

Apostar a la palabra

Por **VerÃ³nica Berenstein**

Las nuevas tecnologÃas en el capitalismo contemporÃ¡neo 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 anÃ³nimo que motiva, seduce y empuja a la satisfacciÃ³n inmediata y permanente.

Esta modalidad propia del capitalismo contemporÃ¡neo instaura la ilusiÃ³n 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±Ã³ a la instalaciÃ³n de la tecnologÃa y lo virtual en la vida cotidiana es que cada uno gestiona su propio consumo y adicciÃ³n 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 crÃtica social y legal. Pero el uso del smart, de Instagram, Twitter, apuestas on line, etc. no va acompaÃ±ado de una sanciÃ³n moral, sino que se concibe como estar actualizado, como una herramienta de productividad, de mejorÃa del rendimiento, de inserciÃ³n laboral, de educaciÃ³n, de circulaciÃ³n social. Es decir, un hÃ¡bito que tiene

las caracterÃsticas de una adicciÃ³n (dependencia, abstinencia, ansiedad al interrumpir el uso, etc) hoy dÃa significa estar actualizado, conectado y en busca de una buena â€œperformanceâ€•.

Las apuestas antes y hoy

Las apuestas existen desde hace siglos. Lo nuevo es la conjunciÃ³n del juego con la tecnologÃa, la virtualidad y el empuje al consumo propio de nuestra Ã©poca, que se refleja en una exacerbaciÃ³n de lo compulsivo, adictivo y solitario[1].

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

El juego era circunstancial y estaba socialmente articulado a una tradiciÃ³n y un encuentro con otros.

HabÃa un parÃ©ntesis temporal, una espera, entre la apuesta, el resultado, la ganancia y la vuelta a la apuesta. Situaciones contextuales hacÃan de corte: salir afuera a buscar efectivo, el cierre del lugar por la noche, la condiciÃ³n de mayorÃa de edad para apostar, la mirada crÃtica social.

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

Hoy, las apuestas on line asociadas a deportes, a la inmediatez brindada por lo tecnolÃ³gico, a la publicidad en redes con streamers e influencers, sumado a la falta de regulaciÃ³n estatal, tuvieron un aumento exponencial luego del Mundial 2022. En el aÃ±o 2024 hubo una alerta acerca de niÃ±os y jÃ³venes que apostaban on line.

Actualmente, parafraseando a Miller: â€œCada uno lleva la apuesta en sus manosâ€•; estÃ¡ disponible en cualquier lugar y momento: en la cama, en el baÃ±o, en el colegio.

No es necesario movilizarse, ni usar efectivo o tarjetas de crÃ©dito. Se usan billeteras virtuales fÃ¡cilmente recargables; se puede apostar en tiempo real en cualquier lugar del mundo y lo apostable se multiplicÃ³ al infinito: no se apuesta sÃ³lo el resultado final de un partido, sino, mÃºltiples circunstancias del juego (en que minuto habrÃ¡ una sanciÃ³n, si se va a cobrar un penal, etc.). La actividad es solitaria y automÃ¡tica; no se juega contra un contrincante, sino contra una mÃ¡quina.

Acorde a la Ã©poca, la satisfacciÃ³n en juego adquiere la caracterÃstica de ser permanente, ilimitada, continua y mostrativa. CambiÃ³ la velocidad entre la apuesta y el resultado: no hay espera. Es inmediato.

Los efectos adictivos se dan mucho mÃ¡s rÃ¡pido y de forma mÃ¡s agresiva en los jugadores virtuales (la compulsiÃ³n en jugadores presenciales ocurrÃa en 6 aÃ±os, en los jugadores on line se desarrolla en 1 aÃ±o). El rango etario pre internet era entre los 40 y 55 aÃ±os. Hoy dÃa, son los nativos digitales.

El fenÃ³meno de ludopatÃa en edades muy precoces se acompaÃ±a de la facilitaciÃ³n social: se legalizaron las apuestas on line, son promocionadas por figuras y equipos deportivos reconocidos mundialmente y referentes mundiales, asÃ como influencers, youtubers, streamers seguidos por los jÃ³venes. Tal como lo vimos en el reciente Mundial de fÃºtbol.

A partir de la crisis econÃ³mica global y la precarizaciÃ³n del trabajo, las apuestas contribuyen al armado de un imaginario â€œmÃ¡gicoâ€• que permita sortear las dificultades rÃ¡pidamente. Escuchamos niÃ±os y jÃ³venes que manifiestan ideales sostenidos en un â€œser de claseâ€• con el objetivo de â€œser millonariosâ€•.

Otro fenÃ³meno en auge, en consonancia con la epidemia de apuestas on line, son los pÃºberes y niÃ±os traders, que hacen furor en las redes mostrando autos, mujeres, mansiones que adquirieron gracias a su decisiÃ³n de emprender solos el camino hacia el Ã©xito, dejando la escolaridad que los limita, apostando y â€œpensando en positivoâ€•.

Apostar al inconsciente

Un desborde con apuestas de un adolescente muchas veces no se repite: la instauraciÃ³n de un lÃmite (padres, escuela) y ubicar consecuencias, puede funcionar de punto de basta, quedando el episodio como un momento de descontrol sin una fijaciÃ³n pulsional.

En el encuentro de un joven con un psicoanalista, es fundamental ubicar la funciÃ³n que este fenÃ³meno 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 eslabÃ³n de un bucle imparable de aislamiento mortÃfero.

El desafÃo en un anÃ¡lisis serÃ¡ crear un espacio de conversaciÃ³n para armar un interrogante donde sÃ³lo hay respuestas y empuje, â€œhacer creer en el sÃntomaâ€•[2] y conmover una identidad ofrecida por el mercado. Por supuesto, no se trata de prohibir la tecnologÃa ni ponerse en contra de los avances cientÃficos tecnolÃ³gicos, sino, de armar un partenaire a los jÃ³venes aislados en la red. AcompaÃ±ar en el uso de los objetos, recuperar la atenciÃ³n del joven que estÃ¡ captada por el gadget y apuntar a la invenciÃ³n en transferencia de una posiciÃ³n activa con los usos y consumos como alternativa al encierro y aislamiento en el Otro digital.

Ante un fenÃ³meno que se presenta como respuesta sin pregunta[3], con una identidad alienada al mandato contemporÃ¡neo 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 cÃ³digo unÃvoco sin Otro, a un lenguaje metafÃ³rico, siempre en movimiento que lo interpele de algÃºn modo.

Obra de Julieta Lucero.

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: â€œLa sociedad del sÃntomaâ€•. Revista Lacaniana nÂº 2. Buenos Aires, 2004
3. Miller, Jacques-Alain. *Respuestas de lo* real. PaidÃ³s, Argentina, 2024.