

A propósito del juego compulsivo. (por Deborah Fleischer *)

"La fascinación de adquirir de golpe"

Fuente: Página 12

Roger Callois diferencia cuatro tipos de juegos: a) los de competencia, que requieren una preparación, b) los de mimesis, que teatralizan el juego, c) los de vértigo, como la montaña rusa (señala cómo, pese al displacer que conlleva la montaña rusa, el sujeto quiere repetir la experiencia; e indica que nuestra época reemplazó el vértigo físico por el aturdimiento químico [alcohol y drogas]); d) los juegos de azar, de los que nos ocupamos en este trabajo. Callois se refiere al juego compulsivo como una corrupción del juego.

Incluso en una civilización de tipo industrial, basada en el valor del trabajo, el gusto por los juegos de azar sigue siendo en extremo marcado, pues éstos proponen el medio exactamente inverso de ganar dinero, o según la fórmula de T. Robot: "La fascinación de adquirir de golpe, sin dificultad y en un instante". De allí la seducción permanente y en alza de las loterías, los casinos, las quinielas, las apuestas en las carreras de caballos, etcétera.

"Para la multitud que trabaja penosamente sin mejorar su bienestar, la oportunidad del premio mayor aparece como la única manera de salir de la condición humillada o miserable. El juego se opone al trabajo y puede a veces indicar el modo de vida de toda una sociedad. Se le adjudica una función social, pero no se demuestra una fecundidad cultural. Más bien son sospechosas de desarrollar la pereza, la superstición y el fatalismo", escribió Juan C. Indart (en *Obstáculos en el tratamiento de las toxicomanías*, JV Ediciones). Los sueños indican el número que se debe jugar, a cada objeto se le adjudica un número. Se habla de buena o mala suerte y hasta hay fórmulas que indican una justicia distributiva: "Desafortunado en el juego, afortunado en el amor". Se admite, sin embargo, que el estudio de las leyes del juego ha contribuido al desarrollo del cálculo de probabilidades, de la lógica y de la topología. Lo que las matemáticas no pueden captar es que el placer del juego es inseparable del riesgo de perder. Cada vez que la reflexión combinatoria (en la que consiste la ciencia de los juegos) logra la teoría de una situación, el interés del juego desaparece -dirá Callois- con la incertidumbre del resultado. Para quien se pone en manos del destino, resulta tentador tratar de prever su fallo.

El jugador concede valor de señal a todo tipo de fenómenos, presagios que en su fantasía prefiguraron la buena o mala fortuna. Busca talismanes que lo protejan. Ya nombramos la función que para un jugador puede tener un sueño: presagio o presentimiento. Los horóscopos mismos son, para una multitud de lectores, una especie de promesa o de amenaza que el cielo y el oscuro poder de los astros mantienen en suspenso. Hay una connivencia entre juegos de azar y adivinación (de ahí que muchos videntes usen las mismas cartas con que los jugadores juegan). Quien desespera de sus propios recursos se ve llevado a contar con el destino, destino que no es pensado, evidentemente, como deseo. El juego así protege del peligro, por eso no puede adjudicarse sólo la ambición de adquirir; prueba de ello es que no solamente en los sectores humildes se juega, y el juego se extiende desde el popular bingo o la quiniela hasta los casinos de Montecarlo.

Ultimamente, cuando por televisión se publicita algún juego de azar, se añade la frase "El jugar compulsivamente es perjudicial para la salud". Podemos decir sin duda que el jugar compulsivo es muy malo para el bolsillo (David Warjach, en ob. cit.). El que juega compulsivamente pierde dinero, pero ¿cómo se pasa al daño de la salud?

Sigmund Freud se aproximó a la comprensión de este problema en "Dostoiévski y el parricidio". Allí escribió: "El sentimiento de culpa de Dostoiévski se había procurado una sustitución palpable mediante un cúmulo de deudas, y así él podía alegar que quería conquistarse mediante la ganancia en el juego la posibilidad de regresar a Rusia sin ser encarcelado por sus acreedores. Sin embargo, él se daba cuenta, como lo confesaba en muchas cartas, de que lo principal era el juego en sí. Nunca descansaba hasta perderlo todo. Se autocastigaba con el juego".

En este caso vemos que no hay que explicar principalmente la compulsión por los daños que produce, sino que en la compulsión misma hay un problema. Lo que se revela en la compulsión es un vacío absoluto de satisfacción, y ése es el problema central que la compulsión misma conlleva: un vacío de satisfacción en pos de una promesa de satisfacción absoluta. Así planteado, y no se trata de un "daño a la salud"; ni a la salud física ni a lo que pudiera llamarse salud económica, salud familiar, etcétera. Más bien se trataría de un problema en la dimensión del placer: de la posibilidad, o no, de acceso al placer.

* Fragmento de un trabajo presentado en la jornada "Alcances y actualidad del concepto de compulsión. Su relación con las adicciones", que se efectuó el 28 de octubre pasado en la Facultad de Psicología de la UBA