

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!