



Jugar no enferma: destituir la ludopatía, restituir el juego

Autorxs	Contacto	DNI
Gonzalo Sanguinetti	Gm.sanguinetti16@gmail.com	34.398.306

Eje: Consumos Problemáticos

Palabras clave: Juego; Ludopatía; Apuesta; Consumo; Digitalidad

Resumen:

La pandemia aceleró la consolidación de la digitalidad como *territorio* en el que *habitamos*, forzando un éxodo masivo de la vida hacia nuevos tiempo-espacios. Ese desplazamiento estuvo signado por la búsqueda de una certeza de inmunidad: la seguridad del no-contacto ante la peligrosidad que suponía la cercanía entre los cuerpos.

Ese pasaje acelerado, situó a la digitalidad como un *anti-cuerpo inmunitario*: un territorio a salvo del contagio de los contactos porque no había cuerpos, una precisa contrafigura del cuerpo comunitario de lo común.

En la irrupción de las apuestas digitales entre infancias, adolescencias y juventudes, advertimos un *síntoma digital* en el que leemos un problema de orden histórico-social. Un problema que interroga nuestra forma de vida en común, es decir, que pone en cuestión los principios, sentidos y experiencias compartidas alrededor de las cuales organizamos colectivamente la vida.

La pregunta que podría herirnos hoy es ¿por qué infancias y adolescencias “juegan” a *ganar plata*? ¿Qué nos cuenta este emergente acerca de cómo están percibiendo el mundo, sus condiciones y horizontes de vida, infancias y juventudes? ¿Qué nos cuenta sobre el presente de nuestra cultura, este malestar que *duele* en el jugar?



¿"Jugar a ganar plata", "Jugar por plata", que el juego sea *jugable sólo si hay plata*, es *jugar*? ¿Podemos llamar a eso un *acto de juego* o una *escena lúdica*?

Apurarnos a concluir que la *ludopatía* es un "problema *del juego*", una "adicción *al juego*" o una "patología *del juego*" supone perpetuar e insistir en un equívoco grave, que nos pone en riesgo de resignar y entregar la potencia vital del *Jugar* a las lógicas de monetización y mercantilización de la existencia. El problema que atravesamos no anida en el *Juego* ni en el *jugar*, sino en confundir *jugar* con apostar, *jugar* con consumir.

¿Diríamos de una vida que *juega* que está enferma o padece? Consideramos necesario invertir el planteo clásico de la categoría diagnóstica de "*ludopatía*" y pensar que aquello que nos hace padecer, que nos lastima, que nos duele es *no tener dónde ni con quiénes jugar, estar forzados a vivir una vida sin territorios lúdicos, sin derecho a jugar*, en una realidad cuya creciente seriedad, literalidad y crudeza, tornan invivable la vida.

En el marco de la eclosión de esta problemática, queremos interponer una distinción conceptual, cultural, y sensible que dispute el sentido político del *Jugar* y restituya la necesaria diferenciación entre *Juego* y *Apuesta*, entre *Jugar* y *Consumir*, no sólo para poder reconocer y discernir una *escena lúdica* de una *escena de consumo compulsivo*, sino también para situar la importancia vital del *Jugar* como un acto de cura del presente y de apertura a otro porvenir de lo común.



Trabajo completo: (máx. 8 páginas incluida bibliografía)

Las situaciones de riesgo psicosociales vinculadas a las apuestas en línea deben ser abordadas como un problema social amplio y complejo, evitando reduccionismos y patologizaciones individuales que privatizan el modo en que una comunidad manifiesta los malestares que producen las especificidades de este tiempo socio-histórico.

Como parte de una formulación adecuada del problema, es preciso reconocer que dichas situaciones hunden sus raíces en el campo de las transformaciones históricas, sociales, culturales, económicas, sensibles y políticas que impulsaron el uso y proliferación de las tecnologías digitales, cuya expansión y extensión como soporte de la vida cotidiana se entrama con lógicas de mercado y nuevos modelos de negocios que producen modalidades singulares de retroalimentación entre usuarios y la cultura digital, sin que los estados hayan logrado diseñar regulaciones acordes, anticipándose a estos impactos.

A su vez, la caracterización de la problemática como *fenómeno actual* supone reconocer un proceso cultural que se viene desarrollando desde la irrupción más o menos generalizada de sus usos a nivel mundial, siendo la pandemia por Covid-19 del año 2020, un punto de catalización, aceleración, expansión y profundización, en donde quedan evidenciadas sus capacidades y efectos performativos como *tecnicidad*, es decir, un nuevo régimen de sentido capaz de hacer mutar nuestra relación con el mundo, nuestra experiencia de ser, nuestros modos de sentir y percibir: el tiempo, el espacio, la afectividad y la relación con otros.

Para destituir la ludopatía como patologización del Jugar e instituir el *derecho a jugar* como parte de las políticas integrales de cuidado en salud, sostendremos dos premisas irrenunciables: ***Jugar no es apostar y Jugar no enferma.*** De las que derivamos una hipótesis con la que disputamos el sentido clínico, político, poético y sensible del Juego: ***Jugar es el acto de curar.***

I. El Juego no es una mercancía.



En el emergente de las apuestas digitales y la proliferación de videojuegos que incluyen dinámicas de monetización en sus diseños, leemos el síntoma agudo de una avanzada generalizada de la lógica mercantil dentro de ese *espacio-tiempo singular*, de esa *función de vitalidad* que es el Jugar (en consonancia con la avanzada en otros espacios no-productivos). Espacio, tiempo y función transversal mediante la que infancias y juventudes (aunque no excluimos a la adultez) elaboran, procesan y producen las tramas vitales con las que van componiendo modos de estar en la vida, vivos.

II. Jugar no es útil.

El *derecho a jugar* viene a disputar el sentido cultural del juego como *derecho a lo improductivo*, *derecho a lo inútil*, al jugar sin finalidad más que el jugar (claro que "inútil" según los términos en los que la mercantilización del mundo y la cultura de la eficiencia definen la utilidad, que no son los términos de la vitalidad, ni los términos de lo saludable, ni los de una cultura).

Jugamos para nada, Jugamos para jugar, Jugamos sin otra finalidad que el placer y el goce desprendidos de estar haciendo la nada, de estar sin demandas, de estar en un tiempo improductivo, liberado de todo principio de utilidad. *Se goza precisamente de "perder" el tiempo, de contar con tiempo para perder, tiempo para disponer*. Es en los espacios donde *perdemos el tiempo* que la vida encuentra condiciones para sentir placer, disfrute, regocijo, goce, serenidad, sosiego, calma, placidez, plenitud.

Después de jugar la existencia siente *la conciliación con el tiempo*. La vida necesita contar con tiempos, espacios, acciones y presencias inútiles. Reservas de experiencias exentas del imperativo de productividad, rentabilidad, eficiencia y utilidad con los que la cultura de la productividad nos acecha segundo a segundo, sin descanso.

Es el imperativo de productividad incesante lo que lastima *la capacidad de jugar* de una vida. Lo que queremos disputar así, es el *Jugar* como una dimensión política -y poética- del tiempo: ¿cómo son los modos en los que nos es dado/permitido habitar el tiempo? ¿Con qué tiempo contamos para perder, es decir, para *Jugar*?



III. Jugar no es consumir.

El *derecho a jugar* supone el disfrute y el goce de lo creativo y lo recreativo, goce de la exploración de las potencias de lo vacío, inaugurando una *contra-economía*: una economía del placer no regida por las lógicas del valor, la acumulación y la rentabilidad. Pensamos que la tensión emergente en la “*ludopatía*” sintomatiza una disputa cultural y política, entre jugar y apostar, entre juego y consumo, juego y mercado, alrededor de la mercantilización, rentabilización, capitalización y monetización de los espacios lúdicos, como nuevos territorios pasibles de ser alcanzados por el extractivismo económico.

En este sentido, *Jugar* despunta como un contrapunto preciso del *consumir*. A través de este padecimiento en los cuerpos, entrevemos un conflicto que alcanza a tocar el fundamento con que damos sentido a la compleja experiencia de estar en la vida: si subsumimos el sentido de la vida a *consumir*, sufrimos. Si las promesas de sentir placer, dicha, disfrute, goce, plenitud, sosiego las reducimos a nuestra *capacidad de consumo*, sufrimos. Si la condición de pertenecer es *la capacidad de consumir*, sufrimos. Si habitamos la vida sólo como *consumidores*, padecemos. Si el consumir se apropia y explota el *jugar*, sufrimos. Si no jugamos, enfermamos.

IV. Jugar no es apostar.

Cuando hay apuesta monetaria el *juego* deja de ser un juego. La conversión del goce y el placer lúdicos en la exigencia (o la urgencia necesitada) de extraer de allí una ganancia, un rédito, un rendimiento, una utilidad *atrofia la capacidad de jugar, daña la función del jugar*. En lugar de interrumpir el *productivismo*, de distraer, descansar, serenar, vincular, divertir, alegrar con otras y otros, *la apuesta* convierte rápidamente la acción de juego en un circuito de consumo exigente y voraz que remite a sí mismo, donde *la lógica financiera-mercantil* de ganar más y más rápido atenta contra la posibilidad de habitar el tiempo, de tener tiempo con otras y otros, de disfrutar de tiempo perdido, ese tiempo que constituye el tiempo de cultivo de la vitalidad.

Cuando un juego *se consume* queda abolido el estatuto del jugar. Ya no estamos en una escena lúdica, sino frente a un objeto de consumo. ¿Cómo damos cuenta que estamos en presencia de una lógica de consumo? Porque la rentabilización y la



monetización ocupan el lugar de finalidad del jugar, despojándolo de su *sin-sentido*, su *sin-fin*, su *sin-para qué*. Jugar *por dinero*, *para el dinero* no se llama jugar, se llama apostar. La sustitución del verbo expone la transfiguración del sentido de la acción: *hacer de la experiencia del juego, el consumo de una mercancía*.

Un *Juego* se satisface a sí mismo, es un fin en sí mismo, es placentero en su realización. El *tono afectivo* del final de una experiencia lúdica es el de la serenidad, una convalecencia de lo que culmina, el placer de una realización, un estado de amistad con la finitud, una suerte de plenitud hecha de sosiego. No es sólo que el *juego* no provoca insatisfacción, ni compulsión de seguir, de querer más, ni ansiedad ante la posibilidad de su finalización, sino que el incremento de la inquietud, el nerviosismo, la irritabilidad, la impulsividad y la ansiedad y la angustia son fuerzas que impiden la experiencia del jugar.

Al respecto, Winnicott dilucida que el carácter compulsivo de una acción se condice con un medio que impide o inhibe Jugar¹. El carácter compulsivo de una acción denota, antes que una “patología individual”, el síntoma de un contexto cultural en el que las posibilidades lúdicas están clausuradas.

Las plataformas digitales diseñadas para incitar ese tipo de respuestas anímicas como modo de relación entre usuarios y dispositivos no invitan a Jugar, bajo la mascarada del juego incentivan el desarrollo de lógicas de consumo.

No se trata de que *no podemos parar de jugar*, sino de la situación contraria: cada vez jugamos menos y apostamos más, y consumimos más.

V. Jugar no enferma.

Como emergente socio-histórico, *Ludopatía* sería el indicio de un entrelazamiento complejo de prácticas y procesos técnico-económicos y socio-culturales, que se orientan hacia la cooptación y usufructo de los territorios del jugar, enfermando la capacidad de experiencias lúdicas a través de su explotación ilimitada.

¹ Rodulfo, R. (2009) Trabajos de la lectura, lecturas de la violencia. Lo creativo-lo destructivo en el pensamiento de Winnicott. Ed. Paidós. Buenos Aires.



Sería al proceso consumado de subordinar el juego a la lógica mercantil, lo que podríamos llamar *Ludopatía*. Esta transfiguración del sentido del juego indica el pasaje del terreno del juego al terreno del consumo. La creciente financiarización de la existencia o monetización de la vida cotidiana o economización de la vitalidad, impulsa y provoca esta transfiguración.

Jugar no enferma, ni es la enfermedad, lo que enferma es el proceso de cooptación del jugar y su puesta al servicio de una exigencia de productividad monetaria. Es decir, el forzamiento a dar ganancia enferma la *capacidad de jugar*.

Jugar es exactamente **el acto de curar**: su potencia política, como acción de cuidado, radica en su capacidad de cuidar la vida de su conversión y reducción a mercancía, a objeto, a moneda. Jugar nos salvaguarda de la reducción de la vida a una expectativa angustiada dependiente de su capacidad de consumo.

Si el consumo y la *digitalidad*, nos enemistan con el estar en el tiempo, *Jugar* nos enseña formas de amistad con el tiempo.

Donald Winnicott es responsable de haberle dado *estatuto clínico y vital* a la capacidad de jugar. Conjeturó que "*Jugar es hacer* [no producir] *y hacer cosas lleva tiempo. (...) Jugar es una experiencia creadora*"². En las apuestas de casino, deportivas o en los videojuegos monetizados, no hay un *hacer*, hay más bien un *obedecer*: en rigor de verdad allí no se puede jugar porque no hay invitación a un *hacer con*- el juego, a *crear con y en* el juego, sino a cumplir con lo designado por la regla ganar/perder que es el mecanismo que estructura la única acción y el único desenlace posible.

Una acción no es una experiencia, así como una compulsión a lo idéntico no es una escena lúdica. Se trata de una escena predeterminada que anula e inhabilita la capacidad de invención que todo jugar supone. La lengua popular hace mucho tiempo que advirtió esto: decimos "*estoy jugadx*" para indicar que estamos perdidos, condenados, entregados, sentenciados, conminados o destinados a un desenlace inexorable. El verbo en participio *jugado* indica la imposibilidad de crear, de poner a jugar otro desenlace.

² Winnicott, D. (1971) *Realidad y Juego*. Ed. Gedisa. Barcelona.

La compulsión -como repetición incesante de lo mismo- es precisamente la imposibilidad de introducir una *diferencia*, un desvío en lo programado, un desenlace alternativo, de inaugurar posibilidades: esto se evidencia en el "*no poder parar*", "*no poder dejar*", "*no poder cortar*", "*no poder desconectar*", "*no poder interrumpir*" que se relatan en la *relación compulsiva* con los dispositivos.

Lo compulsivo es un no-poder-parar-de-hacer-lo-mismo. No se trata de "*no poder dejar de jugar*", lo que no se puede es *la experiencia de terminar, de finalizar, de concluir*. Si la invitación de la *digitalidad* es a un "*jugar sin límites*" ¿se trata de un juego? Para que un juego sea un juego tiene que poder terminar, tiene que poder *caber en el cuerpo*, o permitirnos *componer un cuerpo* que pueda darle asilo. Para que un juego sea un juego tenemos que poder irnos, tenemos que poder *realizarlo, finalizarlo, concluirlo, terminarlo, abandonarlo o perderlo*.

Lo que la *digitalidad* produce es *la pérdida de la pérdida*, la *pérdida de la noción de pérdida*.

Pero si la compulsión ya está presupuesta, diseñada e inducida por la estructura misma del "juego", no se trata de una escena lúdica, sino del *diseño de una escena de consumo*. Un mecanismo diseñado para impulsar la compulsión, cuyo resultado es la producción de un consumidor. La producción y diseño de compulsiones a consumir es un modelo de negocio seguro y preciso. Quizás llamarlos *juegos de azar* haya sido concederles mucho. Pareciera, más bien, un jugar usurpado. Un extractivismo *de lo lúdico*.

Muy distinto es jugársela con alguien, jugársela por alguien o que alguien se la juegue por- nosotrxs. En esas conjugaciones el desenlace se abre a lo indeterminado y lo indecible: el Jugar abre la vida al campo de lo insabido, lo imprevisto, lo inimaginado, lo indeterminado, abre la vida a lo increado.

Y entonces, ¿qué es jugar?

Hoy encontramos más accesibilidad a plataformas digitales que a escenarios y tramas lúdico-colectivas, es decir que las apuestas han proliferado allí en donde el juego y el jugar no han tenido lugar en la cultura.



El **derecho a jugar** como elemento transversal a toda producción cultural, estética y política representa un *coeficiente de vitalidad social*. Constituye no sólo una de las respuestas efectivas y concretas frente a la diseminación de esta problemática, sino que su ausencia en el conjunto de políticas públicas, representa uno de los antecedentes que ha posibilitado el intenso desarrollo en tan poco tiempo de las plataformas de apuestas entre infancias, adolescencias y juventudes.

Podríamos sugerir que el índice de salud de una sociedad, una cultura, una comunidad, está íntimamente ligado a la amplitud que ocupen en ella los espacios lúdicos.

Es concebible pensar que *un indicador de salud comunitario* pueda provenir de la amplitud de los tiempos y espacios que una comunidad promueve y dedica al desarrollo y cuidado de tiempos y escenarios lúdicos, donde se ponen a jugar las imaginaciones mediante las que se piensa y se crean una cultura, un tiempo histórico, y modos de convivir con otros.

Necesitamos introducir una *perspectiva lúdica transversal* al diseño de políticas preventivas e integrales de cuidado. Reconocer la inserción y contribución específica del **derecho a jugar**, y por ende, de los tiempo-espacios reservados para jugar, como **coeficientes de salud comunitarios** y socio-culturales. No se trataría sólo de políticas, pedagogías y prácticas colectivas que regulen, establezcan restricciones, límites, bordes, discontinuidades, pausas, descansos, cortes, que instruyan en usos saludables o responsables, sino de restituir espacios lúdicos, hábitats lúdicos, reservas lúdicas, territorios protegidos para jugar. ¿Protegidos de qué? de la insidia de la financiarización, la monetización y la capitalización, cada vez más temprana y absoluta de la vida, como único horizonte de deseo.

La protección de espacios y tiempos lúdicos de su usurpación y explotación, supone concebir el resguardo de los territorios del *Juego* y las acciones del *Jugar* como una *política de cuidado de la vitalidad* ante los intentos de su reducción a servidumbre de la productividad monetaria.

La financiarización de la vida cotidiana, desde la temprana infancia, erosiona dos fuerzas cruciales que componen lo común: la pulsión de comunidad y la imaginación política.



Las apuestas digitales, al prometer una resolución individual del problema económico-material del presente común, operan descomponiendo el deseo de acercarnos, agruparnos, acomunarnos para poner en común necesidades, anhelos, imaginaciones del mundo, horizontes de deseo compartidos, es decir, para con-vivir.

Si la financiarización promete que no precisaremos de la presencia, la mediación, la intercesión de otros para concebir la vida, no sólo la alteridad es *prescindible* y *desechable*, sino que la política -como exploración y construcción de imaginaciones para un horizonte en común- empieza a perder su sentido y a perfilarse como un obstáculo.

Sin espacios, tiempos, compañías lúdicas *en y con* las que *potencias de lo común* puedan desplegarse, se atrofia, se enferma la capacidad de *Jugar*, que es aquello con lo que podríamos imaginar otro futuro que el horizonte de desastre y desdicha al que asistimos en el presente.

Jugar supone la imaginación, la exploración y la encarnación de otros mundos con otrxs (“Dale que...”, “Y si...”, “Hacemos que...”, “Jugamos a que...” con esas contraseñas se pone en marcha la apertura de una escena lúdica), jamás implica la reafirmación, la consolidación, la adaptación al estado de cosas del mundo, cosa que las apuestas y el consumo sí hacen: no nos invitan a imaginar otro mundo: a duras penas tientan con salvarnos -individualmente- de este mundo.

Jugamos a que es posible que las cosas sean de otro modo, a que es posible que el mundo sea otro. Al jugar gozamos del derecho a que el mundo sea otro, que sea imaginable, reinventable, pero no como una fantasía de negación, huida o desmentida de lo que hay, sino como apertura al infinito de la posibilidad.

Jugar es herir de posibles a este cautiverio sufriente que se nos presenta como único mundo vivible. Un mundo del que sólo *un golpe de suerte* nos podría salvar.

Jugar interrumpe la inercia del mundo, haciendo nacer otros mundos de esa discontinuidad. Lo que nos está doliendo es la imposibilidad de jugar a otros modos vivir.

Lo que precisamos es restituirnos tiempo para jugar. Que haya quienes se la jueguen *con y por* nosotrxs para darnos tiempo.



Bibliografía:

- Di Palma, Carolina (2021) Derecho al juego digital: usos y apropiaciones de consumos culturales interactivos de las infancias actuales. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación (2021/2022). Cuaderno 130. pp 115-129 ISSN 1668-0227
- Freud, Sigmund (1908) “El creador literario y el fantaseo”. En Obras Completas – Tomo IX. Trad. José Luis Etcheverry. Amorrortu Ed. Buenos Aires.
- Rodulfo, Ricardo (2009) Trabajos de la lectura, lecturas de la violencia. Lo creativo-lo destructivo en el pensamiento de Winnicott. Ed. Paidós. Buenos Aires.
- Winnicott, Donald (1971) Realidad y Juego. Ed. Gedisa. Barcelona.
- Zourabichvili, François (2018) El arte como juego. Ed. Cactus. Bs. As. 2021.