

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 jue-

go 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 placentero 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-absencia, 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 entender 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.