

XIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVIII Jornadas de Investigación. XVII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. III Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. III Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, 2021.

# Apostadores y jugar por jugar.

Spivak, Claudio.

Cita:

Spivak, Claudio (2021). *Apostadores y jugar por jugar. XIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVIII Jornadas de Investigación. XVII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. III Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. III Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-012/87>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/even/xnC>

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*

# APOSTADORES Y JUGAR POR JUGAR

Spivak, Claudio

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Psicología. Buenos Aires, Argentina.

## RESUMEN

Distintos cambios que afectan al lazo social y a los dispositivos de juego en particular, han modificado la concepción clásica del jugador de apuestas en su modalidad compulsiva. La figura y el padecimiento del jugador clásico, en parte descrito por Freud y promovido por autores posfreudianos, hoy no explica gran parte de los fenómenos que encontramos en la clínica. El presente trabajo rastrea otras vías presentadas en la obra freudiana y en la elaboración lacaniana, con la intención de explicar las nuevas formas de presentación de estos nuevos jugadores. El lazo social propuesto por el capitalismo contemporáneo, asociado a la producción técnica, han perturbado el modo de constitución de los sujetos, las modalidades de juego y lo obtenido en ellos. La figura clásica del jugador habla de un sujeto que tramita un carácter pasional con una neurosis, donde la figura del padre aparece como central. Hoy, el relato de algunos jugadores, nos habla de otro aspecto señalado por Freud. Se trata de un jugar por jugar, sin demasiada relación al sentimiento inconsciente de culpa. El juego actual, en muchas oportunidades, se presenta como un refugio o como un medio de encontrar alguna sensación de tinte masoquista.

## Palabras clave

Apuesta apostador - Pasión por el juego - Jugador compulsivo

## ABSTRACT

### GAMBLERS AND PLAY TO PLAY

Different changes that affect the social bond and gambling devices in particular, have modified the classic conception of the gambling player in its compulsive mode. The figure and the condition of the classical gambler, partly described by Freud and promoted by post-Freudian authors, today does not explain a large part of the phenomena that we find in the clinic. The present work traces other ways presented in the Freudian work and in the Lacanian elaboration, with the intention of explaining the new forms of presentation of these new players. The social bond proposed by contemporary capitalism, associated with technical production, has disturbed the mode of constitution of the subjects, the modes of play and what is obtained in them. The classic figure of the player speaks of a subject who deals with a passionate character with a neurosis, where the figure of the father appears as central. Today, the story of some players tells us about another aspect pointed out by Freud. It is a play to play, without much relation to the unconscious feeling of guilt. The

current game, in many opportunities, is presented as a refuge or as a means of finding some sense of masochistic tinge.

## Keywords

Compulsive gambler - Passion for the game - Gambling

Distintos cambios que afectan al lazo social y a los dispositivos de juego en particular, han modificado la concepción clásica del jugador de apuestas en su modalidad compulsiva. La figura y el padecimiento del jugador clásico, en parte descrito por Freud y promovido por autores posfreudianos, hoy no explica gran parte de los fenómenos que encontramos en la clínica. El presente trabajo rastrea otras vías presentadas en la obra freudiana y en la elaboración lacaniana, con la intención de explicar las nuevas formas de presentación de estos nuevos jugadores.

**Perder y jugar por jugar.** Hay un recorrido que suelen tomar muchos de los trabajos clínicos que tienen como objeto al juego compulsivo de apuestas. En el recorrido se suele poner el acento en el peso del dinero y en la paradójica ganancia de la actividad.

Freud, en “Dostoiévski y el parricidio”<sup>[i]</sup>, echa luz sobre la pasión patológica que mueve la vida de Dostoiévski. Allí es analizado el absurdo juego de apuestas que, a lo largo de unos diez años, atrajo diversas formas de miseria en la vida del escritor. En el recorrido freudiano se evidencia el lugar que tuvo esta pasión en aquel circuito infernal.

La noticia difundida indica que la pasión por el juego, asociada al complejo paterno y al deseo parricida, conlleva que el apostador Dostoiévski pierda. De tal forma encuentra ¿en su miseria y en sus autorreproches? el castigo por sus deseos homicidas dirigidos al padre y, solidariamente, la satisfacción al sentimiento de culpa asociado.

Años más tarde, el psicoanalista Edmund Bergler, quien ha escrito sobre el juego de apuestas en varias oportunidades, deja consignada una evidencia clínica que será retomada por autores posteriores. Esta propuesta hunde sus raíces en la tradición señalada por Freud. En el libro *The Psychology of Gambling*<sup>[ii]</sup>, Bergler vierte la siguiente tesis: “el jugador es un neurótico con un deseo inconsciente de perder”.

Otro tanto indica el mismo Bergler en un libro previo, *The basic neurosis: oral regression and psychic*<sup>[iii]</sup>. Ahí propone hacer uso de lo que llama “microscopio analítico” para explicar la pasión por el juego. En el texto afirma que no se trata, en el jugador, de

alguien que quiere tomar un atajo para obtener dinero sino de un neurótico con un deseo inconsciente de perder.

A pesar de la tradición sedimentada, es legible que Freud dejó sentada las bases para otra línea de lectura. Cuando escribe sobre el Dostoievski apostador, Freud deja entrever un recorrido donde el juego pierde ese carácter direccional hacia un fin monetario, o donde perder o ganar sean los rectores. Se trata, en este sendero, de otra cosa.

En el mismo texto sobre Dostoievski[iv], momentos antes de mencionar el sino del sentimiento de culpa y la relación con el dinero que éste padecía, Freud indica que el escritor no jugaba para ganar dinero. Argumenta que Dostoievski era demasiado agudo para saber de qué se trataba y demasiado honesto como para callarlo. Freud asienta que, para el apostador Dostoievski, lo principal era el juego en sí y por sí.

Luego, para afianzar la idea, Freud agrega alguna mención que obtiene de la correspondencia del escritor. En ella se consigna que “lo principal es el juego mismo” y ¿en palabras de Dostoievski? se adjunta: “juro que no se trata de codicia, aunque por cierto el dinero es lo que más falta me hace”.

Desde esta perspectiva, el juego adquiere un valor en sí mismo. Al mismo tiempo relación entre el jugador, el juego y el dinero cambia de orden, siendo el juego por el juego lo que se resalta, mientras que el ganar o perder dinero pierde relevancia aunque tenga importancia.

Es de entender que la precisa indicación clínica que postula Freud y retoma Bergler con relación al sentimiento inconsciente de culpa o al deseo de perder no debe ser obviada. La experiencia clínica permite sostener ese patrón que se encuentra en el relato de algunos jugadores, que hoy podríamos llamar “clásicos”. La intención es explorar otro camino, ya abierto por Freud, cuya potencia clínica demanda ser explorada.

**Nuevos tiempos, nuevos jugadores.** Una modificación reciente que ha afectado y alterado el juego de apuestas tradicional, ha tenido como punto de inflexión su inserción en el mundo de lo digital y lo virtual. En este sentido, las permutaciones y creaciones que ha conocido el juego son extremas, incidiendo en las características mismas del jugador. Acaso debamos entender que el movimiento de la civilización ha empujado a la erección nuevas formas de subjetividad ¿devenida en nuevos jugadores? lo cual ha transmitido su impronta en modificaciones del juego de apuestas tradicional.

El juego de apuestas tradicional se basaba ¿por lo general? en un grupo de participantes donde cada jugador se enlazaba con otros, mediante acciones y estrategias, que se realizaban sobre una mesa forrada con fieltro verde.

Martín Amis describe una variación del jugador de apuestas ¿a modo de ejemplo? en “Perder en Las Vegas”[v]. El relato nos sumerge en su participación en la Serie Mundial de Póker, que sucede en la llamada ciudad del pecado. El texto describe una situación de juego a comienzos del nuevo milenio, donde ya se

hacen menciones a la influencia del juego de póker virtual, al tiempo que se presenta a los nuevos jugadores. Tal como leemos, estos provienen de otro campo.

Explica Amis que la edad media del jugador de póker, para el momento, ha ido en progresivo descenso. Los nuevos jugadores traen, además de la juventud, una novedad. Si tradicionalmente, de acuerdo al dicho de Doyle Brunson, el juego era una cuestión de gente, para esta joven generación el juego es una cuestión de matemáticas. Esto es a causa de su procedencia: se trata, según Amis, de piratas informáticos de Internet. Su modo de juego entonces prescinde de los otros, de las estrategias de seducción o impostura, o de competencia. Ellos se apoyan simplemente en las probabilidades implícitas inversas y en el dinero en juego en cada mano. La caída del lazo con los otros se evidencia en un dicho de Amis: “las ratas de la Red nunca conocen a nadie”. En lo anterior leemos que para estos nuevos jugadores, el juego de apuestas ha orientado su foco de interés por sus probabilidades matemáticas, y esto en detrimento del juego con otros. Por otra parte, tal como iremos desarrollando, es un indicio de que algún juego de apuesta comienza a independizarse del encuentro con otros y pasa a orientarse al encuentro con una máquina.

**El indicio de las máquinas.** Otro cambio, en la arquitectura del juego, se ha podido verificar en la disposición espacial y en el mobiliario que puebla los casinos.

Las antiguas máquinas mecánicas de los casinos, cuando eran alojadas, se ubicaban usualmente en sitios apartados, en lugares de transición, satélites al juego principal. Estas máquinas eran consumidas, generalmente, por los acompañantes de los jugadores de mesa, en quienes se privilegiaba la atención del lugar. Para la década de 1990, la disposición en el piso del casino permutó. Las máquinas, al tiempo que se digitalizaron, comenzaron a tomar el centro de la escena y desplazaron a las mesas de paño verde.

A comienzos del 2003 en Las Vegas se consideraba que un 85 por ciento de las ganancias provenían de las nuevas máquinas electrónicas, que ya habían suplantado a las mecánicas, y de a poco ocasionaban la desaparición de las antiguas mesas.

En el nuevo paisaje, las otrora acompañantes de los jugadores “reales” o de mesa pasaron a ser miembros activos. En la actualidad, se estima que la población de jugadores de máquinas es mayormente femenina. Según un informe del Departamento de Servicios de Salud Mental y Adicciones relativas a Problemas de Juego, en el Estado de Connecticut, las mujeres constituyen el grupo de más rápido crecimiento en esta modalidad de juego y las que más buscan ayuda por las compulsiones relativas a él. En cuanto a la distribución de quienes adoptan modalidades de juego compulsivo, el 93 por ciento de los afectados son usuarios de máquinas tragamonedas digitales y juegos de lotería.

**La decadencia de lo inmoral, la promoción del entretenimiento.** El trabajo de Natasha Dow Schüll[vii] nos ilustra acerca de una serie de movimientos vinculados con el juego de apuestas, los cuales han servido para lograr su proliferación. Tal como veremos, se trata de un movimiento activo, que nos permite leer una ilustración del contemporáneo empujar a gozar.

Schüll indica que distintos Estados de la U. S., en las décadas de los '80 y '90, encontraron un nuevo modo de financiamiento a través del impuesto aplicado al juego de apuestas. La operación implicó buscar el respaldo público de la actividad, transformando lo que antes era falla moral o una trampa en un modo de entretenimiento para el consumidor convencional. La estrategia de liberación de la antigua marca de vicio o de engaño incidió en el cambio de imagen o de la percepción social de las apuestas. El juego de posturas, liberado de moral, se convirtió en un juego o una variedad de juego. Diremos, un entretenimiento más.

Podemos alegar que la aceptación de este cambio de imagen con relación al juego de apuestas conoció, previamente, el empuje a gozar del entretenimiento. Al menos así lo sugiere un desarrollo de Jacques Lacan.

En *El Seminario 17*[vii], cuando Lacan habla del goce y sus limitaciones, formula que estas últimas suelen ser consideradas naturales. Luego, agrega que hemos terminado considerando como natural la blandenguería en la que nos mantiene una sociedad más o menos ordenada “salvo que todos se mueren de ganas por saber que sucedería si eso (el goce), hiciera daño de verdad”. Agrega, a modo de explicación, que de “ahí la manía sadomasoquista que caracteriza a nuestro tan amable ambiente sexual”. En el agregado encontramos la alusión a la sexualidad, la manía y la pulsión de muerte.

Años más tarde Jacques-Alain Miller[viii] retomará esta frase y dedicará alguna explicación a la palabra “blandenguería”, que traduce como comodidad. Añade que podríamos entenderla utilizando variantes, tales como diversión, según propone Pascal, o el *entertainment* de los americanos. Agregamos que “diversión”, en su sentido etimológico, indica modos de mirar hacia otro lado, poner la atención a distancia de dónde se juegan los verdaderos problemas en la experiencia humana. Siguiendo a Pascal tenemos como problema, que se evita con la distracción, a la muerte. Para Lacan, al menos en sus intervenciones de fines de 1974, el problema para el cual se proponen entretenimientos es la no relación sexual.

Podríamos reformular la idea lacaniana de *El Seminario 17* traduciéndola a nuestro contexto. Así obtenemos que algo de las comodidades de nuestras sociedades, logradas por el movimiento de la época, marcada por el empuje a gozar del entretenimiento y por su frecuentación, al tiempo que nos alejan de los verdaderos problemas, tiene como reverso el ansia de conocer alguna experiencia que haga daño de verdad.

**Una cómoda aceleración.** El libro de Schüll[ix] también nos ilustra acerca de los cambios introducidos en las actuales má-

quinas de juego de apuestas electrónicas. Los diseñadores de la creciente industria se han volcado a modificar la experiencia del jugador, otorgándole novedosas formas de sensación, ya sea con la aplicación de tecnologías que maravillan al tacto o con imágenes que fascinan la mirada o proponiendo al oído una banda de sonido que estimula cada momento, en especial el riesgo de la nueva apuesta.

Para esto, se ha mutado también la idea de la producción de las máquinas del juego, torciendo la orientación previa: en los comienzos de la industria, el jugador debía adaptarse a la máquina, que por lo general se ubicó en las incomodidades de los sitios satélites, en los espacios de tránsito y, por lo general, sin asientos.

La obtención del éxito de los nuevos artilugios, implicó que el dispositivo se adapte al jugador, en lo que algunos han llamado “centrismo del usuario”. Para la operación se han sumado elementos tecnológicos y ergométricos, con miras a introducir desconocidas comodidades. La permutación implicó promover una experiencia sensorial agradable y la eliminación de obstáculos que podrían interrumpir el juego.

Otro elemento, fue lograr que se realicen más apuestas en menos tiempo, para lo cual se ha trabajado en dirección a la aceleración. Tanto la disposición de las máquinas como la arquitectura del casino, así como el diseño de las mismas, se han adecuado a este ideal de velocidad. La idea rectora es evitar las detenciones o distracciones, que podrían convocar la tarea de análisis o limitar la productividad del jugador.

En este punto, el empuje a gozar del entretenimiento ¿del lado del jugador? tiene como reverso para la industria del juego incrementar la productividad del usuario. Parafraseando a Leslie Cummings[x], la productividad podría traducirse en un incremento del número de apuestas por jornada de juego. La aceleración es puesta al servicio de la productividad. El jugador realiza sus acciones de manera más rápida, facilitada o estimulada por el dispositivo. Conjuntamente su jornada se extiende por intervalos mayores, lo que implica la asunción de nuevos e incrementados riesgos o apuestas. A espaldas del empuje a gozar del entretenimiento nos encontramos con un modelo de producción intensiva, un orden de explotación productiva cuya ley es el “más y más”.

**Algunos apuntes sobre el capitalismo.** Jacques-Alain Miller formula que en nuestra civilización occidental el pasaje al capitalismo contemporáneo implicó el movimiento de la prohibición del goce a su permiso, para luego ponerlo al comando bajo el modo de un empuje. El movimiento, entonces, fue partir de la prohibición del goce, luego pasar a la idea liberal del *laissez faire, laissez passer* (dejar hacer, dejar pasar) y finalmente el empuje a gozar.

Otra variante que encontramos en el ascenso del capitalismo actual[xi] es la eliminación de lo que en un tiempo previo oficiaba como barrera, encarnado en la frase anterior como pro-

hibición, es decir, la cara visible de una imposibilidad. Esta eliminación permitió poner al sujeto en contacto con lo que Lacan teorizó como plus de gozar. Leemos la relación entre sujeto y objeto plus de gozar en lo que llamamos empuje al goce.

La idea lacaniana implicaba que, en un tiempo previo, este objeto, al mantenerse apartado cumplía con algunas funciones. Una de ellas, oficiar de sostén de la realidad en el fantasma. Un acercamiento sería decir que la realidad es fantasmática o, quizá, sostenida en una fantasía inconsciente o en sueños diurnos. El acceso a la realidad, para el sujeto, ha sido mediada por el fantasma.

La puesta en relación del sujeto con el plus de goce ¿indica Miller? conduce a que este objeto ya no sostenga simplemente la realidad del fantasma, sino que sostenga la realidad en cuanto tal, pero transformada ella misma en un fantasma o una fantasía. Agregamos que, de tal forma, dicha realidad se irrealiza. Lo anterior se lleva bien con la cultura del espectáculo, puesto que la realidad pasa a funcionar o a fundirse con el escenario de la fantasía inconsciente o del fantasma de cada quien. Esto lleva a Miller a hablar de “manipulación de la realidad”.

Por último, Lacan[xii] había mencionado otra derivación del establecimiento de esta nueva relación y de la eliminación de la barrera antes dicha. Explica que eso es suficiente para que el capitalismo marche sobre ruedas, que no pueda marchar mejor y marche demasiado rápido. Es una manera de dar cuenta de algo que se aceleró en la civilización, en nuestro modo de estar y de gozar en la civilización. Y el primer resultado de la velocidad en el mundo es el de un aumento en el malestar en la cultura.

**Ilustraciones.** Mary Sojourner escribió el libro testimonial *She bets her life. A true story of gambling addiction*[xiii]. En su trabajo describe los orígenes de su pasión por el juego, así como el de sus compañeras de recuperación.

Puede recortarse el alegato de una mujer, que acentúa lo encontrado en el uso del juego de apuestas. Ella informa que al ingresar al casino y encontrar su máquina favorita está a salvo en su mundo privado. Agrega un beneficio: saber que de ella sólo se pretende su dinero. Dice que ese es un trato mucho más honesto que el matrimonio. En el dicho se alude a la seguridad, al mundo privado y al prescindir del Otro o su deseo.

La antes mencionada Natasha Dow Schüll nos provee también de algunos testimonios. Acaso el principal sea el alguien llamado Mollie. En un fragmento, Mollie se lamenta. Explica que la gente nunca entiende que ella no juega para ganar. Juega para seguir jugando, para permanecer en esa zona donde nada más importa. Solicitada de precisiones, agrega que el momento del juego es como estar en el ojo de una tormenta. Su visión es clara, enfocada en su máquina, con el mundo girando alrededor y sin escuchar realmente nada. En cierto modo ella no está realmente ahí. Ella está con su máquina.

**Sensaciones.** Freud en el “El malestar en la cultura”[xiv] nos permite pensar una doble incidencia de lo que llamamos droga. En la intervención cobra un lugar de privilegio la mención a la sensación, en su faceta penosa, como lo que se apunta a modificar por acción de la vía tóxica.

En el texto señala que, finalmente, todo sufrimiento es una sensación. Agregando que el sufrimiento sólo subsiste mientras se lo siente. Con esto, para la actualidad del malestar, basta con ejecutar alguna instrumentación o técnica que altere la sensación. Otra indicación, que se encuentra en el texto “La represión”[xv], se refiere a métodos para paliar el dolor en su carácter de sensación. Allí indica que se trata de una que es imperativa y una que empuja a la pesquisa de su cese. Revela entonces que el dolor solo puede ser vencido por la acción de una droga o la influencia de una distracción psíquica.

Ahora regresemos al procedimiento para hacer con el malestar, bajo la modalidad de la evitación del displacer: Freud presenta aquí la intoxicación química, designado como el más tosco, pero también el método más eficaz.

Seguidamente nos propone una hipótesis para investigar. Freud nos habla de alteraciones en nuestros procesos orgánicos, debido a la presencia de sustancias extrañas en la sangre y los tejidos. Estas sustancias nos procuran sensaciones directamente placenteras. Al mismo tiempo, alteran nuestra sensibilidad de tal forma que permiten volvernos incapaces de anoticiarnos del displacer. Sostiene la hipótesis convocando a la manía como estado patológico, donde se presenta el curioso fenómeno de una conducta de alguien como “embriagado sin que se haya introducido el tóxico embriagador”[xvi]. Agrega que no hallamos el fenómeno únicamente en estados patológicos: en la vida anímica normal también encontramos oscilaciones que transitan de una mayor a una menor dificultad para la obtención de la sensación de placer o displacer.

Tal como puede entenderse hay procesos embriagantes que pueden desencadenarse a nivel de las sensaciones corporales que no dependen de la introducción de sustancias extrañas en el cuerpo.

Más adelante, Freud mencionará el valor libidinal y la posición fija que han tenido y tienen las sustancias embriagantes ¿tanto en la vida de las personas como de los pueblos? en la lucha por alejar el displacer y promover el placer. Alterar el sentir aparece como una solución fija, al tiempo que se nos hace saber de su amplia difusión. Podemos leer que el uso pretendido y difundido del método intoxicante es la alteración de la sensación. Esto permite sospechar que bastaría con encontrar un efecto similar al obtenido por una sustancia, para que se lo adopte en la búsqueda de alterar una sensación displacentera o dolorosa.

En esta dirección, tal como enunciamos, el antecedente del uso de distracciones psíquicas cumpliría funciones afines a la droga, al menos en relación con la sensación que llamamos dolor.

A continuación Freud señala que el éxito del procedimiento embriagante se debe a un doble movimiento: la ganancia inmediata

de placer y la elevada independencia de los embates del mundo exterior. Nos interesa la mención de la obtención de una “elevada cuota de independencia” respecto del mundo exterior, siendo esta última es una de las fuentes de sufrimiento consignadas por Freud. Recordemos que había indicado a las distintas fuentes del padecer humano, como emanadas del cuerpo propio, del mundo exterior y de los vínculos con otros seres humanos.

En el desarrollo propuesto hasta aquí, estas tres fuentes de padecimiento conocen una perturbación, por la mediación de la máquina. La instalación en el dispositivo de juego equivale o se propone homólogo a un mundo propio, el cual permite prescindir de los lazos con otros y la modificación o alteración de las sensaciones del cuerpo forman parte de sus soluciones.

**Seguir jugando.** Podemos inscribir la adhesión que algunos sujetos actuales tienen por el juego de apuestas como un síntoma de lo que se ha llamado el desorden simbólico de nuestro siglo o del malestar contemporáneo. Síntoma ha de ser entendido como un arreglo no siempre satisfactorio.

Nuestro capitalismo contemporáneo, entendido como lazo social, implica una mutación en el lazo social que ponía como referente a la autoridad paterna. De igual modo, perturba el cómo se constituyen los sujetos y donde verificamos que la arquitectura de la neurosis no siempre presenta las características de antaño.

La pasión por el juego, que en el texto sobre Dostoievski encontraba expresión en el complejo paterno y sus ficciones, hoy frecuenta las nuevas tecnologías, donde pone en acto la gramática de la pulsión.

En este punto, la experiencia de juego actual es distinta de su predecesora y se orienta a un sujeto también distinto; efecto de una época que convoca a prácticas repetidas, ininterrumpidas, usualmente entendidas como adicción.

En este nuevo orden, sobresale el desplome de la adhesión a las leyes de la palabra, el declive de los lazos con otros y la tramitación de las mociones del cuerpo por la mediación de actividades, como las que se practican con dispositivos tecnológicos, con los cuales los sujetos establecen vínculos ajustados y particularizados.

Leemos que el cuerpo y sus sollicitaciones han pasado a ocupar el escenario, sitio en el que estas mociones son actualizadas y donde las sensaciones son el lenguaje no siempre verbalizado.

Los testimonios que presentamos hacen eco con otros, enunciados por distintos jugadores que han logrado hablar de su pasión. Lo común es la idea de una zona de seguridad, un sitio de resguardo posibilitado por la experiencia del juego. Afuera queda el malestar o los desarreglos de la vida. Alejados, los problemas propios de la experiencia humana. Los enunciados se acercan a lo señalado por Freud como jugar por jugar. No necesariamente lo que motoriza el juego es un sentimiento inconsciente de culpa. Muchas veces la referencia es un “seguir jugando”

Y esto con una cuota de riesgo que acicatea en cada momento. Las más de las veces, con un tinte masoquista.

## NOTAS Y BIBLIOGRAFÍA

- [i] Freud, S., “Dostoievski y el parricidio”, *Obras completas*, Vol. XXI. Buenos Aires, Amorrortu Editores. Bs. As. 1979.
- [ii] Bergler, E., *The Psychology of Gambling*, New York: Hill & Wang, 1958.
- [iii] Bergler, E., *The Basic Neurosis: Oral Regression and Psychic Masochism*, New York: Grune & Stratton, 1949.
- [iv] *Ibidem* iv.
- [v] Amis, M., “Perder en Las Vegas”, en *El Roce del Tiempo*. Anagrama, Barcelona, 2018.
- [vi] Schüll, N. D., *Addiction by design. Machine Gambling in Las Vegas*. Princeton University Press, 41 William Street, Princeton.
- [vii] Lacan, J., *El Seminario, Libro 17, El reverso del psicoanálisis*. Paidós, Buenos Aires, 1985. P. 191.
- [viii] Miller, J.-A., *Un esfuerzo de poesía. Los cursos psicoanalíticos de Jacques-Alain Miller*. Editorial Paidós SAICF, Buenos Aires, 2016.
- [ix] *Ibidem* ix.
- [x] Cummings, L. E., “A Typology of Technology Applications to Expedite Gaming Productivity.” *Gaming Research and Review Journal 4 (1)*: 63-79.
- [xi] Miller, J.-A., *El banquete de los analistas. Los cursos psicoanalíticos de Jacques-Alain Miller*. Editorial Paidós SAICF, Buenos Aires, 2000.
- [xii] Lacan, J., Del discurso del analista. Conferencia en Milán del 12 de Mayo de 1972. *Ficha*.
- [xiii] Sojourner, M., *She bets her life. A true story of gambling addiction*. Seal Press, Berkeley, California. 2010.
- [xiv] Freud, S., “El malestar en la cultura”, *Obras completas, vol XXI*, Amorrortu editores, Buenos Aires, 1985.
- [xv] Freud, S., “La represión”, *Obras completas, vol XIV*, Amorrortu editores, Buenos Aires, 1985.
- [xvi] *Ibidem* xiv. P. 78.