



Universidad  
Nacional  
de Rosario

**Universidad Nacional de Rosario**

**Facultad de Psicología**

**Trabajo Integrador Final**

**Adolecer no es un juego: una lectura acerca de las apuestas *online* en la  
adolescencia**

**Modalidad de presentación:** Ensayo

**Autora:** Ekdesman, Shaní

**Legajo:** E-5169/1

**DNI:** 41411466

**Docente responsable:** Ciurluini, Julieta

2024

**Agradecimientos**

A mi familia, por apoyarme desde siempre en todos mis sueños y proyectos; a mis amigos: a quienes, desde la infancia, brindan su compañía incondicional, y a aquellos que la carrera puso en mi camino, por hacer este recorrido tanto más disfrutable; a Julieta, por su dedicación y constante predisposición en mi proceso de escritura; y a la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Rosario, por encauzarme en el camino de esta profesión, gracias.

## índice

<b>Resumen</b>	<b>4</b>
<b>Palabras clave</b>	<b>4</b>
<b>Introducción</b>	<b>5</b>
<b>Tiempo para desaparecer</b>	<b>6</b>
<b>Des-hacerse de los padres</b>	<b>10</b>
<b>Usos que no son juego</b>	<b>13</b>
<b>¿Puedes perder(te)?</b>	<b>17</b>
<b>Reflexiones finales</b>	<b>20</b>
<b>Referencias bibliográficas</b>	<b>22</b>

## **Resumen**

El presente T.I.F. se propone explorar el papel del juego en la adolescencia, entendida esta como un momento conflictivo en el cual los recursos elaborativos que ofrece una actividad como el jugar adquieren particular relevancia. Partiendo del interrogante acerca de si las apuestas en plataformas *online* pueden ser consideradas como juegos, el escrito se propone el objetivo identificar los elementos que componen a la actividad lúdica, para contrastarlos con las cualidades presentadas en la actividad de apostar compulsivamente. Al desplegar una lectura posible respecto del modo de presentación del juego en la adolescencia, se enfatiza su importancia para la tramitación de los movimientos implicados en este período, pero se infiere que dichas actitudes y accionares, que se reflejan en el quehacer cotidiano de los jóvenes, también pueden adoptar otras formas, menos lúdicas. Se destaca la figura de los pares como recurso central en el juego adolescente, mientras que repetición, creación y pérdida de objeto son propuestos como otros de los elementos rastreados en la composición de lo lúdico. Las conclusiones a las que se arriba infieren que los componentes mencionados no se presentan de la misma manera en las apuestas compulsivas: allí, lo social se ve desdibujado, siendo esta una experiencia vivida en solitario, mientras que el movimiento creador que la repetición inauguraba se ve truncado. Finalmente, la pérdida se propone como una noción que atraviesa juego, adolescencia y apuestas, abriendo la pregunta acerca del lugar que asume una pérdida que ha escapado a la elaboración que la actividad lúdica habilita.

## **Palabras clave**

Adolescencia, juego, plataformas de apuestas *online*, composición de lo lúdico, compulsión

## **Adolecer no es un juego: una lectura acerca de las apuestas *online* en la adolescencia**

### **Introducción**

En el presente Trabajo Integrador Final (T.I.F) se desplegará el interrogante por el lugar que tiene el juego en la adolescencia, en tanto actividad que encarna las operaciones de elaboración desde los tiempos infantiles. Es indiscutible que el juego y el jugar ocupan un lugar fundamental en el campo terapéutico infantil, no sólo como herramienta clínica, sino como actividad que en lo cotidiano se deja observar como quehacer privilegiado en el niño. Si se entiende a la adolescencia como momento articulado al inicio de la pubertad, cuya irrupción pone en jaque el sentido que regía al mundo infantil hasta entonces, los recursos elaborativos que podría prestar una actividad como el jugar, se presentan, en esta instancia, como particularmente significativos.

En ese marco, cabe preguntarse por los modos con los que cuentan quienes se encuentran inmersos en este momento constitutivo, para la tramitación del excesivo y, sobre todo, disruptivo impacto pulsional. Si bien es posible aseverar que el juego adolescente no será homologable a la actividad lúdica que tiene lugar en el periodo infantil, no por ello puede sostenerse que el mismo se ausente en esta etapa posterior. Habrá que emprender una lectura de los modos en los que la actividad del jugar se manifiesta en este momento.

En la indagación por los tipos de prácticas lúdicas que sostienen los adolescentes en la actualidad, el presente ensayo se enfoca en el uso de plataformas de apuestas *online*, como actividad de creciente relevancia en los últimos años. Procurando trascender las controversias que la rodean, en la búsqueda de un aporte posible por parte del psicoanálisis a este fenómeno, se buscará indagar las cualidades que la caracterizan, poniéndolas en relación con aquellos elementos que conforman el juego. De ese modo, el objetivo será determinar si estas prácticas tratan, efectivamente, de una actividad lúdica, o si, por el contrario, nos encontramos ante otro tipo de accionar, más ligado a lo compulsivo y alejado de lo placentero del juego, que deja al adolescente inerme frente a las exigencias elaborativas que este tiempo demanda. ¿Son, los 'juegos' de apuestas *online*, juegos?

*...la herencia no se resuelve en la mera repetición pasiva ni en la objeción reactiva, requiere una invención creativa... Un legado se crea.*

(Roque Farrán, 2022, *Heredar*, p.2)

### **Tiempo para desaparecer**

La pregunta por el jugar en la adolescencia tiene lugar si se parte de la idea de que, en la infancia, dicha actividad cumple una importante función en la tramitación de lo pulsional. El juego funciona como pantalla que protege al niño, siendo la escena lúdica aquello que vela lo real de la muerte y la sexualidad (Benitez, Lopez, & Pernicone, 2002).

La adolescencia puede situarse como el momento en el que esa pantalla protectora del juego tambalea. Tambalea, precisamente, porque aquello ante lo que esta protege adviene con la irrupción puberal en tanto segunda oleada pulsional que carga con el real que representa la sexualidad, conmocionando el sentido en el que venía sosteniéndose el niño. Todas las certezas sobre el saber, de las cuales los padres eran garantes, se ven conmovidas, ocasionando que los ideales e identificaciones que dieron consistencia al infante y que lo posicionaban como 'su majestad el bebé', también sean puestos en jaque. Se abre una bisagra en el desarrollo y, a partir de allí, todo podrá ordenarse de otra manera (Mitre, 2014), pero no sin la gran conflictiva que el escenario adolescente conlleva.

Fukelman (2016) propone que la imagen que tenemos de nosotros mismos pre-puberalmente depende de lo que la mirada de las figuras parentales devuelve, con lo cual se puede inferir que la misma coincidirá, hasta entonces, con las fantasías y proyecciones que estas figuras construyeron acerca su hijo desde los tiempos más originarios. Sin embargo, cabe remarcar que de esta mirada no será sencillo distanciarse debido a que, y el autor lo expresa claramente, "la imagen que nosotros tenemos, o mejor dicho, la imagen *que nos tiene a nosotros*<sup>1</sup>" (p.149) depende de ella. Para el autor, la pubertad, que ya caracterizamos como conmoción disruptiva del orden existente hasta el momento, también devendrá posibilidad para el pasaje a una articulación con el decir del joven, "decir que sería apresurado decir propio pero de lo cual se podría sí decir que la idea de propio partiera de allí." (pp.150-151). El joven emprende su camino hacia la adultez, sin prescindir de los significantes que históricamente lo envolvieron, pero, adelantando la propuesta de los próximos apartados, haciendo de ellos, ahora, algo diferente.

Tomando en consideración este recorrido, no sería errado pensar que gran parte de las problemáticas a las que se enfrentará el *púber* en estos momentos podrían ser leídas como atravesadas, de fondo, por la labor de realizar cierto recorte en aquella imagen que de él se proyectó hasta entonces. Rodolfo (1992) contempla una serie de

---

<sup>1</sup> Las cursivas son nuestras

trabajos psíquicos como aquellos que el adolescente deberá agenciar en su paso de la niñez hacia la adultez. Entre ellos, menciona el pasaje del yo ideal al ideal del yo, en tanto movimiento que desplace el acento de uno hacia el otro (Rodulfo, 1992). “¿Me amas a mí a pesar de mis imperfecciones o prefieres al yo ideal, ideal de perfección, que está en el espejo?” (Heinrich, 2016, p.86) escribe Haydée, refiriéndose a la posibilidad de introyección simbólica del ideal del yo en tanto mediador de las identificaciones especulares. Hay algo de la imagen, de aquella unidad que devolvía el espejo, que ya no es, que se pierde, pero cuya pérdida es habilitadora. Las palabras que emplea Rodulfo (1992) para describir el ya mencionado pasaje, enfatizan la libertad que acarrea el corrimiento de ocupar el estanco lugar impartido por los padres, con el armado de una contrapropuesta a la dimensión del yo ideal: “ya no como la de lo que está consolidado como una cierta estatuaría” (p.159), sino que “en tanto horizonte abierto de lo que va a hacer o de lo que será *sin serlo nunca del todo*” (p.159).

En “Más allá del principio del placer”, Freud (1992) presenta por primera vez el famoso juego del carretel, observado en su nieto de 18 meses. Para el autor, la significación de dicho hábito era obvia: se trataba del logro cultural que la renuncia pulsional ante la partida de la madre acarrea. “Se resarcía, digamos, escenificando por sí mismo, con los objetos a su alcance, ese desaparecer y regresar” (p.15), siendo la madre representada por el carretel, permitiendo el dominio, por parte del niño, de aquellas situaciones vividas de manera pasiva. Sin embargo, prestando especial atención a la nota al pie que el autor despliega en esa misma página, se hallará la descripción de otro juego, derivado del clásico ya mencionado: uno en el cual se prescinde del objeto del carretel, donde la desaparición que se recrea cada vez, es la de él mismo:

(...) durante esa larga soledad el niño había encontrado un medio para hacerse desaparecer a sí mismo. Descubrió su imagen en el espejo del vestuario, que llegaba casi hasta el suelo, y luego le hurtó el cuerpo de manera tal que la imagen del espejo «se fue».  
(Freud, 1992. p.15)

Esta observación sobre la actividad del niño introduce una nueva dimensión para su lectura. El jugar resulta un medio que permite el movimiento metafórico, movimiento creativo que puede hacer de una cosa, otra, pero no sin implicar cierto desprendimiento. En este caso, el actor se desprende de su propia imagen: “El niño, toda vez que juega, y de ahí la seriedad y el peligro que el juego entrafña, puede desaparecer ante sí mismo para aparecer siendo otro, aunque esté solo vestido con los ropajes de un personaje” (Haimovich & Kreszes, 2011, p.167). Si gran parte de la labor adolescente consistirá en

---

<sup>2</sup> Las cursivas son nuestras

realizar cierto recorte de aquella imagen que de él se ha impartido hasta entonces, de distanciarse de esa unidad especular que la mirada parental ofrecía, ¿no será la posibilidad de desaparecer un importante recurso ofrecido por la operatoria del juego en este momento constitutivo?

Una de las manifestaciones del jugar propias de la adolescencia, no necesariamente consistiría en un juego concreto llevado adelante de manera aislada como lo es, por ejemplo, la interacción con objetos de la realidad material, delatada en la observación de los clásicos juegos del carretel o del espejo. Este jugar adolescente tendrá una presentación diversa, en el que algo que comprende su propia esencia hace que su desenvolvimiento se vuelva engañoso, difícil de visualizarlo fácilmente como podía serlo el juego infantil. El *Fort-da*, tan leído y analizado desde el psicoanálisis en la práctica con niños, ahora también toma su forma con un nuevo modo de expresión que, para otorgarle la entidad que le respecta, requiere de cierta agudización de la escucha y la mirada que no desconozca “hasta qué punto cuánto en el adolescente tiene eminentemente estatuto lúdico.” (Rodulfo, 1996, p.185).

Tomando la propuesta de Rodulfo (1996) en *El niño y el significante*, aquello que hace que el desenvolvimiento del juego en la adolescencia sea de difícil percepción, es que este se camufla en la actividad habitual del joven, siendo llevado adelante “en el espacio mismo de la realidad social cotidiana.” (p.187). Aquellos ejercicios de fuerte impronta social -como la exploración de diversos tipos de vestimentas, modas, estilos, ideologías, modos de hablar y expresarse, entre otras-, forman parte de un gran entramado de actividades que delatan el espíritu profundamente lúdico de las mismas, si se las piensa en términos equivalentes al juego de aparición/desaparición. Dichas actitudes y dinámicas que son coloquialmente leídas como rebeldía, provocación o como desinterés del joven por las temáticas de importancia en el mundo adulto, llegan a generar enojo y hartazgo por parte de las figuras parentales que, atravesadas por los ritmos que exige la sociedad, las consideran una pérdida de tiempo. Sin embargo, no podría en absoluto decirse que sea desinterés lo que se juega allí, sino que, por el contrario, se trataría de un modo de implicarse en la realidad que se les fue impuesta.

Según la propuesta del autor, en la lógica constitutiva adolescente, la operatoria subvertida del *Fort-da* consistiría en que -tras los diversos ropajes, variaciones discursivas y fluctuaciones identitarias-, el joven intenta desaparecer, pero no ya para los integrantes concretos de la entidad familiar al modo de un ‘¿puedes perderme?’, como podía leerse en el juego infantil de las escondidas. Ahora intenta desaparecer, pero “respecto de todas las categorías familiares que organizaban su vida en lo simbólico, sus núcleos de identidad, de reconocimiento habitual” (Rodulfo, 1996, p.184), y lo hace encarnando todo tipo de representaciones muy diversas entre sí, pero que comparten una

característica en común: que es que están alejados de los modelos de identificación familiar (Rodulfo, 1996).

Es aquí donde cabe remarcar el importante rol que asumen los otros semejantes en este momento constitutivo, en tanto entramado que provee de un sostén identificatorio pero, ahora, exogámicamente. Ese margen, en el que la convivencia con pares prepondera, permite que el campo social opere en tanto espacio transicional en la metamorfosis que Rodulfo (1992) considera decisiva en la adolescencia: de lo familiar a lo extrafamiliar, donde esto último deviene, por primera vez, más importante que la primera (Rodulfo, 1992). Tomándose de esta nueva oferta de figuras e ideales, en su necesario intento por desprenderse de los Otros parentales, el joven confronta con aquellos rasgos que le fueron donados para hacer algo propio con ellos, algo que lo represente. Mientras tanto, logra abstraerse de aquellas representaciones originarias por un tiempo: desapareciendo, yendo y viniendo de lo familiar a lo extranjero.

## **Des-hacerse de los padres**

Según lo desarrollado hasta ahora, se denota que las coordenadas para interrogar el lugar que tiene el juego en la adolescencia no tendrán que ver con buscar aquellas actividades concretas que ocupan el tiempo de los jóvenes en su cotidiano para, a partir de allí, entender qué problemáticas se están tramitando mediante el jugar. Más bien, se trataría de admitir una lectura lúdica de todas sus acciones y quehaceres, entendidas como atravesadas por la conflictiva de desarmar, para metabolizar, las imposiciones de su entorno. En estos términos, es el mundo mismo y los elementos de los cuales el mito familiar lo ha compuesto, el espacio en el que puede apreciarse la puesta en juego de la realidad del adolescente; y la estofa de los significantes que lo han envuelto desde los tiempos más originarios, la materialidad con la que lleva adelante su ejercicio.

El juego, con su intrínseco rol subjetivante durante la niñez, relanza sus funciones en la adolescencia, pero ahora lo hará en torno a propiciar un corte con aquellos significantes que, de ordenarlo, (en todos los sentidos de la palabra: como organizador y como mandato), pasen a representar al joven. Se introduce la posibilidad de decidir si tomar o dejar de lado los imperativos que lo envuelven desde los albores de su existencia, inaugurando un margen de libertad en el que no esté todo dicho. Se le habilita, así, la posibilidad de no ser meramente aquello que ya está escrito en algún sitio, repitiendo pasivamente su herencia, sino inaugurando un espacio en el que poder dismantelar algo de la rigidez del ideal en la que, de otra manera, quedaría conminado a permanecer.

De este modo, se remarca la importante diferenciación entre juego e imitación. En el niño, no se trata de imitar al adulto en su deseo por ser grande, a pesar de que la errada intuición a la que lleva la observación de niños que juegan a ser adultos sea esa. Incluso, ya Freud (1992) en "Más allá del principio del placer" desestimaba la reducción del juego a ese estatuto, indicando que es inútil considerar que sea una pulsión particular de imitación la que motive el jugar (Freud, 1992). Por el contrario, los elementos del mundo adulto sólo resultan interesante material de juego ante la subversión de la función y esencia de lo que en verdad son:

Tomadas por el trabajo de lo ficcional, las herramientas dejan de ser herramientas. Lo ficcional profana los objetos del universo adulto. (...) En todo caso el mundo adulto es fascinante a condición de que pierda su sustancia adulta, de que los objetos y los gestos adultos sean capturados en una trama lúdica que los descomponga y los recomponga, que los asuma y los transforme. (Fernández Miranda, 2019, p.14)

Del mismo modo es que puede pensarse el rol de lo lúdico en la adolescencia. El oficio del negocio familiar, la elección vocacional, el estilo de vida, y todo aquello que constituye la herencia familiar, no serán asumidas al modo de una copia exacta. En el juego de su *Fort-da*, con la operación creativa<sup>3</sup> que el mismo acarrea, el adolescente hará algo propio con las fibras de aquellos significantes que lo nombran desde los tiempos más originarios. Lo asfixiante que tienen los compactos imperativos que lo conformaron, intenta ser horadado, vaciado, intervenido por una operatoria que busca hallar un contraste que le permita diferenciarse. Dicha operatoria resultará en el armado de algo que, aunque divergente, esté hecho de la misma sustancia de aquello que alguna vez lo erigió, pero que ahora le resulta aplastante.

Cabe aclarar que esta operatoria no dependerá únicamente de las habilidades creativas con las que se cuente para llevar adelante este desintrincamiento de los imperativos e ideales constitutivos, sino que los Otros parentales también toman su rol allí: tanto para propiciar la apertura de este despliegue lúdico, como para obstruirlo. Si se reconoce el estatuto lúdico de sus accionares, se contribuye al entramado de un ambiente propicio para su desenvolvimiento. Caso contrario, si la infinidad de modalidades con las que se manifiestan los jóvenes son leídas como conductas sin sentido o como desbordes por fuera de lo normativo, no se las logra reconocer como lo que Insua (2020) propone elevar al estatuto de 'ejercicios vitales de corte' y, por tanto, se inhibe su ejecución. ¿Qué ocurre, entonces, cuando a un adolescente se le ven truncadas las posibilidades de jugar con la materialidad significativa de su mundo?

Insua (2020) en su libro *Saltar de la cuna* propone que es allí, donde el sujeto necesitaba jugar su *Fort-da* y fracasa, que irrumpe el síntoma. Irrumpe en tanto testigo de la búsqueda fallida del desasimiento de esa unión del sujeto con el Otro, que, como resultado, decanta en la manifestación del sufrimiento que la angustia de esa imposibilidad de corte acarrea. Sin embargo, esa expresión sintomática cargada de padecimiento, "es lo mejor que le puede pasar a quien por efecto de estructura está alienado el deseo del Otro." (Insua, 2020, p.22).

Freud (1976), en "Desarrollo libidinal y organizaciones sexuales", describe la pubertad como momento de desprendimiento de los primeros objetos, diciendo que "solamente tras esa suelta puede dejar de ser niño para convertirse en miembro de la comunidad social" (p.307). Si dicho desprendimiento no puede tener lugar por medio de las modalidades lúdicas ya descritas, es la capacidad de construir un síntoma la insistencia del intento de este logro subjetivo que es el desasimiento de la relación con el Otro. Por tanto, es en el mejor de los casos que el truncamiento de las posibilidades del

---

<sup>3</sup> La noción sobre la operación creativa que el juego acarrea se desarrollará con más detenimiento en los próximos apartados.

jugar serán manifestadas, en la persona del púber, al modo de un síntoma, angustia o inhibición y, de ser así, podrá llegar a las puertas de un analista, en cuyo consultorio se propiciará, no el acallamiento adaptativo, sino el despliegue de su padecimiento.

Pero, ¿qué ocurre cuando la manifestación de esta imposibilidad de juego no se expresa al modo de un síntoma, sino a través de otros tipos de fenómenos que no revelan, a simple vista, el sufrimiento que conllevan? Un adolescente decaído, inmotivado o inmerso en un estado de abulia que dificulta su desempeño escolar o integración social, despertará la preocupación de su entorno cercano. Pero si se toma como fenómeno a indagar la interacción compulsiva en plataformas de apuestas *online*, es probable que la misma pase desapercibida, tanto para el adolescente mismo como para sus allegados. No resulta llamativo, en la actualidad, que los jóvenes destinen gran parte de su día frente a las pantallas, acoplados a su celular: dedicados a las redes sociales, haciendo uso de videojuegos en línea o conversando con pares. En ese contexto, no sería lo usual que ello sea interpretado como alarmante o peligroso, al menos no hasta que las repercusiones de dicha práctica arriben a un punto crítico que sí encienda las alarmas, indicando que algo no anda bien.

Las apuestas compulsivas en plataformas *online* podrían representar otro tipo de modalidad que toma este intento de vaciamiento de los significantes parentales. Allí, es la inercia elaborativa de las acciones típicamente adolescentes, cuyos fines ya han sido descritos, lo que, por alguna razón, se ve truncado, alejándose así de lo lúdico y emparentándose más bien con un padecimiento, quizás imperceptible o silencioso, al no tomar la forma de un síntoma.

El objetivo, a partir de ahora, será indagar qué es lo que trunca, no la posibilidad de desasimiento de la ligazón con los Otros parentales por medio del jugar, sino qué hace que se vea comprometida la capacidad del jugar mismo. Qué es lo que hace que las actividades de algunos adolescentes puedan verse teñidas de un tinte compulsivo, sufriente y solitario.

## Usos que no son juego

(...) Y así a veces ambos juegos se funden  
en un cínico juego  
donde hasta puede llegar a desaparecer el jugador  
¿Es que podría quizás llegar a desaparecer del juego el propio juego?  
(Roberto Juarroz, 2005, p.314, *Poesía Vertical*)

Al remitir a la noción de ‘apuestas compulsivas’, se hace referencia a un tipo de práctica que dista de aquel uso social que se le puede dar a la actividad de apostar esporádica y/o controladamente en plataformas o casinos. Se invoca, más bien, una dinámica en la que el actor queda atrapado y de la cual no puede parar de participar. Coloquialmente, este cuadro es concebido como el que presenta un ‘adicto al juego’, aquel que, aunque quiera, se muestra incapaz de abandonar la actividad en la que se ve inmerso. Es la noción de ‘juego’ al interior de esta nomenclatura lo que será puesto en tensión al considerarse que, en estas dinámicas, no se logran pesquisar los lineamientos lúdicos que sí se denotan en otras prácticas adolescentes. ¿Puede realmente afirmarse que en este tipo de conductas se está jugando?

Para dar respuesta a este interrogante, en los próximos apartados se partirá de ciertas nociones que resultan centrales en la composición de la actividad lúdica, para poder contrastarlas con el quehacer propio del marco de las apuestas compulsivas.

Por un lado, tomando la descripción del juego en la adolescencia confeccionada en la sección primera, puede verse cómo el aspecto social resulta crucial para el joven a la hora de efectuar su juego. Precisamente, porque la escena exogámica es la que ofrece aquellas representaciones y elementos nuevos que conforman la materialidad que habilita al joven a emprender ese ‘ir y venir’ de los significantes parentales, en el vaivén rítmico que marca el juego del *Fort-da*. Es así que, la escena en la que un grupo de adolescentes se reúne para apostar, por ejemplo, en torno a un partido de fútbol, podría ser leída como movimiento lúdico en el que se comparte con otros una actividad que se distancia de las representaciones familiares. Estos otros, aún en calidad de adversarios a los que se busca ganar, vencer e incluso aniquilar<sup>4</sup>, representan la presencia de una alteridad que permite hacer lazo. En cambio, en la actividad compulsiva de apostar, lo social se desdibuja: vira de ser algo compartido, a ser algo que debe ser vivido a escondidas incluso frente a quienes conforman las amistades, bajándole el brillo al celular para que

---

<sup>4</sup> Fernández Miranda (2022) en *Jugar en el espacio virtual* hace especial énfasis en la inclusión de la figura del adversario en los juegos reglados, para referir a las importantes repercusiones en la constitución psíquica de dicha incorporación. “Sin dudas, un adversario no es un enemigo, ganar no es aniquilar ni ser derrotado es ser destruido. Pero es probable que el placer lúdico en los juegos de competencia se emplace en la línea difusa en la que estos términos tienden a confundirse.” (p.14)

nadie note que se está apostando. Estas particularidades hacen denotar la dimensión solitaria del quehacer de la persona que lo oficia, quedando abolidos los pares en tanto recurso que haga a la recomposición de la pantalla protectora del juego, que la irrupción puberal hizo tambalear.

Sí podría decirse que la iniciación en este tipo de dinámicas suele tener que ver con ciertas tendencias sociales que invitan a los jóvenes a comenzar a operar en estos sitios de internet a muy temprana edad. Efectivamente, la participación en estas plataformas puede tener un costado social y de pertenencia, como un elemento más a descubrir en la salida exogámica, ya que no todo acercamiento a prácticas de este tipo deriva en un anclaje compulsivo a las mismas. Muchas veces, elementos como el consumo de alcohol, drogas u otro tipo de prácticas de riesgo no representan más que un momento de pasaje, al modo de un recurso social al cual aferrarse para sustraerse de las representaciones familiares, en aquel replanteo de la posición subjetiva del adolescente y en las peripecias identificatorias que el mismo emprende (Barrionuevo, 2010). Sin embargo, ¿puede decirse lo mismo de ellas una vez que se entabla un uso compulsivo de las mismas? Se sostiene que no puede aseverarse que sean la promoción y el uso de sitios de apuestas lo que provoca que los usuarios deriven en una práctica compulsiva, sino que es la relación que se entable con ellas lo que determina el uso que se les dará.

Un ex-usuario de plataformas de apuestas *online* comparte su experiencia en una entrevista, donde expresa que su problema en el uso de este tipo de sitios comenzó cuando notó que no tenía control sobre ello: “Un impulso interno me llevaba a jugar” (Sibona, 2024, p.24). En la nota, al hablar sobre su recuperación, menciona: “Con las experiencias de mis compañeros pude transitar la primera etapa de la abstinencia, los sentimientos, la baja en la compulsividad, la calma. *Entendí que aburrirse no es malo*<sup>5</sup>. Empecé a disfrutar de la vida.” (p.20). El testimonio de este joven introduce la problemática de la compulsividad, y en su relato la liga a otro elemento: el aburrimiento o, más bien, la incapacidad de soportarlo. La relación entre estas dos dimensiones quizás venga a esclarecer algo acerca del uso que se le da a las apuestas, cuando estas se vuelven compulsivas.

En torno a intentar desplegar de qué puede tratarse el aburrimiento al cual el relato refiere, nos servimos de una noción que provee Winnicott (1979): ‘la capacidad para estar a solas’. Esta capacidad se basa en la paradoja de que un niño pueda estar a solas, en principio, en presencia de otra persona. Pero ello en tanto dicha presencia cumple con ciertos parámetros que hacen a que la misma no se entrometa en la actividad del infante: “es importante que haya alguien disponible, alguien que esté presente, si bien sin exigir nada” (Winnicott, 1979, p.37). Así, el niño consigue permanecer tranquilo en su

---

<sup>5</sup> Las cursivas son nuestras

soledad porque sabe que hay alguien que lo acompaña, aunque desde una calma tal que incluso logra esbozar su ausencia. Este otro, padre o madre, sabe que no necesita estimular constantemente al niño para ser un buen padre y, sobre todo, que no es el fin del mundo si este se aburre un poco (Heinrich, 2016).

¿Qué hace que el niño logre estar inmerso en su quehacer, sin reclamar la asistencia de este otro sigiloso? El intervalo abierto tras la sustracción de la presencia que hacía consistir la actividad del niño, dará lugar al despliegue autoerótico en el que se prescinde de la asistencia ajena para sustentarse. Este despliegue soportará una actividad que, si bien se inaugura por la ausencia parental, no consistirá en la mera espera inquieta que reclama su retorno. En su lugar, el autoerotismo placentero propiciará el advenimiento creativo de los más variados objetos, que vienen al lugar abierto por esa ausencia, pero que no buscan reemplazarla en la desesperación de recuperarla (Fernández Miranda, 2019).

Pareciera haber un contraste entre esa calma que el niño logra conquistar al adquirir la capacidad para estar a solas, ligado a la riqueza creativa que la ausencia parental inaugura, y la imperiosa necesidad de siempre tener que estar haciendo algo, entreteniéndose con alguna actividad, evitando la insoportable sensación que el aburrimiento acarrea. Heinrich (2016) en *Locura y Melancolía* remarca que hay personas que no pueden disfrutar de una actividad tranquila donde la emoción sea acotada, como cuando se comparte una charla con amigos; sino que requieren continuamente de estímulos de tal intensidad como para garantizar “el orgasmo del yo, el clímax, el éxtasis.” (p.105). Lo que importa remarcar en la observación que comparte la autora, es que, cuando esto es así, la realidad es vivida como si se estuviera inmerso en una incansable búsqueda, yendo de estímulo en estímulo, porque ninguna actividad es lo suficientemente satisfactoria. Fernández Miranda (2019) pone de relieve algo de esta dinámica al ofrecer el relato del particular juego que presentan algunos niños:

Mauro va tomando uno a uno los juguetes. Toma un objeto entre sus manos, lo apresa con intensa fascinación, lo anima un poco, apenas unos minutos, luego lo abandona decepcionado. Así con cada uno, hasta que no queda ninguno. ¿Y ahora?. (p.31)

¿Qué es lo que delata esta dinámica particular, en la que nada pareciera ser suficiente, donde siempre se quiere (y se cree que puede haber) más? Tanto la metonimia incesante que plasma la descripción del intento de juego de Mauro, como la apremiante necesidad de tener que jugar todo el tiempo por obra de un ‘impulso interno’, como lo expresa el joven de la entrevista, parecieran compartir ciertas semejanzas. Aunque ambos aparenten estar siempre en la búsqueda de algo distinto, nuevo, más

intenso y diferente de lo anterior, en verdad, lo que su actividad delata puede que tenga que ver, precisamente, con la imposibilidad de apertura hacia lo novedoso o, más bien, con la incapacidad de su engendramiento.

## ¿Puedes perder(te)?

Con el propósito continuar el rastreo de los elementos que hacen a la composición de lo lúdico y en pos de desplegar lo introducido en el apartado anterior sobre 'la incansable búsqueda' en la que parecería estar inmerso un usuario que apuesta compulsivamente, se comenzará analizando el texto en el que Freud introduce, por primera vez, el famoso juego del *Fort-da*.

Lo que constituye aquella observación que Freud comparte en "Más allá del principio del placer" como juego, no es el contenido representativo del mismo, -es decir, que el carretel sea la madre que se va, o el padre que está en la guerra,- sino la insistencia rítmica reiterada en el tiempo de aquel 'hábito molesto'. Si se hubiera tratado de un gesto aislado, nunca habría sido objeto de interés para el observador. La repetición constituye una de las características principales en el jugar, y ello es puesto de manifiesto en todas las actividades lúdicas observadas desde la infancia. La ley que rige verdaderamente al juego es la repetición: "la esencia del jugar no es un hacer de cuenta que, sino hacer una y otra vez." (Benjamin, 2011, p.62).

Esta ligazón pondrá en tensión la idea que el sentido común tiene acerca del juego, o al menos la concepción del mismo como par inseparable e irrompible del placer. En *El Seminario 11: Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis*, Lacan (2022) traza un importante distanciamiento del concepto de repetición de los de reproducción de la conducta y el retorno de los signos: mientras que estos últimos son del orden de aquello que nos somete al principio del placer, el primero es emparentado con lo que yace tras el automatón, precisamente, más allá. La tesis introducida por Freud en 1920 es que la pulsión de muerte, lo demoníaco, aquello emparentado con la obsesión de repetición, tiene presencia en la vida anímica de toda persona, inclusive en el juego. Lo que cabe poner en observación, entonces, referirá a las mezclas y desmezclas pulsionales que harían que la pulsión de muerte, implicada en la repetición, prime en mayor o menor medida, ya que son raros los casos en los que pueden observarse los efectos de la obsesión de repetición por sí solos (Freud, 1992). La imposibilidad, por parte de un adolescente, de restituir la pantalla protectora del juego, daría lugar a la predominancia de la pulsión de muerte por sobre la de vida, dando como resultado un tipo compulsivo de práctica.

Por otro lado, resulta importante esclarecer que esta característica que se enfatiza en el juego no tiene que ver simplemente con la reiteración de una acción, como la intuición llevaría a pensar. ¿Es posible que vuelva a repetirse lo mismo? El modo en que Lacan trabaja este concepto subraya justamente lo contrario, planteando que lo que constituye la repetición es la diversidad más radical (Lacan, 2022). Lejos de volver a repetirse lo previamente vivido, la repetición acarrea consigo la novedad: "exige lo nuevo;

se vuelve hacia lo lúdico que hace de lo nuevo su dimensión” (Lacan, 2022, p.69). Es decir que, es precisamente por el hecho de que es imposible volver a repetir ‘lo mismo’ que hay repetición, “lo propio de la repetición es la imposibilidad de repetir, esta imposibilidad causa repetición” (Ritvo, 2017, p.18).

En el juego adolescente, este carácter repetitivo del que hablamos puede pesquisar en la sutil -y a veces no tan sutil- reiteración de determinados hábitos, quehaceres e intereses, rastreables en el cotidiano. Algunos ejemplos podrían ser la reproducción en *loop* del álbum de un artista muy apreciado, la intensa atracción hacia alguna figura, plasmada en las habitaciones empapeladas con *posters*, y otras ciertas prácticas características que suelen tomar lugar en estos momentos. Sin embargo, no pareciera, la insistencia hallada en estas escenas, ser una repetición que tenga el mismo tinte que aquella que se encuentra manifiesta en la actividad de apostar compulsivamente.

En las escenas típicamente adolescentes, esos modelos identificatorios que el marco exogámico ofrece, no son adquiridos al modo de una incorporación, en reemplazo de las representaciones familiares de las que se intenta esbozar un distanciamiento. Más bien, resultan la materialidad que habilita hacer de esos rasgos familiares primordiales, algo nuevo, propio, diferente. Ni totalmente lo uno, ni completamente lo otro: allí se plasma la operatoria creativa y metafórica que el juego inaugura, pero que no es tal sin ciertas pinceladas compulsivas, propias de la repetición. En cuanto aquellas pinceladas se vuelven más intensas, más opacas, el movimiento metafórico se restringe, inhibiéndose la apertura posible hacia lo novedoso. Así, la actividad se transforma en simple intento, siempre fallido, de repetición de lo mismo. ¿Qué se busca, desesperadamente, repetir?

Una de las frases que más resuenan al escuchar a jóvenes que han transitado el uso compulsivo de plataformas de apuestas *online*, es la que refiere a que su perpetuidad para con la actividad y la razón por la que se sostenía su ejercicio, era el deseo de recuperar lo que perdieron: *recuperar lo perdido*. Esto constituye una premisa paradójica considerando que, lo perdido, por definición, no se puede recuperar. Que sea este elemento el que oficia de motivador que sostiene la práctica compulsiva, despierta una lectura posible respecto de la ausencia de lo lúdico o a la imposibilidad de su constitución en estas dinámicas.

Para adentrarnos en dicha lectura, es menester presentar otro de los elementos que hacen a lo lúdico y, por tanto, a la repetición. Ciurluini (2024) pone de relieve la principal condición que hace a su despliegue: *algo se habrá perdido*. Ello quiere decir que es ante una ausencia, ante ‘algo’ que falta, que puede comenzar “la maquinaria de la invención, causa de ficciones y de sustitutos” (p.11). Es la imposibilidad de repetir lo que

ya no está y que nunca fue realmente, lo que hace a la ligazón trabajada previamente entre repetición-creación: 'compulsión a la invención', propone llamarlo la autora. En la economía del juego, será el objeto en tanto irremediabilmente perdido, lo que sostendrá toda la actividad, causando la puesta en marcha de todo lo que se busca vanamente reencontrar (Ferro, 2023).

Sin embargo, lo que se vislumbra es que esta puesta en marcha de una búsqueda marcada por el deseo, que no es sin la pérdida que puede devenir su apertura, no resuena con el mismo ritmo percibido en una práctica que se torna compulsiva. Se denota que, quizás, lo que delata aquella compulsión que insta a virar de estímulo en estímulo, evitando la sensación insoportable de aburrimiento, provocando la adhesión a la actividad de apostar, tiene que ver con cierta torpeza en la operación de pérdida, de un objeto que, en verdad, está perdido desde siempre. Heinrich (2016) invita a la pregunta por este duelo: "qué es lo que sucede cuando esa pérdida original y mítica no ha recibido las honras fúnebres que merece" (p.75). Como se abordó en el primer apartado, la vorágine pulsional que irrumpe con el despertar puberal provoca un revuelo tal, que todo aquello que sostenía al niño, todo lo que conformaba el reino de 'su majestad del bebé' es conmovido: los ideales, las certezas e, incluso, la propia imagen que representaba lo que se era para los padres.

Es en este marco, innegablemente articulado a la dimensión de la pérdida, que cuando alguien confiesa que busca 'recuperar lo perdido', se abre una línea de posibles indagaciones. Se está advertido de que será en análisis, tras la instalación transferencial, que habrá que escuchar qué quiere decir y qué relación tiene cada quién con la pérdida. Aún así, no resulta impensado imaginar que la consecuente elaboración que amerita el fin de la infancia pudiera verse dificultada, provocando que sus efectos se hagan visibles en prácticas compulsivas donde el engendramiento lúdico y creativo se ve obstaculizado.

## Reflexiones finales

Tras el recorrido impartido en el presente escrito, se habrá desplegado una lectura posible respecto del lugar del juego en la adolescencia y los modos en que puede percibirse su manifestación en este momento. Dicho desarrollo, a su vez, trazó las coordenadas que habilitaron el contraste entre aquellas actividades en las que se evidencian tintes más asemejados a lo lúdico, y otras cuya tonalidad se revela más compulsiva. La pubertad, en tanto oleada pulsional disruptiva que conmueve los cimientos que hacían consistir al, hasta entonces, niño, sienta las bases que configuran este momento particular como sumamente conflictivo. La pantalla protectora del juego que operaba en la infancia, tambalea, haciendo que el joven inmerso en este tiempo constitutivo deba valerse de nuevos recursos para vérselas con lo real que irrumpió en el orden simbólico que lo acogía.

Se habrá indagado en el quehacer de los jóvenes pero, con la premisa de Rodolfo como apoyo, no sin reconocer cuánto en ellos tiene eminentemente estatuto lúdico. Se imparte, así, una lectura donde todas sus prácticas y quehaceres son concebidas como formando parte del juego que emprenden con la materialidad significativa de su mundo. El juego representaría una operatoria que habilitaría al adolescente a realizar cierto corrimiento del lugar que se le ha impuesto ocupar, efectuando un recorte en aquella imagen que se ha proyectado de él históricamente. No sin complicaciones y dificultades, se observa que pueden adoptarse modalidades más cernidas a los elementos que conforman la actividad del juego, en el intento de elaboración de esta vorágine. Pero también se lee que pueden ser tomadas unas vías diversas, dando lugar a cierto tipo de prácticas que revisten otras formas, menos lúdicas.

Lo social cumplirá un rol fundamental, brindando nuevas figuras y representaciones que le permitirán al adolescente jugar su *Fort-da*, en un ir y venir de lo familiar a lo extranjero, permitiéndole al joven poder ausentarse, por momentos, de los significantes parentales que lo ordenaron desde siempre. Repetición y creación serán otros de los elementos rastreados en la composición de lo lúdico, indicando que el jugar acarrea un intrínseco rasgo compulsivo que, pantalla del juego mediante, hace que pueda tener lugar una actividad creadora que habilite al joven a no repetir pasivamente su herencia, sino hacer de los significantes originarios, algo nuevo y más propio.

Por su parte, las características de las que se ve compuesta la actividad de apostar en plataformas *online*, cuando esta se vuelve compulsiva, no pareciera asemejarse a las que sí pueden hallarse en otras escenas lúdicas. Lo social se desdibuja, volviéndose una experiencia que se vive en solitario y a escondidas; mientras que el movimiento creador que inauguraba la repetición, se ve obturado por la opacidad de una compulsión que empuja a permanecer operando, sin poder parar.

La noción de pérdida no podía ser eludida en el análisis propuesto. Tanto juego, adolescencia y apuestas se encuentran, todas, sumamente ligadas a ella: en cuanto al juego, el objeto en tanto perdido deviene condición necesaria para que tenga lugar el despliegue repetitivo-creativo del quehacer lúdico. 'Algo se habrá perdido', y la imposibilidad de su recuperación es lo que hace al movimiento novedoso que implica toda repetición, que en un intento de búsqueda de lo mismo se topa con lo nuevo. En relación a la adolescencia, los movimientos inherentes a este tiempo ameritan de una elaboración que permita que algo de lo perdido de la infancia pueda inscribirse en tanto tal. Mientras que en las apuestas, el constante acto de poner a jugar el dinero y desear su recuperación, traza la particular ligazón que esta práctica entabla con la pérdida. De allí que una pregunta en torno al lugar que puede asumir una pérdida, que posiblemente ha escapado a la elaboración que la actividad lúdica habilita, deja la vía abierta hacia un interrogante que podrá ser abordado en transferencia, contemplando la singularidad del caso por caso. ¿Qué lugar ocupa la pérdida en la economía de una persona que confiesa 'querer recuperar lo perdido'?

Finalmente, de cara a la praxis, otra vertiente que salta al paso y resulta de interés, es aquella que se pregunta por el quehacer del analista ante la llegada al consultorio de un paciente que se ve inmerso en este tipo de prácticas. Una lectura posible apuntaría a pensar que esta clase de actividades no siempre parecerían presentar la forma que un armado sintomático clásico, en tanto retorno de lo reprimido, exhibe. De allí que, incluso, la posibilidad de que se efectúe una consulta analítica en estos casos se vuelve un desafío en sí mismo. Restaría seguir investigando acerca de qué formas sintomáticas podrían tomar estas presentaciones, una vez instalada la transferencia.

## Referencias bibliográficas

- Barrionuevo, J. (2010). *Drogadicción en la adolescencia*. Gabas editorial.
- Benitez, M., Lopez, A., & Pernicone, A. (2002). *Reportaje a Jorge Fukelman*. Fort-Da, (N°5), <https://www.fort-da.org/reportajes/fukelman.htm>.
- Benjamin, W. (2011) Juguetes y juego, en *Papeles Escogidos*. Buenos Aires: Imago Mundi Ediciones.
- Ciurlini, J. (2024). *Texturas de la repetición: indagaciones freudianas*. Psicoanálisis en la Universidad, 8(8), 101–111. <https://doi.org/10.35305/rpu.v8i8.190>
- Farrán, R. (2022, 23 junio). Heredar. En *El Margen revista de psicoanálisis*. Recuperado de <https://enelmargen.com>.
- Ferro, M. (2023). *Lacan y el juego en psicoanálisis* (1a ed.). Buenos Aires, Argentina: Letra Viva.
- Fernández Miranda, J. (2019) *El trabajo de lo ficcional: problemáticas actuales en la clínica psicoanalítica con niños*. Buenos Aires: Letra Viva.
- Fernández Miranda, J. (2022). *Jugar en el espacio virtual*. Fort-Da Revista de Psicoanálisis Con Niños, 15, 1668-3900. <https://www.fort-da.org/fort-da15/fernandez.htm>
- Freud, S. (1976). La organización genital infantil. *En obras completas, T. XIX*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Freud, S. (1992). Más allá del principio del placer. En *Obras Completas. T. XVIII*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Fukelman, J. (2016). *Resonancias de una transmisión* (1a ed.). Buenos Aires, Argentina: Ediciones del Dock.
- Haimovich, E., & Kreszes, D. (2011). *Fantasía: metapsicología y clínica*. Rosario: Homosapiens.
- Heinrich, H. (2016). *Locura y melancolía* (3a ed.). Buenos Aires: Letra Viva.
- Insua, G. (2020). *Saltar de la cuna: La subjetividad adolescente*. El derecho al síntoma. Letra Viva.
- Juarroz, R. (2005). *Poesía vertical I* (1a ed.). Buenos Aires: Emecé
- Lacan, J. (2022). *El seminario 11: Los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis* (1a ed.). Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Mitre, J. (2014). *La adolescencia: esa edad decisiva: una perspectiva clínica desde el psicoanálisis lacaniano* (1.a ed.). Buenos Aires: Grama ediciones.
- Ritvo, J. B. (2017). *Una lectura de más allá del principio del placer*. Rosario, Argentina: Otro Cauce
- Rodolfo, R. (1992). *Estudios clínicos: del significante al pictograma a través de la práctica psicoanalítica*. Buenos Aires: Paidós Ibérica.
- Rodolfo, R. (1996). *El niño y el significante: Un estudio sobre las funciones del jugar en la constitución temprana* (4a ed.). Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Sibona, Y. (2024, 15 mayo). *Ludopatía, la nueva droga de los chicos: el deseo de anestesiarse y la promesa de ganar dinero fácil*. TN. Recuperado de <https://tn.com.ar>
- Winnicott, D.W. (1979). La capacidad para estar a solas. En *El proceso de maduración en el niño: estudios para una teoría del desarrollo emocional*. Barcelona, España: Editorial Laia.