



**Universidad Nacional de Rosario
Facultad de Psicología**

Trabajo integrador final

***Entre el azar y las apuestas: una lectura psicoanalítica de la
adicción al juego***

Modalidad de presentación: Ensayo

Alumno: Alvarez, Juan Jose

Legajo: A-5739/8

Docente responsable: Leonardo Fernandez

2025

Agradecimientos

A mi familia, especialmente a mis padres y mi tía, quienes me brindaron su apoyo durante toda la carrera. Con su preocupación, sus mensajes de “éxitos” y el sacrificio que realizaron me hicieron sentir acompañado. A ellos les dedico este logro.

A mis amigos de la facultad, a quienes valoro por haberme acompañado durante el tránsito en la carrera, en especial a los estrolados que me acompañan desde el primer año. Sin su apoyo, este camino no habría sido posible, ni la experiencia universitaria tan divertida como lo fue. Me quedan los buenos momentos, las tentadas contenidas, las sesiones de estudio intensivas y la cursada.

A mis amigos de la residencia que me han acompañado en los últimos años. Con quienes compartí horas y horas de estudio y momentos de ocio, las juntadas entre semana, los partidos de fútbol en el comedor y las charlas. Gracias a ellos por bancarme.

A los profesores Sabrina y Leonardo, que con sus aportes me han guiado en la escritura de este ensayo.

A la universidad pública, por todos los años de formación y enseñanza, y por las facilidades que me brindó para permanecer en la carrera, ofreciéndome un lugar de pertenencia como la residencia universitaria.

ÍNDICE

Resumen	4
Introducción	5
Lo que está en juego en la sociedad contemporánea: síntoma y consumo	6
Una partida de a dos: el jugador y el Otro del Azar	8
La pérdida –o no tanto– en la adicción al juego	10
Conclusiones	14
Referencias bibliográficas	15

Resumen

El presente escrito, bajo la modalidad de ensayo, se centra en la especificidad de la adicción al juego, teniendo en cuenta las influencias del contexto social en el auge y proliferación de nuevas formas de malestar. Se busca hallar aquello que diferencia a la adicción al juego del resto de padecimientos contemporáneos. Se analiza a la adicción al juego como una manifestación específica de los “nuevos síntomas”, comprendidos desde el psicoanálisis como expresiones de un goce, sin cargar con un sentido inconsciente, propias de la sociedad de consumo. Caracterizando la contemporaneidad por el debilitamiento del Otro y la lógica de consumo que impone un imperativo de gozar. A su vez, se profundiza sobre la cuestión del azar y su relación intrínseca en esta adicción. Asimismo, el trabajo examina la negación de la pérdida como rasgo estructural del jugador: a través de la repetición compulsiva, busca revertir lo perdido, negando la falta constitutiva del sujeto. Se concluye que la adicción al juego exige un abordaje diferencial que contemple su especificidad, determinada por su relación singular con el azar y la pérdida.

Palabras clave: Adicción al juego, sociedad de consumo, goce, azar, pérdida

Introducción

La adicción al juego no es una problemática novedosa, de hecho podemos decir que es una cuestión conocida dado su vínculo con una práctica tan vieja como el propio mundo: los juegos de azar. Tradicionalmente asociada a espacios físicos determinados como casinos o casas de apuestas. Sin embargo, en la actualidad, nos encontramos con un auge y una proliferación de la adicción al juego que no tiene precedentes, donde cada vez es más presente esta problemática. Lo podemos observar desde las distintas campañas de concientización y prevención sobre la adicción al juego, como “No garpa”. Dichas campañas resaltan la creciente relevancia de esta problemática en la sociedad contemporánea.

Esto se debe principalmente a un entramado social y su influencia sobre el sujeto que influye en la aparición de estas problemáticas. Los denominados nuevos síntomas, son formas de padecimiento contemporáneo intrínsecamente ligados a las características de la sociedad contemporánea. Ranoe (2017) afirma que la cultura del consumo influye tanto en la presentación como el aumento de la frecuencia de las adicciones y destaca que el goce autista presente en las mismas está estrechamente vinculado a las vicisitudes de la sociedad actual.

Dentro de ellas podemos ubicar a la adicción al juego junto con el resto de adicciones y otros padecimientos influenciados por la época. Este carácter general, nos lleva a cuestionarnos sobre la especificidad de la adicción al juego: ¿es lo mismo ser adicto a una sustancia o al acto de jugar? ¿Por qué se vuelve adictivo si no siempre se obtiene la gratificación, como se supone en las toxicomanías? Donde el consumo de la sustancia “garantiza” el efecto deseado ¿Qué rol cumple la incertidumbre, lo azaroso en esta adicción?

Desde el psicoanálisis se han realizado diferentes teorizaciones sobre esta problemática, sobre su presentación clínica, su relación y diferenciación con respecto al resto de adicciones. Ciertos autores sostienen que la especificidad de la adicción al juego está determinada por la incertidumbre intrínseca del azar y una cierta relación a un Otro particular cuyo seudónimo es la suerte.

Por lo tanto, el trabajo integrador final tendrá como propósito profundizar en la comprensión de la adicción al juego de azar. Por un lado, desarrollando las influencias culturales que la atraviesan y que determinan su auge en la actualidad. Por el otro, indagar sobre sus características y aquello que la diferencia del resto de adicciones. Teniendo como objetivo el presente ensayo determinar la especificidad de la adicción al juego en relación al goce y el Otro en la sociedad contemporánea. Con esto, se espera contribuir tanto al abordaje teórico como práctico de esta problemática cada vez más presente en la actualidad.

Lo que está en juego en la sociedad contemporánea: síntoma y consumo

Los denominados “nuevos síntomas” son presentaciones sintomáticas novedosas que en la actualidad forman parte del campo de aplicación de la clínica psicoanalítica. Se denominan así porque no fueron consideradas inicialmente por Freud y difieren del síntoma neurótico (Recalcati 2004). En esta categoría se incluyen la anorexia, la bulimia, las automutilaciones y diversas adicciones, en particular la toxicomanía y el alcoholismo. Por lo tanto, podemos afirmar que la adicción al juego se clasifica dentro de este grupo. Se presenta como una problemática en aumento cada vez más frecuente, constituyendo una forma de malestar que conlleva a motivo de consulta.

Ranoe (2017) caracteriza a estos síntomas como “presentaciones mudas”, lo cual plantea la principal diferencia con respecto al síntoma neurótico. Este se caracteriza por transmitir una especie de mensaje, un sentido escondido que pugna por expresarse. En este sentido, el síntoma neurótico era la prueba fehaciente del inconsciente. En cambio, estos nuevos síntomas no cargan con un sentido, sino que expresan directamente un modo de goce.

Recalcati (2004) postula que estas “presentaciones mudas” se vinculan con lo que él denomina la exclusión/expulsión del sujeto del inconsciente por parte del discurso capitalista. Esta exclusión puede rastrearse en el cambio que se produjo en la resistencia hacia el concepto del inconsciente: de un repudio escandalizado, todo aquello relacionado con la sexualidad y lo repimido que fue subversivo para la sociedad de la época, a un escepticismo desencantado, donde el inconsciente está “confinado al territorio arcaico de la superstición” (Recalcati, p. 2). En este sentido, estos nuevos síntomas, en su carácter de vacío de sentido, buscan negar la existencia del inconsciente.

La adicción al juego podemos considerarlo como una nueva forma de malestar en la cultura bajo esta óptica: en la sociedad victoriana las fuertes reglas morales imponían el control de los impulsos, y por ende el retorno de lo reprimido. En cambio, la adicción al juego y los nuevos síntomas están íntimamente ligados a las particularidades de la sociedad de consumo. Esta diferencia, la podemos rastrear en lo que recalcati (2004) sostiene como una transformación en la actualidad de la clínica psicoanalítica, que la caracteriza como una clínica más allá de la represión y el retorno de lo repimido. Por lo que este cambio del síntoma neurótico a estas nuevas formas de padecimiento psíquico hace necesario delimitar el contexto sociohistórico de dicha transformación.

Desde la perspectiva psicoanalítica, la sociedad contemporánea se caracteriza por un debilitamiento de la función del Otro, es decir, de las instancias simbólicas y normativas que históricamente han estructurado el lazo social y la subjetividad.

Miller (2005) sostiene que la civilización contemporánea se caracteriza por la declinación de la función paterna y la caída de los grandes ideales e instituciones que sustentaban la modernidad. Se puede observar una transformación que, siguiendo lo desarrollado por Miller, marca una transición, un pasaje de la época del Otro, comandada por el Nombre del Padre y el discurso del amo, a la del Otro que no existe.

En esta misma línea, Lacan (1973) plantea una modificación del discurso del amo antiguo en la sociedad actual, por lo que él denomina el discurso capitalista, el cual organiza una nueva forma de estructuración de la subjetividad y del lazo social. Mientras el discurso del Amo organizaba el lazo social de forma vertical, el discurso capitalista lo organiza de forma horizontal, donde los sujetos se encuentran desorientados debido a la falta de un Otro que le otorgue los significantes amos para representarse. Esto lo podemos observar en la pérdida de las colectividades, donde predomina la individualidad a falta de un punto común.

Este declive del Otro y la relativización de las autoridades tradicionales, se vinculan directamente con la forma en que se configura la represión. Así, la característica “muda” de los nuevos síntomas está asociada al debilitamiento de esta represión. Por lo tanto, los síntomas actuales no son un producto del retorno de lo reprimido, sino expresiones directas del goce desmedido, tan propio de la sociedad de consumo.

La inconsistencia y fragmentación del Otro, tiene consecuencias directas en el modo de goce. Este debilitamiento del orden simbólico, cuya función es regular y limitar el goce, deja al sujeto expuesto a la voracidad del superyó y su imperativo de gozar cada vez más (Miller 2005).

Lacan (1973) modifica la concepción freudiana del superyó, adaptándola a una era en la que la figura paterna ha perdido su centralidad en la cultura. Entendiendo al superyó clásico caracterizado por Freud como la instancia moral heredera del Padre del Edipo y de la Ley. Como un imperativo categórico coercitivo que extrae su fuerza de la pulsión y que se opone a su realización. Lacan sostiene que el superyó contemporáneo mantiene su carácter imperativo, pero se transforma en un imperativo de goce capitalista.

Así, el superyó ya no se define por la prohibición, el veto, la censura, el deber o la culpabilidad, sino por el empuje a gozar. Por lo que, la verdad del superyó freudiano, para Lacan, se convierte en un "¡goza!", enunciado que surge de la lógica del consumo. Este mandato empuja al sujeto a una búsqueda incesante de satisfacción, sin límites ni mediaciones, entregado a la glotonería del superyó.

Lacan en *Televisión* (1973) sostiene que "Lo que caracteriza nuestra época contemporánea es la precariedad del modo de goce, que no se sitúa más que por el plus de gozar" (p. 120). El concepto de plus de gozar hace referencia al objeto a, objeto perdido, por un lado, objeto recuperado por el otro. En la dinámica de la pérdida y su recuperación, es allí donde los objetos ofrecidos por el capitalismo encarnan ese objeto "a" como suplemento.

La economía de goce propia de la estructura de discurso del capitalismo se sostiene justamente en la liberación de estos objetos de consumo y su vinculación con un superyó que exige gozar siempre más (Tarrab, 1995). Esta oferta constante de estos objetos que el capitalismo ofrece, generan la falsa promesa de una satisfacción total, la ilusión de que son esenciales para lograr la felicidad de la complementariedad (Avalos, 2023). Así, ofrece como si se tratara de una oferta "consume hasta el hartazgo y de regalo recibe la plenitud".

En este escenario, podemos afirmar que los juegos de azar y las apuestas se presentan como un objeto de consumo predilecto del mercado, ampliamente accesibles y omnipresentes en todos los medios. Como una encarnación del objeto a ofrecida como suplemento. Pensemos en las publicidades de las casas de apuestas: "Entra, juega, demuestra" de Betwarrior, "apostamos que te divertirás" de Betsson. Es un mensaje constante que nos invita a apostar como promesa de plenitud.

Esta caracterización del goce contemporáneo definido por el plus de gozar, centrado en la acumulación y el consumo de objetos, se manifiesta como un "goce solitario". En este sentido, Miller (2005) agrega que lo que caracteriza a la sociedad contemporánea es una modalidad de goce autista, producto de la inexistencia del Otro. Al respecto, señala que el fenómeno de las toxicomanías es un ejemplo paradigmático del autismo inherente a la forma de goce contemporáneo. Asimismo, podríamos incorporar la adicción al juego y otras formas de consumo, ya que evidencian la persistencia de una fuerza superyoica y demás características que definen el goce actual.

A su vez, Vitantonio (2020) afirma que el adicto busca llenar una carencia constitutiva a través de diversos objetos. Por lo que el consumo de sustancias, apuestas u otros, se vuelve una relación profundamente frustrante entre el sujeto y el objeto. Define como característico de las adicciones la insatisfacción constante con el objeto que lleva al sujeto incluso a una voracidad destructiva, explicitada en una repetición compulsiva donde el sujeto no puede parar de consumir.

Bleichmar (1999) define a la producción de subjetividad como aquello que está inscripto en un tiempo y espacio determinado, y por lo tanto sujeto a los cambios histórico políticos. Lo define como aquellos elementos que contribuyen a la construcción social del sujeto. Esto incluye la producción y reproducción ideológica, así como la interacción con las variables sociales que sitúan al sujeto en un tiempo y espacio. Constituyendo así, sujetos plausibles/funcionales capaces de integrarse a los sistemas y/o instituciones propuestas por la sociedad. Por lo tanto, en el contexto de la sociedad actual, podemos

afirmar que los mecanismos de producción de subjetividad dan como resultado a consumidores. Sujetos entregados al consumo, listos para devorar la multiplicidad de objetos que ofrece el mercado, y por lo tanto, sujetos útiles.

En el mismo texto, Bleichmar define en contraposición los mecanismos de constitución psíquica como aquellas variables que trascienden distintos períodos históricos y a sus modos de producción de subjetividad correspondientes. La constitución psíquica daría cuenta de aquello teorizado por el psicoanálisis sobre la constitución del sujeto, según Bleichmar, aquello que refiere al inconsciente, la represión y las defensas. A pesar de la trascendencia que Bleichmar otorga a estos mecanismos, considerándolos excedentes de las transformaciones sociales, actualmente en la sociedad capitalista se observa una mutación en la que, paradójicamente, se explotan los modos en que el sujeto del inconsciente se constituye.

Sobre la explotación de las características intrínsecas a la constitución del sujeto, lo podemos encontrar en “¿Gozar sin límites en la época Actual?” de Avalos. Este autor afirma que el capitalismo ha sabido explotar a su favor la cuestión de la renuncia de goce, entendida como pérdida, y su recuperación, el plus de gozar. Sostiene que el capitalismo aprovecha la característica del goce como interdicto, como inaccesible, para sostener y extremar el consumo. El éxito del capitalismo se debe a que la misma imposibilidad que vela, aquello que busca ocultar, es lo que permite extremar el consumo. Es la misma característica del goce como imposible lo que permite consumir sin freno, de forma indeterminada, pasando de objeto en objeto o consumiendo el mismo buscando con cada repetición una satisfacción completa.

Podemos afirmarlo en el caso de la adicción al juego de azar, en la cual se consume una y otra vez del mismo objeto. Donde a través de cada apuesta, a través de ese circuito de juego, se busca una satisfacción plena que nunca llegará, no porque no tenga la suerte de “pegar el gran pozo” sino porque por definición es imposible.

Por lo tanto, en la sociedad contemporánea, podemos ver cómo estos mecanismos de producción de subjetividad y constitución del psiquismo construyen una trampa muy bien diseñada, casi sin fisuras (como el goce que promete) de la cual el sujeto no puede escapar, o mejor dicho no quiere. Donde se explota lo intrínseco de la naturaleza del sujeto y a su vez se lo moldea para realizar esa explotación por sí mismo, que consuma por voluntad propia.

Para finalizar, Avalos (2023) cuestiona la afirmación del “gocce sin límites” como rasgo de la época actual, argumentando que la característica distintiva es la explotación de la economía de goce, bajo la ilusión de que el goce todo es posible.

Por su parte, Paragis (2021) analiza el carácter autístico del goce contemporáneo, cuestionando la idea de una ruptura total con el Otro en las adicciones. Argumenta que la noción de que el sujeto prescinde del Otro y busca una operación ajena a lo simbólico no es una premisa unívoca. Sosteniendo que hay una variedad de matices y aristas de la relación al Otro en las adicciones, que bajo esa premisa general de la ruptura, anula la singularidad de cada caso. En este contexto, se puede identificar un fenómeno particular en la adicción al juego: su vínculo con un Otro específico, el Otro del azar.

Una partida de a dos: el jugador y el Otro del Azar

Antes que nada, es crucial subrayar la necesidad de una clínica diferencial para las adicciones. Esto implica considerar las particularidades de cada adicción, evitando agrupar bajo un mismo término un conjunto heterogéneo de situaciones. En la adicción al juego, la introducción del azar establece una distinción fundamental con el resto.

A diferencia de las toxicomanías donde el consumo del individuo genera una gratificación o alivio predecible, en el juego patológico la variable del azar introduce un elemento incontrolable e impredecible.

Este goce de la adicción al juego Coletti (2021) lo denomina como Thrill, caracterizándose como una tensión erogenezada que se pone en juego frente a la

incertidumbre del azar. Una suerte de suspenso, que mezcla el placer y el temor, que se obtiene tanto ganando como perdiendo.

En consonancia, Avalos (2023) profundiza en esta característica del goce. Citando a Lacan en "Psicoanálisis y medicina", donde define al goce como: "(...) del orden de la tensión, del forzamiento, del gasto, incluso de la hazaña"(p. 3). En base a esto, sostiene que el concepto de goce se aleja de la armonía y que el sujeto atravesado por el goce no busca su propio bien. Este autor concibe el goce como interdicto, como se mencionó previamente, opuesto a la disminución de la tensión, por lo cual impulsa al sujeto hacia el displacer, la repetición y el exceso.

En concordancia con esto, Muñoz (2022) se sirve de la imagen de la banda de moebius para dar cuenta de la forma paradójica en la que el sujeto vivencia la experiencia de goce. Argumenta que el goce, para el sujeto que lo experimenta, se presenta como un ciclo continuo donde satisfacción e insatisfacción se entrelazan y se alternan constantemente, oscilando entre el placer y el displacer en una relación moebiana. Esto apunta a que el goce no se experimenta como pura insatisfacción, sino como un placer que duele, y precisamente por ese dolor, también resulta displacentero.

El azar ejemplifica a la perfección esta característica del goce, definida por Muñoz. Esta sucesión entre satisfacción/insatisfacción se manifiesta claramente en el circuito de juego, donde ganar y perder se suceden sin cesar, configurando un circuito que oscila constantemente entre la euforia y la frustración. Así, el sujeto jugador se encuentra inmerso en un circuito fatídico de goce del que le resulta imposible escapar: si gana, vuelve a apostar hasta perderlo todo, si pierde, vuelve a apostar para recuperar lo perdido. Un círculo vicioso en el que la tensión, o mejor dicho, el goce, se intensifica con cada apuesta.

Una característica diferencial del goce propio de la adicción al juego es que este reside en el circuito mismo del juego, más que en su desenlace. (Blanco y Coletti, 2012). Mientras que el toxicómano encuentra ese goce en el consumo de la sustancia, el jugador con el simple hecho de jugar, de perseverar en ese círculo, experimenta esa satisfacción sufrida, desatendiendo el resultado de la apuesta.

Radolphe (2016) sostiene que este circuito de goce se inicia con una contingencia afortunada: el encuentro con la buena fortuna. Este suceso resulta en una experiencia de ganancia para el jugador, introduciendo así un primer goce seductor que intentará repetir de forma constante. Paralelamente a esta experiencia de ganancia, el azar favorable e inesperado instaura en el sujeto una creencia profunda, la convicción de su propia excepcionalidad, el privilegio de ser un elegido del azar. Esta creencia de privilegio sostiene la compulsión a seguir jugando, bajo la ilusión de que la buena fortuna es su aliado.

Esta creencia de ser afortunado revela la existencia de un Otro del jugador. A diferencia de las toxicomanías, que presentan un goce que cortocircuita la alienación al otro simbólico, la adicción a los juegos de azar convoca una figura del Otro cuyo pseudónimo es la suerte. Este fenómeno constituye una particularidad propia de la adicción al juego, según Radolphe (2016).

Entonces, el Jugador constituye este Otro de la suerte al adherir significantes al azar, personalizándolo y transformándolo en una fuerza consciente que actúa a su favor o en su contra, como demuestran expresiones como "la suerte me sonríe". En consecuencia, el jugador "no juega solo"; está acompañado por este Otro del cual se considera un elegido, un protegido del azar que lo beneficia.

Radolphe (2016) justamente caracteriza al jugador como un creyente, un religioso para quien lo aleatorio hace hablar al destino. Por lo que podemos afirmar que un hecho fortuito, como puede ser la realidad de una apuesta, atravesado por lo simbólico, cobra el sentido de estar dirigido, de ser la prueba de la intencionalidad del azar. Entonces, el juego queda articulado a una verdad religiosa, donde el número, las cartas, los dados, son las formas de expresarse de ese Otro del Azar

Blanco y Coletti (2012) conceptualizan al "Otro del azar" como dominante en la experiencia del jugador. Este "Otro" asume el rol de amo y señor, ejerciendo una

influencia ineludible sobre el sujeto. El jugador, entonces, se encuentra a merced de sus designios, dependiente de la impredecibilidad de la suerte, que se manifiestan a través del juego.

Retomando un aspecto de la sociedad contemporánea abordado previamente, se destacó que ante la fragilidad del Otro, el sujeto queda a la deriva, carente de los significantes amos que lo representen. Al respecto, Sierra (2019) plantea que, ante esta carencia de significantes del Otro, el sujeto tiene la libertad de buscarlos individualmente, afirmando que las categorías diagnósticas pueden constituir una vía de hacerse representar por un significante-amo en la época actual.

Podemos sostener que el jugador busca en el juego esas marcas identificatorias que, debido a la debilidad del Otro, se encuentran ausentes. En este sentido, Coletti y Blanco (2012) afirman que este Otro del azar, en su carácter de amo y Señor, le otorga al sujeto diversos nombres. En el acto de jugar, el sujeto se expone a una fuerza impredecible que de manera arbitraria lo " nombra". A través de las victorias y las derrotas al azar le confiere una serie de identidades.

Así, el sujeto, haciendo uso de su libertad de elección, encuentra en el juego y el azar una serie de significantes amos que lo representan. Una identidad que la "encuentra" –aunque sea de forma ilusoria y transitoria por la inmediatez del juego– en la ruleta, las cartas o las apuestas, que se manifiesta en expresiones como: "soy un jugador, soy un ganador, un perdedor, un desgraciado".

En este sentido, podemos arriesgar que este Otro de la suerte, distintivo de la adicción al juego, emerge como un sustituto de ese Otro debilitado. Un Otro frente al cual el jugador se encuentra expuesto, a merced de los vaivenes de la incertidumbre. El jugador queda así preso del azar.

Winnicott (1971) sostiene que el juego se erige como la experiencia creadora por excelencia y no simplemente una actividad recreativa. Para Winnicott, tanto en la infancia como en la adultez, el juego ofrece un espacio de libertad donde pueden expresarse plenamente, poniendo en juego toda su personalidad. La actividad lúdica, por lo tanto, se distingue por su potencial creador, al permitir transformar y construir nuevas experiencias, y liberador, ya que posibilita la expresión de emociones.

Sin embargo, con la introducción del azar, esto cambia rotundamente. Invirtiendo la dinámica, en lugar de ser un participante activo que domina las reglas, el jugador se convierte en un títere. Frente a este Otro de la suerte, el jugador pasa a ser un esclavo del destino. Esta conceptualización resuena con la descripción de Scheines sobre los "jugadores juguetes", que en su dependencia del azar, sufren y padecen del jugar

Esto plantea una diferencia radical y fundamental entre dos concepciones opuestas del juego: el juego lúdico, que se caracteriza por su naturaleza liberadora y constructiva que fomenta la espontaneidad y la curiosidad, y el juego problemático, que, por el contrario, aprisiona y limita, que sofoca la creatividad y anula la libertad individual.

Para concluir, Blanco y Coletti (2012) profundizan en esta distinción al señalar que el cálculo de la pérdida es diferencial entre ambas modalidades de juego. Argumentan que el jugador que se divierte es aquel que tiene en cuenta la posible pérdida como parte de la experiencia. En cambio, para el jugador compulsivo, la noción de perder no está en sus cálculos, ya que reniega de la pérdida.

La pérdida –o no tanto– en la adicción al juego

Cuando hablamos de la pérdida en la adicción al juego, lo primero en lo que solemos pensar es lo que el jugador experimenta y repite de manera habitual dentro del circuito de juego: perder una y otra vez. También podríamos pensar en la pérdida económica que, evidentemente, deriva de las apuestas. No obstante, la cuestión de la pérdida va más allá y ocupa un papel central en el fenómeno de la adicción al juego

Blanco y Coletti (2012) profundizan esta relación entre la pérdida y la adicción al juego. Argumentan que, ante la vivencia de una pérdida significativa, los sujetos se ven atraídos hacia el juego.

En consonancia, Costanzo (2022) en “Pérdida, Dolor y juego” realizó un estudio donde encuestó a jugadores problemáticos, preguntándoles sobre pérdidas significativas previas al inicio de su adicción. La mayoría pudo identificar un evento de pérdida anterior al comienzo, por lo que la autora sostiene que el juego se volvió problemático a raíz de un suceso de pérdida.

En línea con esto, Radolphe (2016) describe un caso clínico de un jugador cuyas recaídas coincidían con la pérdida y el duelo de seres queridos. La muerte de su primera compañera provoca un quiebre y encuentra en el juego una “solución fácil” que le permite aliviar la angustia. Posteriormente, otras muertes, la de su hermano y la de su suegra, reactivan su tendencia a jugar compulsivamente.

En este vuelco hacia el juego frente a una pérdida, se produce una paradoja: el juego garantiza, por un lado, más pérdidas, debido a la incertidumbre inherente de las apuestas, y por otro lado, garantiza el olvido de lo perdido (Blanco y Coletti, 2012).

Este olvido de la pérdida resulta llamativo, ya que desde el psicoanálisis se ha destacado la capacidad del juego para la elaboración de situaciones dolorosas o difíciles, incluso traumáticas para el sujeto. Como a través de su carácter lúdico y simbólico, es posible representar dichas situaciones.

Ya en Freud podemos rastrear esta característica, con el análisis del juego infantil Fort’da. Freud (1920) sostiene una concepción de este juego como una escena que simboliza la ausencia de la madre y, a través del mismo, era posible admitir la partida la misma. A su vez, afirma que el juego posibilita un cambio de rol: en la vivencia, el niño experimenta todo de forma pasiva, “padece” la falta de la madre, en cambio, en la escena representada por sí mismo, el niño se ubica en un papel activo frente a la vivencia. Por lo que Freud sostiene que, a través del juego, es posible transformar lo que fue conflictivo o frustrante en algo simbólico, generando así nuevas formas de relacionarse con el mundo.

Retomando a Winnicott (1971), este afirma que el juego está ligado a la salud. Esto debido a su función creadora, que posibilita la capacidad de elaboración de situaciones dolorosas. El juego, en tanto como espacio de libertad para niños como adultos, permite representar escenas y, consecuentemente, experimentar nuevas formas de vivirlas.

En contraste, podemos afirmar que en la adicción a los juegos de azar se invierte esta dinámica. En la repetición incesante del acto de jugar y perder, característico de la adicción, no hay posibilidad de elaboración. Por lo tanto, el juego pasa de una forma de afrontar e incluso superar la pérdida, a partir de la representación, a ser una forma de negar, de evitar hacerle frente, por medio de la repetición.

Blanco y Coletti (2012) afirman que en la repetición de las apuestas, el jugador adicto busca desesperadamente recuperar un goce. Para el jugador, el resultado no es lo importante, sino tratar de reproducir una experiencia de goce. Esto coincide con el concepto lacaniano de la repetición, cuya propósito es recuperar un goce que, en tanto se busca, implica que está perdido.

Lacan (1962) sostiene que la constitución del sujeto de deseo, el sujeto barrado, está determinada por una pérdida de goce. En el esquema de la división del sujeto, ubica en el “piso mítico”, el goce originario del ser viviente. Sin embargo, con la entrada en el lenguaje, una parte de este goce primario queda por fuera del significante. De este modo, lo simbólico introduce un corte, una falta: no se puede gozar todo. En consecuencia, la constitución del sujeto en el lenguaje implica la pérdida de una parte de su goce y de su cuerpo. Este goce perdido, residuo de la operación del significante sobre el cuerpo, es lo que Lacan denomina objeto *a*.

Por lo tanto, podemos afirmar a la pérdida como constitutiva del sujeto del inconsciente. Tal como se mencionó anteriormente, el sujeto busca olvidar lo perdido, es decir, busca olvidar la falta fundamental que lo constituye.

Este goce en tanto perdido va a ser retomado por Lacan (1969) en el seminario 17, donde establece la relación entre la repetición y el goce. La repetición opera como un intento de recuperar ese goce perdido, siendo su motor reproducir esa experiencia original de goce. Sin embargo, cada repetición se enfrenta a una imposibilidad, ya que el

sujeto solo puede acceder al goce a través de los significantes y ese resto del goce, es justamente aquello que está por fuera, lo real.

Lacan sostiene que "lo que se repite no puede estar más que en posición de pérdida con respecto a lo que es repetido" (p. 49). En otras palabras, la repetición, al intentar reproducir el goce originario, se halla en una situación de carencia, en falta, ya que nunca logra alcanzar ese goce (lo repetido). De este modo, podemos afirmar que la repetición siempre conlleva un fracaso, pues cada repetición implica una nueva pérdida, que re-confronta al sujeto con esa falta, con aquello que se ha perdido.

Entonces, la reiteración empecinada en las apuestas del jugador adicto no conlleva más que un fracaso. La naturaleza fallida de la repetición le impide reproducir la escena añorada, alcanzar ese goce todo. Esto, a su vez, perpetúa el ciclo del juego y la constante repetición de la pérdida.

Este carácter de la repetición nos lleva a una interrogante: ¿por qué el jugador, cuyo objetivo es evitar la pérdida, persiste en el juego y se empecina en su repetición? Si es esta acción precisamente lo que lo confronta con la pérdida. Por un lado, aquella pérdida garantizada por la incertidumbre inherente de las apuestas, y por el otro, como se desprende del desarrollo de Lacan sobre la repetición, esta es siempre fallida implicando así un reencuentro con aquello perdido.

Esto es debido a que en la adicción a las apuestas está en juego lo que Freud denominó como negación, una modalidad de retorno de lo rechazado diferente del retorno de lo reprimido.

Sobre esto rechazado, Coirini (2017), basándose en los postulados de Lacan, sostiene que en toda afirmación, a la vez, hay algo que se niega, que es rechazado. Dicho de otra forma, cada afirmación implica en su operación una expulsión. Por lo tanto sostiene que la bejahung, en tanto afirmación primordial, introduce simultáneamente una expulsión radical. Entonces, si hay un campo de afirmación primordial de lo que viene del Otro, también tiene que haber un campo de negación primordial de lo que viene del Otro. Así, la bejahung introduce un campo de negatividad originario, donde se halla todo aquello del orden simbólico que ha sido rechazado y, por ende, no simbolizado, que puede retornar mediante los destinos de la Bejahung.

En la Verneinung o negación, lo rechazado admite ser dicho en lo consciente bajo la modalidad de ser negado. Entonces, permite conservar aquello rechazado primordialmente, bajo la modalidad de la negación misma, a condición de que esté negado (Coirini, 2017). Por lo que podemos decir que esta negación es una negación secundaria a la operación de la bejahung, distinta a la negatividad primera introducida por el campo de la expulsión radical. Por esta razón, Lacan (1955) retoma este concepto de Freud y lo traduce como denegación, ya que esta palabra duplica lo negado como un segundo momento de negatividad.

Blanco y Coletti (2012) postulan que en el sujeto jugador se produjo una falla en la inscripción de una pérdida primera, la castración. Considerando lo expuesto, y en línea con lo desarrollado previamente, es posible afirmar que la castración, entendida como en su dimensión simbólica como el precio de la entrada al lenguaje, se sitúa del lado de lo rechazado por la bejahung. En el momento de la afirmación primordial, dicha pérdida es rechazada, expulsando así de lo simbólico aquello que es inherente de la constitución del sujeto.

Por lo tanto, podemos sostener que en la adicción a las apuestas, la pérdida retorna bajo el destino de la denegación. Donde la pérdida en el juego es aceptada bajo la condición de que la pérdida constitutiva sea negada. Esta denegación se produce por la vía del acto, de la repetición de jugar y apostar, mediante la cual se niega la pérdida al hacerla reversible. En otras palabras, la noción de que en el juego es posible recuperar lo perdido, niega el carácter de la pérdida como constitutiva del sujeto, haciendo que ésta, retorne.

El jugador piensa entonces que lo perdido puede recuperarse con el próximo giro, la siguiente carta, la próxima apuesta, solo falta un poco de fortuna. Al perder y perder constantemente, el jugador nunca experimenta una "pérdida seria", convencido de que en

la próxima jugada podrá recuperarlo. De esta forma el jugador relativiza la pérdida, al considerarla momentánea y por lo tanto reversible, negando así aquello que fue rechazado originalmente, la inscripción de la pérdida en lo simbólico.

En relación a esta lógica de "la próxima es la buena" que es propia de la adicción al juego, Lacan (1965) caracteriza al juego para dar cuenta de un aspecto del análisis y destaca la relación del jugador con la modalidad de lo posible. Sostiene que el juego plantea una relación entre el sujeto y el saber, una relación con un carácter de tensión, de espera. No se trata de un saber consolidado en el juego, sino de un saber siempre en suspenso. Así, destaca la intimidad del jugador con lo posible, que se encuentra bajo la modalidad específica del próximamente.

Expresiones típicas de jugadores problemáticos como "ya recuperaré lo que perdí" o "vuelvo a jugar para recuperar lo perdido" evidencian, por un lado, la negación de la pérdida al creer que lo perdido puede recuperarse. Por otro lado, también reflejan la temporalidad inherente al juego, tal como la plantea Lacan.

Para finalizar, analizaremos el título de este apartado a la luz del recorrido que hemos desarrollado. Con lo dicho anteriormente, el juego de palabras cobra sentido: "La pérdida -o no tanto-" alude al vínculo particular que el jugador establece con la pérdida y cómo la negación opera en esta problemática, evitando o relativizando dicha pérdida. Donde el jugador nunca pierde definitivamente, puede recuperarlo todo, alcanzar la completud. Por lo tanto, podemos afirmar que la manera particular en la que el sujeto jugador afronta lo perdido es específico de la adicción al juego

Conclusión

El objetivo del presente ensayo ha sido reflexionar e indagar sobre la especificidad de la adicción al juego, es decir, aquellas particularidades que la distinguen de otras adicciones y malestares actuales.

En un primer momento, identificamos desde una perspectiva psicoanalítica las vicisitudes de la sociedad de consumo. Determinamos que la emergencia y el incremento de los nuevos síntomas, entre ellos la adicción al juego, están estrechamente vinculados con la época contemporánea. Este período se caracteriza por un impulso hacia el goce como promesa de felicidad, resultado de la fragmentación del Otro, lo que conlleva a estas nuevas formas de padecimiento.

A pesar de esta clasificación general, que agrupa la adicción al juego con otras problemáticas como adicciones y trastornos alimenticios, hemos logrado identificar características distintivas del jugador y su problemática. Pasando así de la generalidad a lo particular.

Así, la adicción al juego constituye un fenómeno singular dentro del panorama de los nuevos síntomas contemporáneos, compartiendo con ellos su origen por la transformación de la subjetividad bajo la influencia de la sociedad de consumo. Pero diferenciándose a partir de su particular relación con el azar y la pérdida.

Por un lado la introducción del azar, un azar fuertemente ligado a la forma de goce en la adicción. Este azar se personaliza en lo simbólico, revelando la presencia de un Otro del azar con el que el jugador establece una relación peculiar, no presente en el resto de problemáticas

Por otra parte, la relación del jugador con el estatuto de la pérdida. Aunque el "engaño" de plenitud y la búsqueda de obturar la falta son características comunes de los nuevos síntomas, la adicción al juego presenta el mecanismo de denegación, lo cual determina una manera particular de abordar dicha pérdida, a través de negarla.

Entonces con lo desarrollado, podemos afirmar con respecto a la problemática que guió este trabajo, es que aquello que le da especificidad a la adicción al juego es su relación con el azar y el estatuto de la pérdida

Por lo tanto, la adicción al juego exige una mirada clínica diferenciada que reconozca su especificidad, comprendiendo que, aunque comparte con los nuevos síntomas contemporáneos su vínculo con el contexto cultural y social, presenta características únicas que la distinguen.

Para finalizar, se hace necesario seguir otras vías de investigación que quedaron por fuera de este trabajo. Primeramente abordar esta problemática desde el prisma de la adolescencia. Siendo principalmente los adolescentes los que presentan cada vez más problemáticas con el juego y otras manifestaciones contemporáneas que conforman los nuevos síntomas. Teniendo en cuenta a su vez la vicisitudes propias de este periodo de la vida, donde se resalta cierta relación con el Otro por su fragmentación.

Por otro lado, es crucial continuar investigando los nuevos síntomas y cómo abordarlos desde la clínica. Esto implica analizar los cambios y modificaciones que tales síntomas conllevan para la práctica del psicoanálisis. Aquello que Recalcati (2004) nombra como la cuestión preliminar en la época del Otro que no existe.

Referencias bibliográficas

Ávalos, R. (2023). *Gozar sin límites en la época actual. Anuario de Investigaciones de la Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires, 30*, 217–225. <https://www.psi.uba.ar/docentes.php?var=publicaciones/anuario/anteriores/anuario30/trabajo.php&id=1303>

Bleichmar, S. (1999). Entre la producción de subjetividad y la constitución del psiquismo. *Revista del Ateneo Psicoanalítico* (2). Buenos Aires.

Blanco, D., & Coletti, L. M. (2012). *La adicción al juego: ¿No va más...?* Lugar Editorial.

Coirini, D. (2017). La *Bejahung* y sus destinos. *Locuras, sujeto y enunciación. Psicoanálisis, 1*, 143–162.

Coletti, L. M. (2021). El jugador en su laberinto. *Consecuencias*. <https://www.revconsecuencias.com.ar/ediciones/025/template.php?file=arts/aplicaciones/el-jugador-en-su-laberinto.html>

Constanzo, L. R. (2022). *Pérdida, dolor y juego*. Letra Viva.

Fernández Raone Napolitano, M. (2017). *Adolescencia, consumo de sustancias y demanda terapéutica* (Tesis doctoral, Universidad Nacional de La Plata). <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/59898>

Freud, S. (1992). *Más allá del principio de placer*. En *Obras completas* (Vol. 18, pp. 15–76). Amorrortu. (Trabajo original publicado en 1920)

Lacan, J. (1965, 19 de mayo). *Seminario 12: Clase 16*. Psicopsi. <https://www.psicopsi.com/seminario-12-clase-16-del-19-mayo-1965/>

Lacan, J. (1977). *Televisión*. En J. Lacan, *Psicoanálisis. Radiofonía y televisión* (pp. 78–135). Anagrama. (Trabajo original publicado en 1973)

Lacan, J. (2007). *El seminario. Libro 10: La angustia* (J.-A. Miller, Ed.). Paidós. (Trabajo original presentado en 1962)

Lacan, J. (2008). *El seminario. Libro 17: El reverso del psicoanálisis* (J.-A. Miller, Ed.). Paidós. (Trabajo original presentado en 1969)

Lacan, J. (2009). *El seminario. Libro 3: Las psicosis* (J.-A. Miller, Ed.). Paidós. (Trabajo original presentado en 1955–1956)

Miller, J. (2005). *El Otro que no existe y sus comités de ética*. Paidós.

Muñoz, P. D. (2022). *El goce y sus laberintos*. Manantial.

Paragis, M. P., & Michel Fariña, J. J. (2021). El lazo al otro en las adicciones: una lectura a través de la narrativa cinematográfica. *Anuario de Investigaciones de la Facultad de Psicología*, 28, 265–272. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369170422028>

Recalcati, M. (2004). La cuestión preliminar en la época del Otro que no existe. *Virtualia*.
<https://www.revistavirtualia.com/articulos/627/aportes/la-cuestion-preliminar-en-la-epoca-d-el-otro-que-no-existe>

Rodolphe, A. (2016). El juego de azar: Una adicción singular. *Pharmakon*, 2, 61–66. <http://pharmakondigital.com/el-juego-de-azar-una-adiccion-singular/?lang=es>

Sierra, N. A. (2019). La subjetividad contemporánea: Nuevos síntomas, nuevos malestares. En N. A. Sierra, M. V. Ruiz, L. N. Schiavetta, & D. A. Delfino (Eds.), *El niño y la subjetividad contemporánea* (pp. 13–29). Nueva Editorial.

Tarrab, M. (1995). ¡Mírelos como gozan! En E. Sinatra, D. Sillitti, & M. Tarrab (Eds.), *Sujeto, goce y modernidad. Fundamentos de la clínica* (Vol. I, pp. 37–51). Atuel-TyA.

Vitantonio, M. (2020). *Un recorrido por la angustia: Las clases de pandemia 2020–2021*. Comunidades UNR.
<https://comunidades1.campusvirtualunr.edu.ar/mod/folder/view.php?id=129008>

Winnicott, D. W. (1971). *Realidad y juego*. Gedisa.