



Apostar a la palabra

Por VerÃ³nica Berenstein

Las nuevas tecnologÃ­as en el capitalismo contemporÃ­neo han introducido cambios en la vida cotidiana a una velocidad inÃ©dita.

Han mutado las maneras de tramitar lo pulsional, los modos de goce, el movimiento del deseo y las maneras de vincularse.

Pienso que ya no es ajustado hablar de â€œnuevos sÃ­ntomasâ€, sino de â€œnuevos fenÃ³menosâ€ o â€œestilos de vidaâ€, que reflejan estas transformaciones.

Son fenÃ³menos en los que, en consonancia con el discurso actual, se pone en juego la carencia o labilidad de un orden simbÃ³lico, de leyes que instauran y en su lugar lo que rige es un poder invisibilizado con el disfraz de la libertad individual. Un ejercicio del poder desde un agente anÃ­mico que motiva, seduce y empuja a la satisfacci3n inmediata y permanente.

Esta modalidad propia del capitalismo contemporÃ­neo instaura la ilusi3n del individuo libre. Libre de ataduras a otros, de elegir quÃ© usar, quÃ© mirar, quÃ© comprar y cÃ³mo autogestionarse para mejorar su rendimiento. Es decir, queda oculta la faz del sujeto como objeto de consumo Ã©l mismo, objeto de los algoritmos que apuntan a un consumo sin fricciones.

En este contexto, los jÃ³venes encuentran ideales a predominio imaginario en personajes ofrecidos por el mercado y siguen guÃ­as de comportamientos y consejos en las redes, publicitados por estas figuras mediÃ¡ticas (youtubers, streamers, influencers, etc.) .

Un fenÃ³meno que acompaÃ±a a la instalaci3n de la tecnologÃ­a y lo virtual en la vida cotidiana es que cada uno gestiona su propio consumo y adicci3n y Ã©sta no es detectada como algo problemÃ¡tico ni genera interrogantes, ya que es parte de los usos y costumbres de la vida cotidiana.

Si alguien consume heroÃ­na o es alcohÃ³lico, choca con la crÃ¡tica social y legal. Pero el uso del smart, de Instagram, Twitter, apuestas on line, etc. no va acompaÃ±ado de una sanci3n moral, sino que se concibe como estar actualizado, como una herramienta de productividad, de mejora del rendimiento, de inserci3n laboral, de educaci3n, de circulaci3n social. Es decir, un hÃ¡bito que tiene

las características de una adicción (dependencia, abstinencia, ansiedad al interrumpir el uso, etc) hoy día significa estar actualizado, conectado y en busca de una buena "performance".

Las apuestas antes y hoy

Las apuestas existen desde hace siglos. Lo nuevo es la conjunción del juego con la tecnología, la virtualidad y el empuje al consumo propio de nuestra época, que se refleja en una exacerbación de lo compulsivo, adictivo y solitario[1].

Antes, los lugares de juego estaban en las periferias de las grandes ciudades y solía darse en contextos circunscriptos: vacaciones, tours de juego, salida de fin de semana. Había un límite espacial y temporal entre el afuera y el adentro.

El juego era circunstancial y estaba socialmente articulado a una tradición y un encuentro con otros.

Había un paréntesis temporal, una espera, entre la apuesta, el resultado, la ganancia y la vuelta a la apuesta. Situaciones contextuales hacían de corte: salir afuera a buscar efectivo, el cierre del lugar por la noche, la condición de mayor edad para apostar, la mirada crítica social.

Los juegos poseían cierta complejidad, estaban ligados a ciertas tradiciones y se jugaba manipulando un objeto material y concreto.

Hoy, las apuestas online asociadas a deportes, a la inmediatez brindada por lo tecnológico, a la publicidad en redes con streamers e influencers, sumado a la falta de regulación estatal, tuvieron un aumento exponencial luego del Mundial 2022. En el año 2024 hubo una alerta acerca de niños y jóvenes que apostaban online.

Actualmente, parafraseando a Miller: "Cada uno lleva la apuesta en sus manos"; está disponible en cualquier lugar y momento: en la cama, en el baño, en el colegio.

No es necesario movilizarse, ni usar efectivo o tarjetas de crédito. Se usan billeteras virtuales fácilmente recargables; se puede apostar en tiempo real en cualquier lugar del mundo y lo apostable se multiplica al infinito: no se apuesta sólo el resultado final de un partido, sino, múltiples circunstancias del juego (en que minuto habrá una sanción, si se va a cobrar un penal, etc.). La actividad es solitaria y automática; no se juega contra un contrincante, sino contra una máquina.

Acorde a la época, la satisfacción en juego adquiere la característica de ser permanente, ilimitada, continua y mostrativa. Cambia la velocidad entre la apuesta y el resultado: no hay espera. Es inmediato.

Los efectos adictivos se dan mucho más rápido y de forma más agresiva en los jugadores virtuales (la compulsión en jugadores presenciales ocurría en 6 años, en los jugadores online se desarrolla en 1 año). El rango etario pre internet era entre los 40 y 55 años. Hoy día, son los nativos digitales.

El fenómeno de ludopatía en edades muy precoces se acompaña de la facilitación social: se legalizaron las apuestas online, son promocionadas por figuras y equipos deportivos reconocidos mundialmente y referentes mundiales, así como influencers, youtubers, streamers seguidos por los jóvenes. Tal como lo vimos en el reciente Mundial de fútbol.

A partir de la crisis económica global y la precarización del trabajo, las apuestas contribuyen al armado de un imaginario "emigrico" que permita sortear las dificultades rápidamente. Escuchamos niños y jóvenes que manifiestan ideales sostenidos en un "ser de clase" con el objetivo de "ser millonarios".

Otro fenómeno en auge, en consonancia con la epidemia de apuestas on line, son los "póberes" y niños traders, que hacen furor en las redes mostrando autos, mujeres, mansiones que adquirieron gracias a su decisión de emprender solos el camino hacia el "éxito", dejando la escolaridad que los limita, apostando y "pensando en positivo".

Apostar al inconsciente

Un desborde con apuestas de un adolescente muchas veces no se repite: la instauración de un límite (padres, escuela) y ubicar consecuencias, puede funcionar de punto de basta, quedando el episodio como un momento de descontrol sin una fijación pulsional.

En el encuentro de un joven con un psicoanalista, es fundamental ubicar la función que este fenómeno cumple en cada quien y no diagnosticar precipitadamente cualquier conducta como adictiva.

La apuesta a veces permite al joven homogeneizar un modo de goce y establecer un lazo con otros, otras veces es el primer eslabón de un bucle imparable de aislamiento mortífero.

El desafío en un análisis sería crear un espacio de conversación para armar un interrogante donde sólo hay respuestas y empuje, "hacer creer en el fantoma" [2] y conmover una identidad ofrecida por el mercado. Por supuesto, no se trata de prohibir la tecnología ni ponerse en contra de los avances científicos tecnológicos, sino, de armar un partenaire a los jóvenes aislados en la red. Acompañar en el uso de los objetos, recuperar la atención del joven que está captada por el gadget y apuntar a la invención en transferencia de una posición activa con los usos y consumos como alternativa al encierro y aislamiento en el Otro digital.

Ante un fenómeno que se presenta como respuesta sin pregunta [3], con una identidad alienada al mandato contemporáneo de consumo, poder apostar a la palabra y a la verdad subjetiva, como alternativa al empuje a un goce sin palabras y sin otros. Tal vez, intentar pasar de un código unívoco sin Otro, a un lenguaje metafórico, siempre en movimiento que lo interpele de algún modo.

NOTAS

1. Coletti, M: <https://www.entrelazar.com.ar/entrada/articulo-de-mariela-coletti-publicado-en-revista-tierra-de-moustros-httpwww.salud.mendoza.gov.artierra-de-moustros-40399>
2. Laurent, Eric: "La sociedad del fantoma". Revista Lacaniana nº 2. Buenos Aires, 2004
3. Miller, Jacques-Alain. *Respuestas de lo real*. Paidós, Argentina, 2024.