

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.