a quienes le transmiten su práctica. De esta manera, se distancia de una cura tipo o ideal. Estos jóvenes analistas pueden verificar así hasta qué punto pueden ser libres en su táctica, mucho más que en su estrategia. Recientemente, jóvenes colegas de la Política Juventud pudieron dar testimonio de esto: es a través del control que su deseo se anudó a la escuela: no el deseo de ser analista, sino el *deseo de análisis*, que es la primera forma del deseo del analista.

Así, para Lacan, la apuesta por la juventud no apuntaba a una esencialización de las edades, sino a la garantía de que los analistas siguieran siendo siempre un poco “rinoceronte”[9]. Dicho de otro modo, que se mantenga para el analista un despertar, una relación a su posición analizante, a su inconsciente.

NOTAS

1. Lacan, J. “Del discurso psicoanalítico” Conferencia en Milán del 12 de mayo de 1972. Inédito.
2. Zola, E. (1898) Carta a la juventud en “Yo acuso” Buenos Aires, Tusquets editores
3. Carta del 10 de mayo de 1968 publicada en Le Monde firmada por 35 intelectuales entre los que se encuentra Jacques Lacan. Inédito.
4. Lacan, J. “Del discurso psicoanalítico”. Op. Cit. Inédito.
5. Lacan, J. (1958-59) *El Seminario, Libro 6, El deseo y su interpretación*, Paidós, Buenos Aires, 2014, p. 397-398.
6. Lacan, J. “A la escuela freudiana”, Conferencia en Milán del 30 de marzo de 1974. Inédito.
7. Lacan, J. “Acto de fundación”, en *Otros Escritos*, Paidós, Buenos Aires, 2012, p. 247-259.
8. Lacan, J. (1975-76). *El Seminario, Libro 23, El sinthome*, Paidós, Buenos Aires, 2013, p. 17-18
9. Lacan, J. *Ibíd.*, p.17

Traducción: Laura Valcarce

ABRAN JUEGO

El sujeto del azar

Miquel Bassols

El matemático Joseph Bertrand pudo escribir: “Una moneda no tiene conciencia ni memoria”. Sin embargo, parece que se las atribuimos inevitablemente, por ejemplo después de haber salido “cara” cinco veces seguidas en lo que concebimos como tiradas al azar. La probabilidad de que salga cara o cruz sigue siendo la misma en cada tirada. A pesar de ello, el jugador cree que la moneda le “debe” ya una cruz, y puede perder su fortuna en esta creencia.

Solo en la espera -fenómeno plenamente subjetivo- producida en una secuencia de tiradas tiene sentido hablar de probabilidad. Del mismo modo, sólo al efectuar una medida la realidad se convierte en probabilística.

El problema de las leyes del azar y sus probabilidades es, pues, enteramente subjetivo: ¿Por qué esperar a cinco “caras” para reclamar mi “cruz”, y no cien, o mil, o incluso sólo una...?

En buena lógica, no hay absolutamente *nada* sospechoso en el hecho de que salga cara 100 veces seguidas. Todo un estudio como el excelente *El Azar* de Émile Borel [1] está hecho para mostrarnos eso y para denunciar la “creencia antropomórfica” que supone esa “sospecha”, en nada distinta a la superstición o a las “sincronicidades” que interesaron a Carl Gustav Jung y al físico Wolfgang Pauli. Simplemente, son hechos sucesivos pero independientes.

Solo introduciendo el “sujeto de una espera” podemos empezar a hablar de probabilidad en una secuencia de hechos independientes. Es lo que la noción de “esperanza matemática”, -criticada por Borel por esa misma razón como un puro eufemismo-, intenta aislar.

Pero con la introducción de ese sujeto de la espera, ¡es todo un mundo simbólico de determinaciones el que se nos ha colado en el interior del estudio objetivo de las leyes del azar y de las probabilidades!

Hay una excelente obra de teatro de Tom Stoppard (versionada en una no menos excelente película) titulada “Rosencrantz and Guildenstern are dead”. Empieza con una impagable escena en la que los dos personajes juegan a cara y cruz. Han lanzado 90 monedas, todas han salido cara, una vez tras otra, y han ido a parar al bolsillo de Rosencrantz que sigue apostando cara.

La escena, por absurda que parezca, muestra que suponer que las monedas están trucadas es

tan supersticioso como creer que saldrá cruz en la siguiente.

Puede verse la escena en este enlace. [2]

Imposible entender la extrañeza, casi siniestra en lo cómico, que produce dicha escena sin introducir en su estudio objetivo, así como en el propio estudio de la estadística, lo que hemos llamado provisionalmente “sujeto de la espera”.

Es lo que la lectura del libro de Émile Borel nos sugiere también. Aquí va una de sus observaciones, aparentemente inocua:

“Es sobre lo que ‘yo sé’, y no sobre mi ignorancia, que basaré la afirmación de que la probabilidad para que la carta elegida sea el siete de pique es precisamente $1/32$, si el mazo es de 32 cartas”. [3]

Borel toma aquí el problema a la inversa de lo habitual, no a partir de lo que ‘yo ignoro’ sino a partir de lo que ‘yo sé’, para mostrar que ese saber previo es determinante en el juego. La afirmación - ampliamente sostenida - de que el azar es el nombre dado a nuestra ignorancia resulta entonces impropia, si no absolutamente fuera de lugar.

Es fundamental, por ejemplo, ‘saber’ de antemano la diferencia entre Cara y Cruz, para que el juego de Cara o Cruz tenga el más mínimo sentido para alguien. Puede parecer una obviedad pero las consecuencias de la observación de Borel son mucho mayores de lo que parece a simple vista. Como buen matemático, estudiará las ‘leyes del azar’; como buen pensador, conducirá el problema del azar y de la probabilidad a un problema totalmente anclado en el lenguaje con el que interpretamos lo real.

Se trata aquí de la mínima oposición entre dos términos, dos significantes diremos: Cara - Cruz. Es solo a partir de esta oposición significativa que el sujeto -el sujeto de la espera, de la “esperanza matemática”, del deseo también- hace su entrada en el juego de manera irreversible para no poder ya salir de él.

Y no habrá modo de quitárselo de encima con exorcismo alguno de “objetividad” a lo largo del juego en el que es la combinatoria de los significantes, ordenados en la serie de acontecimientos de que se trate, la que determina a ese sujeto, sin que él lo sepa en realidad. Tenemos, pues, de nuevo al sujeto reentrando en el cajón de nuestra supuesta objetividad, y determinado (sobredeterminado, para ser más precisos) por una mínima estructura de lenguaje.

“Sin que él lo sepa”, hemos escrito. En este punto, la hipótesis del inconsciente me parece muy bien fundada. Podríamos tomar, en lugar de “Cara” y “Cruz”, cualquiera de los significantes en juego en una formación del inconsciente (sueño, lapsus, síntoma, acto fallido, “sincronicidad” incluida) para seguir la misma lógica. Es lo que el propio S. Freud hizo en cada caso, especial-

mente en su “Psicopatología de la vida cotidiana” [4], para situar al sujeto del inconsciente.

Corolario: es sólo este “sujeto de la espera” el que nos permite “creer” en el azar y en las probabilidades. También en el propio inconsciente.

Texto publicado en miquelbassols.blogspot.com el 10 de diciembre de 2010.

NOTAS

1. Borel, E.: *El Azar*, La Pléyade, Buenos Aires, 1974.
2. <https://www.youtube.com/watch?v=RjOqaD5tWB0>
3. Borel, E.: *El Azar*, *op. cit.*, pág. 34.
4. Freud, S.: (1901) “Psicopatología de la vida cotidiana”, en *Obras completas*, Tomo VI, Amorrortu Editores. Bs. As., 1980.

ABRAN JUEGO

Debitum-patía: la apuesta, perversa

Ernesto Sinatra

1. Es tiempo de las *AdiXiones*: a Padre pulverizado, goces pluralizados

El siglo XX vivió el reinado de las drogas por su eficacia en obtener - por medio de sustancias químicas - un inmediato cortocircuito de goce en el cuerpo. En el siglo XXI las drogas comparten su reinado con las *adiXiones* [1]: más allá de las *poli-sustancias*, se evidencia que es el valor tóxico del goce como tal lo que se desparrama por doquier. Desde la bulimia de *las poli-pantallas* - complementadas a menudo con el maridaje de las apuestas deportivas - se despliega un menú que ofrece las intoxicaciones más variopintas (que consumen cada vez más, de un modo anoréxico, a niños y adolescentes), habitualmente sin el anclaje del sentido, ni del Otro, ni de semejantes que oficien de un *partenaire-límite* a esos consumos. A *Padre pulverizado*, responden *goces pluralizados*; las *adiXiones* se sostienen de esta hipótesis. *Flash, trip, sniff...* ¿Qué hacer frente a signos del goce que muestran paradójicas satisfacciones fuera del sentido, sin una envoltura formal que habilite la construcción de síntomas, un sostén transferencial que diera lugar a un análisis?

2. ...Cuando la fobia vira a la perversión

Hasta ayer nomás, las denominadas “fobias sociales” que pulularon en los manuales de trastornos del Siglo XX ocultaban una de sus causas más relevantes: el fundamento autoerótico del goce de los consumidores.

Hoy los denominados “ataques de pánico” ocultan hemorragias de goce que, al estallar, producen *un-dividuos* [2] desbrujulados: esa “irrupción de lo real” provoca el desprendimiento de las referencias simbólicas, dejando al cuerpo en orfandad. Es el derrumbe en que lo simbólico se suelta de lo imaginario, sin mediación de un Nombre del Padre que anude borromeicamente.

En este punto, con el concepto de *placa giratoria* indicamos el giro producido a partir de la pluralización de los goces: *de las fobias a la perversión*. Lo caracterizaremos a continuación a partir de una *adiXión*.

3. ...¡Debitumpatía!

Un joven se presentó en análisis: "Soy ludópata". En pocas palabras se declaraba prisionero del juego, particularmente de las apuestas deportivas. Su decir se agotó en el diagnóstico, eso era todo. Silencio. Hasta que de modo intempestivo interrumpí su silencio "¿Qué te pasó en tu vida?" Allí aparecieron sus marcas de goce: el abandono paterno durante la adolescencia, la decepción afectiva con su madre, y la sensación persistente de haber sido traicionado...

Sus dichos se organizaron en torno de una lógica de transgresión: "Siempre hice lo que no debo". Mi intervención no fue por el sentido, sino por la homofonía: "¿Lo que no debo?"

Se sorprendió. Su adrenalina aparece cuando toma dinero que no le pertenece, especialmente cuando no puede devolverlo. Allí se instala un circuito de goce que se repite, marcado por una ansiedad constante que desencadena ataques de pánico: roba para jugar, apuesta, pierde, se endeuda, promete parar, vuelve a apostar...

La marihuana le ofrece relajación al transgredir, la cocaína, activación para robar y el juego, el cierre perfecto que consume el circuito. La "adrenalina de deber sin poder pagar" organiza su goce. La deuda organiza su modo de existencia.

Luego de su construcción bajo transferencia faltó a dos entrevistas seguidas. En su retorno otra vez el silencio: "Tuve una recaída" (eufemismo por "volví a apostar").

Intervenir era difícil. No servía interpretar descifrando un código, ni inducirlo al control de sus impulsos, menos moralizar ni ofrecerle límites...¿Qué hacer? Solo introduje escansiones y cortes, esperando saber qué hacer...

Hasta que ante su reiterada afirmación "No voy a apostar más", lo desafié: "¿Querés apostar?" De nuevo sorprendido respondió - algo dubitativo - "Sí". Acepté su apuesta estrechando su mano.

Luego de varias cancelaciones llegó como si nada. Había vuelto a jugar. Lo interrogué. No recordaba la apuesta.

Le pregunté qué más consideraba que podría hacer en este espacio analítico. Con un gesto displicente, afirmó "No sé". Esta vez esperé unos minutos en silencio, y le informé que en ese

punto de su construcción, acompañada ahora por su olvido, interrumpía las entrevistas. Aceptó sin inmutarse. Antes de irse me regaló una anécdota: en el Casino - ya por cerrar - y como era habitual luego de haberlo perdido todo, se echó sobre la mesa de juego al grito de "¡Me juego entero!".

Tal vez, no sin cierta ironía, podríamos sostener que la ludopatía no existe, y entonces proponer un nombre para nombrar su *adiXión* real: *debitumpatía*, la que hacemos existir en este caso para marcar el valor de la X que da la singularidad - y que comanda este circuito de goce mortífero - el que, al menos hasta el momento, no ha podido ser desactivado... Pero para nosotros, practicantes del psicoanálisis, la apuesta sigue en pie.

4. ...Hay dos apuestas diferentes

En este caso, un diagnóstico de ludopatía ocultaba un circuito singular elegido por un sujeto para *gozar-del-deber*.

La estructura de su apuesta no es simbólica, no apunta a una elección que un sujeto realiza en el campo del azar para intentar obtener una ganancia - siempre menor - con el riesgo de una pérdida - siempre mayor -, a partir de contar con la inexistencia de cualquier certeza.

En este caso es el *un-dividuo* en *sí mismo* el instrumento de un ciclo que se repite, al infiltrar la substancia del goce en la deuda. Un *cruzado-posmoderno* quien, en el nombre del Otro, entrega paradójicamente su cuerpo en sacrificio mortífero a ese Otro (que sabe-que-no-existe) [3] y la apuesta apunta a hacerlo existir una y otra vez, al dirigirse a ese lugar - el agujero de la no-relación sexual - en ese movimiento que triunfa al realizarse, pero fracasa cada vez al intentar obturarlo.

Reducción del *sujeto* en ese punto adrenalínico al *objeto* que exhibe el goce de la deuda, disolviéndola en su poder simbólico, pulverizando al Otro del significante, consumándose en el circuito: ésta es la substancia de su apuesta... ¿Apostamos?

NOTAS

1. Sinatra, E.: *AdiXiones*, Grama, Bs. As., 2020.
2. Miller, J-A.: *Contratapa del Seminario, Libro 19, ...o peor*, Paidós, Bs. As., 2019.
3. Arriesgaríamos decir del perverso que él nos hace *creer* que es un creyente, ésta es su coartada, su más exquisita renegación.

ABRAN JUEGO

Vicisitudes del autoerotismo

Gustavo Dessal

La corrección de los nuevos códigos sexuales se estrella contra la rompiente de las pulsiones, dinámica de un goce que no se adecua al progreso de la civilización y la cultura. La psicología de las parejas en las que reina la violencia doméstica muestra muy bien ese carácter “inapropiado” e “incorrecto” de toda elección amorosa. Si la actitud del macho violento nos repugna, la sumisión e incondicionalidad de algunas mujeres que la soportan resultan asombrosas, y nos revelan una complejidad en la dialéctica de las condiciones amorosas que escapa al sentido común y a la idea del placer como bien soberano. Podemos legislar y sancionar esa violencia, lo cual es social y humanamente exigible, pero resulta más difícil regular el modo en que los goces se enfrentan o se complementan, indefectiblemente al margen del bienestar político e individual.

Cuando el imperativo de la transparencia política se extrapola ingenua o perversamente al lazo entre hombre y mujer, la supervivencia del deseo se pone en grave riesgo. La sospecha, la vigilancia y la desconfianza recíprocas se convierten en actitudes dominantes, y la proverbial guerra entre los sexos da paso a una auténtica caza de brujas del goce. El terrorismo de la igualdad, aplicado de manera irresponsable, conduce a la idiotez de una sociedad compuesta de individuos que han perdido el buen uso de los semblantes y, por lo tanto, ya no saben cómo comportarse.

La ironía de la historia, la secreta venganza del agonizante patriarcado, consiste en que las mujeres deben acarrear ahora el peso de su libertad, del mismo modo en que sus congéneres del tercer mundo, quién sabe si menos o más afortunadas, cargan sacos de leña o bidones de agua sobre sus cabezas. Es indudable que la actitud y la consideración hacia el sexo femenino es en la actualidad uno de los más fiables patrones de medida a la hora de evaluar el grado de evolución de una sociedad. En ese sentido, un abismo sin reconciliación posible nos separa del mundo islámico, imperturbable en sus prácticas vejatorias sobre las mujeres, al igual que muchas otras sociedades de África y Oriente. Si bien la denominada liberación femenina del primer mundo occidental constituye un paso indiscutible en beneficio de la dignidad de la vida humana, lo cierto es que las conquistas sociales y políticas no agotan la problemática de los sexos. Cualquier respuesta colectiva no deja de ser en verdad una ideología, un espejismo de la razón en el que el deseo se aliena y se mortifica. Para mayor grandeza de la especie humana, las aventuras y desventuras de su sexualidad resisten los ordenamientos sociales y

políticos, religiosos y doctrinarios. La vida amorosa no es ni mejor ni más sencilla para la mujer directora de empresa, líder política, policía, camionera o ingeniera ferroviaria. Y menos aún en la actualidad cuando, además de todo eso, tienen que disputarse los últimos ejemplares de hombre que van quedando.

Es importante destacar que parte del malestar contemporáneo en la disputa de los sexos, se origina en el hecho de que las diversas variantes del feminismo les han proporcionado a las mujeres una base ideológica importante, sobre la que pueden basar sus reivindicaciones y encontrar una orientación que legitime sus deseos. Nada de eso es comparable en el plano masculino. Los hombres, ante la puesta en cuestión del régimen patriarcal, no disponen de un discurso alternativo con la suficiente consistencia o respaldo social como para suplir las representaciones clásicas de la virilidad. Las mujeres han visto florecer las distintas posibilidades de hacer con lo femenino, mientras que los hombres se encuentran cada vez más encerrados en un conjunto de referentes deslegitimados pero que son los únicos que conocen. Ser hombre, es decir, ejercer el semblante de la virilidad, que forma parte de la comedia humana, puesto que no existe una esencia ni femenina ni masculina, ser hombre es una pesada carga, que para muchos constituye un verdadero tormento. La posición de un órgano no solo no les garantiza una posición de privilegio, sino que el órgano en sí mismo es un síntoma con el que deben cargar. Es algo verdaderamente patente en la adolescencia, cuando los varones comienzan a desconfiar de sus propias capacidades y habilidades para acceder a la sexualidad. Tomaré el caso del varón presuntamente heterosexual, asediado por la angustia de no dar la talla. “No dar la talla” es la expresión en la que podemos concentrar el fantasma de no estar bien dotado, de no poder satisfacer a una mujer, de que la aspiración de ellas es devoradora e incolmable. Frente a esta dimensión fantasmática, las respuestas son variadas. Desde el apartamiento misógino, acompañado a veces del odio y el resentimiento hacia lo femenino, la fanfarronada fálica con la que se intenta velar la angustia, hasta la búsqueda de una confraternidad macho en la que encontrar refugio y perder el miedo. Las atrocidades que se alientan y se llevan a cabo son, entre otras cosas, el síntoma de una masculinidad abatida y arrinconada. Es cada vez más evidente que los hombres tienen crecientes dificultades para transitar la crisis identitaria de lo masculino, y que atraviesan una etapa de desorientación. El discurso social les ha confiscado sus títulos, pero no les provee de otros. Saben lo que ya no deben ser, pero ignoran por completo qué deben ser a partir de ahora, y cómo eso puede volverse compatible con el goce fálico, el único goce al que tienen acceso.

Las distintas adicciones de los adolescentes y jóvenes actuales se apoyan en las satisfacciones masturbatorias que la web ofrece a la carta. Se desencadenan como refugio contra la angustia de lo real del sexo. El autoerotismo resulta una alternativa al riesgo de confrontarse al deseo del Otro. La mayoría de estas conductas no son nuevas, aunque internet les confiere una extensión inédita basada en la promesa de alcanzar un goce que repudia los límites de la castración. Las generaciones más jóvenes no “entran” en Internet. Nacen en su interior. El

psicoanálisis no se propone sacarlos de allí, ya que en la actualidad no existe salida alguna, pero un análisis puede intervenir para regular de otro modo el empuje acéfalo de la pulsión.

HAGAN SUS APUESTAS

Hagan juego

Damasia Amadeo

“Te apuesto lo que quieras” es una frase que podemos remontar en el tiempo. Se trata de un tipo de expresión que forma parte del acervo cultural de la vida lúdica de la niñez, de la adolescencia, y más allá también.

El juego, además de entretenimiento, puede ser vehículo de construcción de saber. Freud creó su teoría acerca de la compulsión a la repetición, su vínculo con el más allá del principio del placer y su relación con la pulsión de muerte, a partir de observar el juego de su nieto, de un año y medio de edad. [1]

Freud también habló del juego en relación con la creación artística y el fantaseo. [2] Sostuvo que el niño discierne perfectamente entre juego y realidad. Además, que obtiene placer de esa actividad tanto como el adulto lo obtiene de la fantasía. A este último, sin embargo, aquella realidad discernida antaño se le torna adversa, por haber percibido la distancia entre su vida concreta y sus deseos infantiles, donde el juego formaba parte, de manera privilegiada, de los vehículos para su realización.

Lacan retoma la oposición indicada en aquellos dos fonemas pronunciados por el nieto de Freud en el legendario juego del *Fort-Da*. A estos fonemas indicadores de la presencia y de la ausencia los vincula ahora con otro juego, el de la apuesta entre par o impar introducida por Edgar Allan Poe en el cuento “La carta robada”. Obra literaria a partir de la cual Lacan escribe un texto que va a encabezar sus *Escritos*. [3]

En el cuento, la apuesta entre par o impar es evocada por el detective protagónico en su búsqueda por descubrir la verdad oculta a raíz del robo de una carta; y es traída a colación como una suerte de parábola para mostrar, en la figura de un niño apostador, la necesidad de observar detenidamente al contrincante, para aprender a identificarse con su táctica y así poder desbaratarle la jugada.

Lacan retoma el planteo literario como crítica a la noción de intersubjetividad. Sostiene que, en la apuesta esgrimida por el niño prodigio de aquel cuento, no se trataría de astucia sino, por el contrario, de las consecuencias del vínculo dual propio al registro imaginario.

Adivinar el juego del adversario a partir del semblante y de la especulación mental que pueda

hacerse respecto de la imagen que se tiene enfrente se revela, en la pluma de Lacan, como una cortina de humo. Es que, en sus elucubraciones, el niño apostador, que debe elegir entre A y B para ganar, despliega una infinidad de opciones creyendo salvaguardarse así de una equivocación que inevitablemente lo conduciría al fracaso. Identificado con el oponente, él pensará: si el otro tiene cara de tonto, puede ser que lo sea, entonces jugará alternadamente par-impar; pero también puede suceder que se haga el tonto, y por lo tanto juegue esa alternancia para engañarlo, y así, de un momento a otro, cambiar la táctica y él perder la jugada.

Pero lo que parece ser solo entretenimiento rápidamente muestra su reverso. Como la suerte está echada de antemano, detrás de la supuesta maniobra perspicaz del apostador ya asoman las consecuencias de esa identificación mortal. De ahí la terquedad de la búsqueda anticipatoria por descubrir el juego del otro, incorporando el apostador muecas, gestos y pensamientos imaginarios, hasta transformarse él mismo en el rival, con el ánimo de extraerle su objeto para quedarse ahora él con la ganancia. Lacan se mofa de esta estrategia, pero aplaude en el escritor el recurso literario.

Es que el juego de par o impar también le sirve a Lacan para reflexionar sobre las consecuencias de la trasmutación del azar (real) en símbolo (ley). Para ello, ofrece las posibilidades de una sucesión de tiradas aleatorias que va reagrupando de a tres: ---, +++, +-+, -+-, ++-, --+.

A cada agrupación de tres símbolos las nombra con una letra griega, armándose, en adelante, una cadena de nuevos símbolos. Los + y - serían los del azar, aunque posteriores a la apuesta en la tirada al aire de una moneda. En cambio, las letras griegas indicarían la ley introducida por el lenguaje.

Para Lacan, de entrada se introduce una gramática, que a su vez va a producir, en la diacronía de las jugadas, es decir, en la sucesión temporal, posibilidades e imposibilidades de aparición de determinados resultados. Y esto porque habría desde el inicio un sujeto de la apuesta, un sujeto que decide hacer una elección.

Esa ley de posibilidades e imposibilidades ilustra muy bien, para Lacan, un tipo de memoria cuya característica principal es la inercia propia de la compulsión a la repetición freudiana. Esa inercia es lo que, en la apuesta del juego de azar, el jugador buscaría eludir.

Pero, al circular la cadena significativa por determinados caminos y no por otros, posibilitándose e imposibilitándose al mismo tiempo ciertas opciones, al sujeto apostador de la ganancia que le daría el juego le llega de rebote, como una pesada moneda caída del cielo, la vivencia de una mortificación.

Es así como el jugador tiene la sensación de estar condenado de antemano y de no poder liberarse de la insistencia de un destino ya trazado, el cual se va a ir imponiendo cada vez

más sobre su idea de salvación por el azar. Ese es el mal cálculo de la apuesta, o lo que, en su apuesta, el sujeto no midió.

Lacan desplaza la apuesta del juego de azar al plano de la ley en la cadena significativa para reflexionar acerca de las máquinas, de las consecuencias en su época del nacimiento de la cibernética, y lo compara con el determinismo inconsciente. De ahí también su interés por el derrotero de la carta del cuento de Poe, una carta que no pertenece al universo del juego, sino que es pariente de la letra. [4]

Estas reflexiones de Lacan pueden servirnos hoy para entender la lógica del gran campo del juego de las apuestas: desde el truco, el póquer, la ruleta, las carreras de caballos y las de todo orden que ofrece el mundo *online*, que involucra a personas de todas las edades.

NOTAS

1. Freud, S.: "Más allá del principio del placer", en: *Obras completas*, Tomo XVIII, Amorrortu, Bs As, 2003.
2. Freud, S.: "El creador literario y el fantaseo", en: *Obras completas*, Tomo IX, Amorrortu, Bs As, 2003.
3. Lacan, J.: "El seminario sobre "La carta robada", en: *Escritos 1*, Siglo XXI editores, Bs As, 2008.
4. En francés, *lettre* significa carta y letra.

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.

MUEVAN FICHAS

Video entrevista a Margarita Martínez

Diego Caramés y Agostina De Luca

Tomando en cuenta el crecimiento exponencial de las apuestas en plataformas digitales, principalmente por parte de los jóvenes, resulta imprescindible conectar este fenómeno con otras marcas epocales que ayudan a contextualizarlo y complejizarlo, en particular con ciertas transformaciones tecnológicas cuyos efectos “subjetivos” resultan tan significativos como inquietantes. En la presente entrevista se indagan las apuestas online en el marco de la creciente “algoritmización de la vida”, los cambios de las coordenadas espacio-temporales que implica la virtualización de los juegos de azar y los distintos modos en que las promesas del éxito en las apuestas se enlazan con discursos e ideales de nuestra época.

Margarita Martínez es Magíster en Literaturas Española y Latinoamericana (París X – Nanterre) y doctora en Ciencias Sociales (UBA). Docente e investigadora en la UBA y en la UNSAM, entre otras universidades nacionales. Autora de Sloterdijk y lo político (Prometeo, 2010) y Trece Llanos (Ubú, 2018). Se especializa en comunicación, nuevas tecnologías y subjetividades contemporáneas.

¡Muchas gracias, Margarita Martínez!

Virtualización de las apuestas

https://youtu.be/G-rq8zLGlu4?si=WL_ORIVwVtbQNMOL

Mutaciones subjetivas y apuestas online

<https://youtu.be/HOmCRLaHVcA?si=jQXWEQKRzyZl-Whl>

Apuestas y tiempo

https://youtu.be/Yw8YLFPY_xA?si=WazVoRDarrwszQ8B

Discursos, época y jóvenes

<https://youtu.be/oVv6Mvmuld4?si=3tOo5Jd0KtOs-lsv>

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 ”.

JUGARSE EL A

¿Qué apuesta?

Verónica Berenstein

Historia y actualidad

Las apuestas existen desde hace siglos. La conjunción del juego con la tecnología, la virtualidad y el empuje al consumo propio de nuestra época, imprimieron drásticos cambios:

a) Eliminación de las barreras temporales, espaciales y materiales

Antes, las salas de juego estaban fuera de las ciudades y tenían un tinte clandestino. La actividad se limitaba a contextos específicos y estaba articulada socialmente.

Había un paréntesis temporal entre la apuesta y el resultado; un límite horario y espacial: a veces la salida para buscar dinero oficiaba de corte.

Actualmente, parafraseando a Miller “cada uno lleva la apuesta en sus manos”: en la cama, en el baño, en el colegio.

No es necesario movilizarse, ni usar efectivo o tarjetas de crédito. Se usan billeteras virtuales recargables con un click; se puede apostar en tiempo real desde cualquier lugar. No sólo el resultado final de un partido, sino también, sobre múltiples circunstancias del juego (en que minuto habrá una sanción, si se va a cobrar un penal, etc.)

La satisfacción en juego adquiere la característica de ser permanente, ilimitada, continua y mostrativa.

b) Pasaje desde una lógica fálica bajo el Discurso del Amo ligada a la tradición hacia una lógica de lo ilimitado

Antes había pautas de uso y prohibición a menores.

La virtualidad y anonimato permitió que se sumaran personas que no socializan. La actividad se tornó automática, se exacerbó el carácter compulsivo, adictivo y solitario. [1]

Cada uno gestiona su propia adicción y ésta no es detectada, ya que es parte de los hábitos

cotidianos: el uso de lo virtual es una herramienta de productividad, de rendimiento, de inserción laboral, de educación, de circulación social.

Un hábito que tiene las características de una adicción, hoy significa estar actualizado, conectado y buscando mejorar la “performance”. Se genera una continuidad entre uso, abuso, dependencia y compulsión.

Los efectos adictivos se dan mucho más rápido y de forma más agresiva en los jugadores virtuales. [2] El rango etario pre internet era entre los 40 y 55 años. Hoy día, son los nativos digitales.

c) El mito de la libertad

Ubico este fenómeno de época en relación a lo que Lacan plantea en 1973: “[el discurso científico] (...) ha engendrado todo tipo de instrumentos que (...) hay que calificar de *gadgets*. De ahora en adelante, y, mucho más de lo que creen, todos ustedes son sujetos de instrumentos (...)” [3]

Se produjo un viraje de la relación sujeto-objeto que, día a día se complejiza. El sujeto, bajo la égida del mercado, buscará, no sólo “tener” cosas, sino que, a través del consumo se conforma un “ser”. Búsqueda identitaria que es propia de la adolescencia.

El poder del mercado no prohíbe ni somete. “Juega su partida” con el disfraz de la libertad, elude todo conflicto y posibilidad de rebelarse ya que el amo no está a la vista y el individuo se cree sin sujeciones. El poder que se ejerce desde la invisibilidad, motiva, seduce y empuja a la satisfacción inmediata y permanente. El individuo se cree libre de elegir qué usar, qué mirar, qué comprar. Pero sabemos que es él el “elegido” por los algoritmos.

J. C. Indart [4] relaciona la subjetividad de esta época con el financista.

Las inversiones financieras (“*timba financiera*”) son apuestas socialmente valoradas. A partir de la crisis económica global y la precarización del trabajo, las apuestas contribuyen al armado de un imaginario “mágico” que permita sortear las dificultades. Escuchamos niños y jóvenes que manifiestan ideales sostenidos en un “ser de clase” y uno de sus primeros objetivos es el “ser millonarios”. ¿Acaso una identidad *prêt-à-porter* que elude la puesta en juego de un real singular, brindando una respuesta antes de que se formule una pregunta sobre el deseo?

Otro fenómeno en auge, son los púberes y niños [5] *traders*, que hacen furor en las redes [6] mostrando autos, mujeres, mansiones que adquirieron gracias a su decisión de emprender solos el camino hacia el éxito, dejando la escolaridad que los limita y “pensando en positivo”.

Contexto hoy

Cuando el Estado no regula ciertas prácticas, la regulación queda en manos del mercado. En el momento en que empezaron a poner restricciones en Europa (2019) y las empresas de apuestas tuvieron que retirarse, encontraron un nuevo mercado en Argentina.

Las apuestas asociadas a los avances tecnológicos, a la publicidad en redes con *streamers* e *influencers*, al deporte y a la falta de regulación estatal, tuvieron un aumento exponencial e inédito luego del Mundial 2023, siendo los equipos y jugadores los principales sponsors de las empresas de apuestas on line. [7]

Apostar al inconsciente

“(...) en nombre de esta orientación que es solo supuesta, objeto de una apuesta, pero con todo una cuestión de deseo, me niego a aceptar que el psicoanálisis sea arrastrado tras el movimiento del mundo.” [8]

Un desborde de un adolescente con apuestas muchas veces no se repite: la instauración de un límite (padres, escuela) y ubicar consecuencias, puede funcionar de punto de basta, quedando el episodio como un momento de descontrol, sin una fijación pulsional. Es fundamental ubicar la función que este fenómeno cumple en cada quien y no diagnosticar precipitadamente cualquier conducta como adictiva.

La apuesta a veces permite al joven homogeneizar un modo de goce y establecer un lazo con otros.

El desafío en un análisis será invitar a un espacio de conversación para armar un interrogante que lo interpele, “hacer creer en el síntoma” [9] y conmover una identidad ofrecida “para todos”. Acompañar en el uso de los objetos, recuperar la atención del joven que está captada por el *gadget* y apuntar a la invención de una enunciación singular que no los deje encerrados y aislados en el Otro digital.

Acaso el encuentro con un psicoanalista pueda crear un hiato en lo que se presenta sin fisuras. Ante un fenómeno que se presenta como respuesta sin pregunta [10], con una identidad alienada al mandato contemporáneo de consumo, apostar a la palabra y a la verdad subjetiva, como alternativa al empuje a un goce sin palabras y sin otros.

Como plantea Lacan, el psicoanalista deberá situarse como revés del discurso del amo [11]; no en una oposición, sino, de algún modo, reinstaurar un imposible, poner un palo para que la

rueda [12] no gire tan eficazmente.

NOTAS

1. Coletti, M.: en <https://www.entrelazar.com.ar/entrada/articulo-de-mariela-coletti-publicado-en-revista-tierra-de-moustros-httpwww.salud.mendoza.gov.artierra-de-moustros-40399>
2. Susana Jiménez: "Unidad Juego Patológico" del Hospital Bellvitge, Barcelona, revela que la compulsión en los jugadores presenciales ocurría luego de 5 - 7 años de apuestas, en los jugadores "on line" se desarrolla en 1 año.
3. Lacan, J.: (1972-73) *El seminario, Libro 20, Aun*, Paidós, Bs As., 1991, pág. 99.
4. Indart, J. C: Apuntes del curso "Clínica de la no relación sexual". Seminario anual de la EOL, año 2005. Inédito.
5. https://www.instagram.com/santi_lofeudo?igsh=MThkYmoycXFjcnc1bw==
6. <https://www.instagram.com/matiasscardozo?igsh=dTZmazg5cmowNjk0>
7. Dellepiane, Agustín: *Apuestas on line en adolescentes y adultos jóvenes*, Albatros, Bs. As., 2025.
8. Miller, J-A: (2008-2009) *Sutilezas analíticas*, Paidós, Bs. As., pág. 13.
9. Laurent, E.: "La sociedad del síntoma" en: *Revista Lacaniana N° 2*, Grama, Bs As, 2004.
10. Miller, J- A: (1983-84) *Respuestas de lo real*, Paidós, Bs. As., 2024.
11. Lacan, J.: (1969-70) *El Seminario, Libro 17, El reverso del psicoanálisis*, Paidós, Bs As., 1991.
12. "Du discours psychanalytique", de "Lacan in Italia 1953-1978". Copia de circulación interna de la biblioteca de la Eol.

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.

NO VA MÁS

El que juega con fuego...

Guillermo López

Durante la pandemia me llamaron la atención dos series de noticias en las que el juego ocupaba un lugar central:

1. La propuesta de diferentes gobiernos que difundían “el juego de la oca del coronavirus”, como un modo de reunirse en familia, salir de la individualidad de las pantallas e informarse.
2. El marcado aumento de ventas de los juegos de mesa.

A esto se agrega el impacto mundial que tuvo la serie “El juego del calamar”. [1] Su tema central son las apuestas virtuales de un grupo de millonarios que gozan mirando a una serie de concursantes jugarse literalmente la vida. ¿Por qué un producto de *mainstream* produjo tanta fascinación en plena postpandemia, luego que el mundo había sido azotado por una peste que se había cobrado un sinnúmero de víctimas? Este concurso lejos de la ingenuidad de los juegos infantiles en los que se inspira, está ligado a la pulsión de muerte, rompiendo con las conocidas barreras del bien, de lo bello y del pudor.

El videojuego como estructura mental

Baricco en “The Game” realiza una reseña histórica del proceso de digitalización colocando al videojuego como la nueva estructura mental que explicaría todos los inventos posteriores: la PC, internet y las redes sociales.

Dice: “En la vértebra número cero, en su ADN [se refiere al videojuego], hay una actitud que tendría gran futuro y que reconoceremos en gran parte de las formaciones geológicas que llamamos revolución digital: generar el cambio dando a luz herramientas que si no son juegos al menos lo parecen.” [2]

Juego, fantasía y acto

A diferencia de Baricco, el psicoanálisis postula que no son las estructuras mentales las que producen los cambios sociales, sino es más bien la psicología social la que transforma a la psicología individual, los discursos como plaga transforman los lazos y las subjetividades.

En esa dirección me parece oportuno releer las tesis de Freud en “El creador literario y el fantaseo”, para verificar qué actualidad tienen sus formulaciones en los tiempos que corren. Plantea: “La ocupación preferida y más intensa del niño es el juego (...) El adulto deja, pues de jugar; aparentemente renuncia a la ganancia de placer que extraía del juego (...) En verdad no podemos renunciar a nada; solo permutamos una cosa por otra; lo que parece ser una renuncia es en realidad una formación de sustituto. Así, el adulto, cuando cesa de jugar, solo resigna el apuntalamiento en objetos reales; en vez de jugar, ahora fantasea”. [3] El juego caracteriza a la infancia, la fantasía a la adolescencia y el acto al adulto. El juego, la fantasía y el acto son modos de tratamiento y de defensa frente a lo real del goce. Modos de tratamiento que se transforman de acuerdo a los cambios en la época. Hay una sustitución metafórica entre uno y otro, si falla uno, la sustitución, no se produce.

Mi hipótesis es que hay un retroceso evidente tanto de la fantasía y del acto, que indefectiblemente tiene sus raíces en las dificultades y alteraciones que se han ido presentado en el juego infantil en estos últimos años como actividad creativa y simbólica. Niños, adolescentes y adultos juegan, pero ¿a qué juegan?

El juego como compulsión a la repetición

Freud en “Más allá del principio de placer” aborda al juego del *Fort-Da*, como uno de los ejemplos paradigmáticos de cómo se manifiesta lo real del goce en la forma de una compulsión a la repetición. Plantea dos tiempos para ese juego. Un primer tiempo al que el niño le dedica más tiempo que es el de arrojar los objetos lejos, diciendo una y otra vez, el significante *Fort*. Este primer tiempo es el esencial del juego.

En el segundo tiempo, el niño trae hacia sí al objeto y pronuncia la palabra *Da*, allí localiza un placer que hace que el juego cese. Juego y placer se excluyen. Ubica claramente que el juego no está motivado por el placer, su ejecución está sostenida en la repetición, como iteración, que está más allá del principio de placer.

Juego y sueño traumático son motivados por la compulsión a la repetición, el aparato trabaja una y otra vez como esfuerzo de ligadura. Sin embargo, hay una diferencia entre estos dos esfuerzos de poesía. El sueño traumático falla, el velo no opera, y la pulsión de muerte, despierta.

En cambio, en el juego infantil el segundo tiempo, la articulación al S2, y el retorno del objeto permiten, que algo de la ligadura opere y se produce un placer, más acá, que hace que el juego se detenga, con un efecto de satisfacción adormecedor en el niño.

Juegos de apuestas

¿El diseño de los juegos virtuales y especialmente los juegos de apuestas tiene un objetivo placer o de goce? ¿Las aplicaciones invitan al *Fort* iterativo o a la articulación del *Fort* al *Da*?

Especialistas en tecnología para analizar lo adictivo que tienen los videojuegos, pero también las aplicaciones, las redes sociales y el celular mismo, utilizan el término *engagement*. La traducción literal es “compromiso para el matrimonio”, como si abrir una cuenta en *Roblox* implicara una relación íntima entre el usuario y el servidor.

Los tecnólogos, nada saben acerca de la formulación de Lacan: “no hay relación sexual”. Con ella Lacan propone que en el ser hablante no hay complementariedad entre los sexos. No hay en el ser hablante a diferencia de los animales un objeto fijo de satisfacción pulsional. El objeto *gadget*, la letosa viene a ese lugar, haciendo relación donde no la hay. [4]

A diferencia del carretel del *Fort* que se arroja lejos, el *Fort* de las aplicaciones nos hace estar más agarrados que nunca a nuestros celulares esperando un *Da*, que solo llega en contadas ocasiones. Lo que hace que estemos siempre a la espera, con las letosas aferradas a nuestros bolsillos. Más que posibilitar un trabajo psíquico de pérdida y dar lugar a la presencia-ausencia, brindan la ilusión de una presencia permanente del objeto, sin castración.

Las máquinas tragamonedas son el juego más rentable del mundo, precisamente porque no dejan nada librado al azar. La palanca mecánica que las caracteriza ya no tiene razón de ser, en los tiempos de digitalización actual, salvo por brindar la ilusión al sujeto de que tiene el control sobre la maquinaria. Es el diseño más adictivo de la industria por eso lo copiaron los arquitectos de las redes sociales. Lo llaman *push to refresh*, se trata del gesto que hacemos con el dedo en la pantalla para actualizar el contenido de una aplicación. No hay ningún motivo técnico para hacerlo. Es un *Fort*, que se itera, sin el *Da* (los me gusta que se hacen esperar).

Tal vez no tiene ningún sentido para el psicoanálisis afirmar en forma contundente y general que el juego en los términos que los propone la doctrina freudiana-lacaniana como esfuerzo de poesía, está erradicado en el juego virtual. Como tampoco tiene sentido ir en contra de una revolución digital que como una ola nos arrastró a todos, niños, adolescentes y adultos. Sin embargo, como psicoanalistas tenemos la responsabilidad ética de llegar a inteligir qué del juego virtual arrasa a la subjetividad en cada caso singular.

Esto a mi modo de ver es imprescindible, para poder hacernos de una tabla de *surf* y *surfear* la ola de la inundación virtual para poder acompañar en la transferencia a niños y a adolescentes a encontrar herramientas simbólicas, imaginarias y reales que les permitan incluso una navegación por el videojuego, las redes sociales, e internet que sea creativa, y que implique valga la redundancia para el niño y el adolescente, poner en juego lo subjetivo. Hacer del juego un uso de la fantasía, que permita un tratamiento del goce por la vía del deseo.

NOTAS

1. Se transformó rápidamente en la serie más vista de la plataforma *Netflix*, al día de hoy desde su estreno en 2021, tuvo 265,2 millones de reproducciones.
2. Baricco, A.: "The Game", Anagrama, Barcelona, 2019, pág. 153.
3. Freud, S.: "El creador literario y el fantaseo", en: *Obras Completas*, Tomo 9, Amorrortu, Bs. As., 1992, pág. 127/128.
4. Lacan, J.: (1969 y 1970) *El Seminario, Libro 17, El reverso del psicoanálisis*, Paidós, Bs. As., 2008, pág. 174.

NO VA MÁS

Apostar por el sujeto en la escuela secundaria

Gabriel Ghenadenik

El juego *online* — en especial las apuestas deportivas, en fuerte crecimiento entre los adolescentes— coloca a las escuelas secundarias frente a una problemática que desborda su capacidad de respuesta y sus estrategias de intervención. Diversos organismos y especialistas han alertado sobre el ingreso masivo de jóvenes al universo de las *apps* de apuestas. Ya no se trata de un fenómeno marginal o esporádico: tanto las estadísticas como lo que se observa en escuelas, clubes y hogares dan cuenta de una preocupación instalada que requiere de intervenciones articuladas en distintos niveles.

Para ello, se vuelve necesario precisar algunas características fundamentales de esta modalidad de juego que la diferencian de los juegos de azar en su versión clásica o analógica. El rasgo decisivo de esta forma de apuesta —consecuencia directa de la inclusión del *smartphone* en la vida cotidiana— es su inmediatez. Todo ocurre frente a una pantalla, en tiempo real. No hay fichas, billetes ni *croupier* que diga “¡no va más!”. Tan solo un algoritmo sin rostro, programado como un circuito sin fin al servicio de una satisfacción pulsional sin corte. La consecuencia, para muchos, es entrar en una espiral imparable.

Si la adolescencia supone un tiempo de transición y de ensayo, en el que se ponen a prueba los límites, la oferta ilimitada que viene de la mano del dispositivo técnico (*gadget*) es un problema en sí mismo. Los programas detrás de las aplicaciones están pensados para borrar y volver difusos estos límites, promoviendo un circuito que no cesa de generar nuevas posibilidades de *scrolllear*, apostar y jugar sin ningún tope. El *gadget* se vuelve así el vehículo de un goce continuo, deslocalizado y compulsivo, donde lo que se pierde es el registro mismo de la pérdida.

Lo que termina por quedar suprimido en la apuesta virtual es, precisamente, lo esencial del acto de apostar: perder algo para ganar otra cosa. [1] No solo el dinero que se pierde queda elidido, también el tiempo. A diferencia de lo que ocurre en el juego tradicional —donde el corte está marcado por la presencia de un Otro que sanciona el final—, el juego digital forcluye el momento del “¡no va más!” y diluye el momento de la espera. Se establece una secuencia donde, en apariencia, se apuesta sin perder nada. Pero es en esa nada que no se pone en

juego donde el sujeto puede terminar quedando jugado.

Del para-todos al uno-por-uno

Frente a esta y otras problemáticas que atraviesan las “nuevas adolescencias”, la escuela diseña sus dispositivos psicoeducativos: charlas con especialistas, talleres, espacios de prevención, jornadas pedagógicas. Se busca informar, alertar, promover el pensamiento crítico y generar recursos para decir que no. Este abordaje necesario como parte de las estrategias de prevención a nivel educativo resulta insuficiente cuando lo que ocurre no se debe a la falta de información o desconocimiento, sino a la lógica opaca de un empuje que escapa al cálculo consciente.

La presencia de psicólogos con orientación psicoanalítica en las escuelas, capaces de una escucha sostenida en un deseo que no es el de educar ni curar, sino el de alojar al sujeto en su relación única con el goce, permite introducir una operación diferente. Se trata de una diferencia necesaria respecto de la intervención educativa, pero no excluyente: mientras el pedagogo enseña y orienta en un sentido general y preventivo sobre las conductas de riesgo, el analista, con su acto, no intenta corregir la conducta problemática, sino volverla causa de palabra y ocasión para que quien habla se haga responsable de lo que dice que lo afecta.

Una viñeta: el juego como defensa

Tomás tiene 16 años. Sus docentes notan un cambio en su conducta: duerme en clase, responde con agresividad y ha comenzado a faltar con frecuencia. En una conversación informal con el preceptor, admite que se queda hasta la madrugada jugando con su celular.

La escuela ofrece un taller grupal sobre uso problemático de pantallas. Tomás asiste, pero no participa. La tutora del curso propone una entrevista individual con el psicólogo de la escuela. En ese espacio, el adolescente habla por primera vez del vértigo que siente al ganar o perder en los juegos de azar, pero sobre todo de cómo apostar con su teléfono lo ayuda a “no pensar en nada”. Porque lo que no puede es parar de pensar. El juego se presenta ahí como una defensa frente a un exceso que lo invade. Lo que aparece como una conducta de riesgo ligada al juego se revela como algo de otro orden: un modo que encuentra de hacer con lo que no se calla dentro suyo.

A partir del encuentro con el psicólogo de la escuela se abre para Tomás un espacio de palabra que derivará en el comienzo de un tratamiento fuera de la escuela. Este recorrido que va

desde el aula hasta la consulta con un analista fue posible en la medida en que el discurso analítico pudo filtrarse por las hendidias del *para-todos*, sostenido también por las intervenciones de otros actores institucionales —como el preceptor y la tutora— que, leyendo un punto de malestar en el joven, lo condujeron hacia un espacio donde pudiera ser alojado en su singularidad.

Es importante subrayar en este punto que el paso del *para-todos* al *uno-por-uno* que describe la trayectoria de Tomás no supone un pasaje de lo colectivo a lo individual. Como recuerda J.-A. Miller en *La teoría de Turín sobre el sujeto de la Escuela* [2], lo subjetivo no se confunde con lo individual: el sujeto está articulado al discurso y, por tanto, siempre implica una relación con el Otro. Hacer lugar al decir de *uno* en el marco de una institución pensada *para-todos* es, justamente, lo que permite producir un efecto de subjetivación, como en este caso.

El *efecto sujeto* [3] se vuelve posible en la institución escolar en la medida en que los psicólogos cuentan con una orientación psicoanalítica y una formación clínica de base. Es crucial que el psicólogo de la escuela no esté allí para educar, sino para escuchar *uno-por-uno*. No para corregir ni suprimir la conducta, sino para hacerla hablar. Para que el goce en juego en la “conducta de riesgo”, encuentre en ese decir la vía para una implicación subjetiva; para hacer de eso un síntoma.

NOTAS

1. Camaly, G.: (2008) “La apuesta de Lacan: el objeto a como plus de gozar”, *Virtualia* N° 18, disponible en: <https://www.revistavirtualia.com/articulos/443/miscelaneas/la-apuesta-de-lacan-el-objeto-a-como-plus-de-gozar>
2. Miller, J.-A.: (2000) *La teoría de Turín sobre el sujeto de la Escuela*, Grama, Bs. As., 2025.
3. *Ibíd.*, pág. 12.

NO VA MÁS

Apuestas *online* en las escuelas: ¿Síntoma público o privado?

Diego Coppo

Tratándose de las apuestas *online*, el sistema educativo queda y no queda exento de su afectación. Queda exento en la medida que, al menos en mi experiencia, no se han registrado casos de estudiantes que hayan conformado síntomas por apuestas por dinero *online* que lleguen a expresarse en la escuela. Por supuesto que es seguro que los jóvenes estudiantes apuestan y es así que la escuela no queda exenta.

De esta elemental observación arribamos a la siguiente conclusión: sabemos que la actividad de las apuestas *online* es masiva. Pero también sabemos que dicha actividad permanece en la privacidad de los jugadores jóvenes en la medida en que nada de ella se hace público a través del síntoma, tal como sí ocurre con las agresiones entre pares o con las dificultades en el aprendizaje, los trastornos alimenticios, los consumos problemáticos de sustancias legales o ilegales, las denuncias por violencia de género, la violencia familiar, los intentos de suicidios, los suicidios, etc.

Esta manera de plantear la cuestión, me ha dejado en tanto analista el difícil desafío de reflexionar sobre un fenómeno cultural histórico como lo es la relación del hablante con el juego, en este caso, no como pasatiempo antiguo y primitivo (taba, dados, lotería) sino en su renovada versión contemporánea como ilusorio modo de obtener dinero súbitamente, específicamente de los jóvenes.

Así fue que me direccionó a revisar nociones canónicas de la doctrina psicoanalítica que, especulo, podrían ligarse con el fenómeno: la satisfacción, la pulsión de muerte y el goce.

En el problema de la satisfacción el dinero reúne caracteres que lo hacen proclive a ocupar el lugar de un objeto privilegiado para alcanzarla. Los poderes del dinero fueron señalados por Marx [1]: el dinero como abstracción y como idea llega a dominar al sujeto, produce sed de enriquecimiento como forma particular de apetito, una sed de placeres que, al ser abstracta, presupone un objeto que contenga la posibilidad de todos los placeres. Se engendra así, no la avidez de satisfacciones particulares, sino la propia avidez de dinero como tal. Se achata el universo, se concentra, se comprime, se hace más religioso- freudianamente hablando- más libidinalmente ligado y orientado al padre; no por nada el dinero es el equivalente general de

todas las mercancías o el dios entre ellas. El dinero, que en la época en la que su desarrollo como mercancía llevó al surgimiento del capital a partir de los siglos XVII y XVIII, hoy es un espectro fantasmal atávico para las nuevas generaciones de todo el mundo. Sus funciones de medio de intercambio y reserva de valor son para las grandes masas prelaborales un soberano inasible, un universal del cual no se puede ser *partenaire* singular.

La Defensoría del Pueblo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires informó que en un estudio realizado en 2024 [2], uno de cada cuatro estudiantes de entre 12 y 19 años manifestó haber jugado al menos una vez, el 90% dice haber apostado vía billeteras digitales que pueden obtener legalmente a los 13 años. ¿Qué podemos decir los psicoanalistas de estas regularidades que hablan de una estabilidad estadística?

Está claro que en el fenómeno de las apuestas *online* está presente el enfoque que va desde el jugador dostoievskiano hasta la aparición de una impronta religiosa de masas. Es notorio que cuando se habla o se leen textos sobre esta temática aparece la expresión “juegos de azar” y ese término llama a nuestra interpretación en la medida en que justamente muy cerca del discurso religioso, alrededor de 1660 con Pascal, nacieron los primeros estudios sobre la teoría de la probabilidad como modo de domesticación de tal azar. Luego, en concordancia con el interés de los Estados de Europa, la filosofía y la medicina primero en Londres (Graunt y Petty) y después en París, a través de la estadística poblacional sobre las enfermedades, impulsaron el conocimiento ilustrado contra la superstición. Inclusive, a partir de 1820, comenzó en Francia un alud de investigaciones estadísticas sobre los problemas sociales masivos (Fourier). No hay ningún azar en tales juegos ya que no es extraño considerar que hasta los propios jugadores posiblemente reconocen que el casino siempre gana.

La consideración de la historia sobre la línea que va entre el determinismo y el azar la hago ex profeso, a fin de proponer considerar a los síntomas, sean los que se presentan en las escuelas o no, en las coordenadas de la época y de su marco institucional o lo que Hegel llamó la esfera de la sociedad civil (la familia, la escuela, el comercio, etc.).

Asociado a las apuestas *online* comienza a surgir el señalamiento sobre el carácter compulsivo y autodestructivo que indudablemente puede adquirir esta práctica. En nuestro medio analítico se recurre corrientemente al “goce” cuando una satisfacción muestra su cara inexorable y es de esa manera que se lo equipara con el de pulsión de muerte. En tal equiparación no se reconoce que la pulsión de muerte es sistemáticamente invocada por Freud desde su introducción en 1920 hasta el final de su obra como una *especulación*, como un recurso metafísico, con todo el valor poético necesario que porta para el desarrollo de una idea pero también con sus limitaciones si tal desarrollo no deviene. Por eso es que Lacan en Caracas [3] legó de manera expresa la invitación a intentar una crítica a la pulsión de muerte. Por el contrario, el concepto de goce, como satisfacción paradójica implica una concreta economía de los dife-

rentes goces donde el analista puede intervenir sobre su distribución.

En la cuestión del dinero y de la avidez que de él tiene el apostador, particularmente es el goce fálico aquel que muestra descarnadamente cómo la satisfacción se liga a un símbolo general de ese margen que separa al sujeto de su deseo sencillamente porque tal deseo se altera al y por entrar en el significante. Toda la dialéctica que implica aquel margen es la que tiende a aplanarse, inmovilizarse y aislarse cuando, por la búsqueda implacable del milagro de hacer fortuna -milagro como manifestación espectacular de lo divino-, el juego pasa a ser algo serio y pierde la gracia.

NOTAS

1. Marx, Karl: "Elementos fundamentales para la crítica de la economía política (Grundrisse) 1857-1858", tomo 1, Siglo XXI Editores, 2007. La primera edición en alemán fue en 1953.
2. <https://defensoria.org.ar/noticias/segun-un-informe-de-la-defensoria-1-de-cada-4-estudiantes-aposto-online-alguna-vez/>
3. Lacan, Jacques: (1980) «Le Séminaire de Caracas», *L'Œne* (1981).

TE CAE LA FICHA

Video entrevista a Marcela Soengas

Julián Lastra y Rodrigo Devesa

Colaborador en la edición: Gonzalo Devesa

Marcela Soengas respondió a nuestras preguntas acerca de las apuestas online, las novedades que introduce la virtualidad y los cambios que esta produce en las subjetividades contemporáneas.

Marcela Soengas es Licenciada en Psicología y Profesora (UNLP)

Integrante del equipo del Centro de Asistentes y Prevención al Juego Compulsivo (depende del Instituto Provincial de Lotería y Casino y del Ministerio de Salud. Provincia de Buenos Aires)

¡Muchas gracias Marcela Soengas!

¿Qué hay de nuevo?

https://youtu.be/XAEszS-_2-c?si=gwqwb3k8bgeSQQvM

Legal e ilegal

https://www.youtube.com/watch?v=AbXFplzS_Z0

Cuando cae la ficha

https://www.youtube.com/watch?v=Qb3eh_VA2Yg

Celular, consumo y lazo

<https://www.youtube.com/watch?v=aYr2dOkuEkQ&authuser=0>

¿Qué enseña esta clínica?

<https://www.youtube.com/watch?v=z5VpmC-TMco&authuser=0>

La dimensión del riesgo

https://www.youtube.com/watch?v=V4QCf_5opJM&authuser=0

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.

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 liga-da 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 jue-go, 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 inscrip-tas 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

GAME OVER

La lengua del otro

Disclaimer: Esto no es un glosario

Ana Sol Sikic y Julián Lastra

Blockchain: ¿El garante? Cadena de bloques de datos transaccionales que almacenan información. Es una cadena interconectada que vuelve más segura la información por no estar toda en un mismo lugar y por ser una cadena inalterable. Funciona como garantía de confianza para operar dinero digitalmente ya que es difícil de *hackear*.

Cash out: Es la acción por la cual quien apuesta puede retirar parte de su inversión antes que termine el partido o evento por el que apostó. Permite recuperar algo, no todo.

Criptomoneda: (también conocida como *la cripto*): Genérico de las distintas unidades de inversión virtual disponibles. Ejemplos de ellas son *Ether* y *Bitcoin*.

Cryptobro: El eje a-a` de quienes se dedican a invertir en criptomonedas. Los otros semejantes que se reconocen por compartir la comunidad de goce.

E-gaming: Juegos y casinos virtuales.

Ethereum: Plataforma informática que permite desarrollar aplicaciones y juegos, dentro de la cual se pueden hacer transacciones económicas sin intermediarios, a través de contratos "inteligentes". Algo así como un Gran Otro virtual, hasta que falló.

FOMO: Iniciales de *Fear of Missing Out*, es decir "miedo de quedarse afuera", en este caso de inversiones o jugadas económicas que puedan dar mucha ganancia. El temor a "no pegarla" y que otros sí.

HANDICAP: Suele ir seguido de un número que indica el valor de la ventaja que se le da a uno de dos participantes para igualar las probabilidades y hacer más tentadora la apuesta.

Memecoin: Un tipo de criptomoneda que se inspira en un meme o una tendencia viral, busca generar una comunidad alrededor de ella y obtener ganancias por especulación. Está basada

en la cultura *pop* y es la más *cool* y volátil de los tipos de criptomoneda.

Pegarla: Hacer mucha plata fácil y rápidamente.

Pegársela: Sufrir una caída, una pérdida. ¿Fracasar?

SLOT: Históricamente es el nombre de las tragamonedas. En los casinos virtuales basta con apretar un botón. Es un tipo de juego en que todos los jugadores tienen las mismas condiciones, sin ventajas ni estrategia posible, solo se basan en la coincidencia de tres elementos.

Trading: Intercambio de monedas e inversiones.

Token: Un archivo digital alojado en la *Blockchain* que permite otorgar un derecho a alguien a quien se le transfiere, para realizar alguna maniobra económica de forma segura.

Wallet: Billetera electrónica. Aplicación en la que se guarda el dinero virtual.