

MÁSCARAS DE LAS PÉRDIDAS EN EL JUEGO PATOLÓGICO

Débora Blanca

“LA MALA RACHA”, DE EDUARDO GALEANO.

“Mientras dura la mala racha, pierdo todo. Se me caen las cosas de los bolsillos y de la memoria: pierdo llaves, lapiceras, dinero, documentos, nombres, caras, palabras. Yo no sé si será gualicho de alguien que me quiere mal y me piensa peor, o pura casualidad, pero a veces el bajón demora en irse y yo ando de pérdida en pérdida, pierdo lo que encuentro, no encuentro lo que busco, y siento mucho miedo de que se me caiga la vida en alguna distracción”.

El jugador patológico también es un creyente en la mala racha; él cree que si pierde es producto de su mala suerte. Se le caen los billetes de los bolsillos, y ¿qué decir de lo que se le cae de la memoria?. Bajo el comando de la desmentida los nombres de sus seres queridos y, por qué no, odiados de su historia también los pierde. El dinero que era para el cumpleaños de 15 de la hija: Ahí va, adentro de la máquina!. El que era para el viaje de aniversario: A girar con la bola de la ruleta!. El reloj que dejó el viejo: ¿mejor lugar que una partida de póker?

“Siento mucho miedo de que se me caiga la vida en alguna distracción” dice Galeano. El juego en la vida del adicto es de esas distracciones poderosas de las que nos habla Freud. Distracción a la que muchas veces subyace el miedo, el horror frente al vacío, intensas fantasías de muerte. Distracción-máscara con forma de omnipotencia y excepcionalidad.

Esta máscara requiere ser vista y escuchada en lo que muestra, el juego patológico, y en lo que oculta, un duelo patológico, una pérdida no inscrita, un enlutado.

“Mi problema es la falta de motivación, yo me siento como muerto en vida”, dijo una vez un paciente. Muerto en vida. Los vínculos, los proyectos, el trabajo, aquello que representaría lo vital queda mortificado por el juego pero, paradójicamente, éste lo hace sentir vivo.

VIDA-MUERTE-DUELO. Dice Freud que el duelo tiene gusto y que hay neuróticos que sienten un especial gusto por el duelo, lo que implica inevitablemente el desprecio por la capacidad de disfrutar de la vida.

El jugador patológico nos trae una escena repetida, incesante: la PÉRDIDA. Pérdida de dinero, de tiempo, de sus lazos, de su ser deseante. Es un perdedor empedernido, un sujeto sujetado por un duelo que no pudo hacer. Es un ENLUTADO, no un DUELISTA.

A partir de la pérdida de un ser querido el sujeto atraviesa un período de duelo. Freud dice que en un momento el enlutado es preguntado sobre si quiere seguir al muerto. Es una pregunta estructural que, al mismo tiempo que hace tambalear al sujeto, lo sostiene y le da la posibilidad de un final de duelo. El duelista se arriesga a dejar caer al muerto, y a esa muerte agrega una segunda, al decir de Allouch, de un “pedazo de sí”. El final del duelo sería cuando a la muerte se

adiciona un pequeño “trozo de sí” que no pertenece “ni a ti ni a mí” pero va a lo hondo, donde se entierra lo que se perdió.

Al duelista se lo ve de pie, el enlutado en cambio es un caminante porque comienza una errancia tratando de reencontrar ese objeto que le falta y ante el cual su deseo giraba y giraba. El jugador enlutado comienza a deambular erráticamente por los Bingos; al llegar al consultorio nos habla de las pérdidas que le ocasiona el juego, y que cada vez que vuelve a ese escenario es para RECUPERAR.

“¿Sabés lo que me pasa?”, me dijo una vez un paciente, “quiero recuperar lo que me sacó la máquina y cada vez voy más. Me provoca ira, quiero volver atrás, entonces vuelvo a jugar, a ver si recupero”.

Es como si nos dijera que va a buscar en la máquina algo que la vida, el Destino le sacó. Quiere volver atrás a ver si recupera, ¿si recupera qué?

Perdió la brújula, aquello que lo orientaba. El jugador narra relatos desamarrados de lo simbólico, desligados a fuerza de lo tanático que lo baña de números, de luces y sonidos tragamonedas, de quitapenas con formas de naipes.

Actúa en forma muda lo pulsional que lo compele a lo autoerótico, a destruir sus vínculos, su capacidad de morar y habitar un tiempo de espera. El impulso, la culpa y la necesidad de castigo que emana de un superyó voraz lo lleva de las narices a apostar hasta perderlo todo.

La imposibilidad de elaborar los duelos puede estar hablándonos de un déficit en la narcisización del sujeto en el vínculo materno. Hay heridas narcisistas que se reinfectan permanentemente con cada frustración, con cada desilusión, con cada dolor que toca la piel de la cotidianeidad del jugador. “Cuántos engaños, por una cabeza. Yo juré mil veces no vuelvo a insistir. Pero si un mirar me hiere al pasar, sus labios de fuego otra vez quiero besar”.

El ludópata nos interroga acerca de cómo quebrantar el tiempo circular de “jugar para perder-perder para jugar”, reabrir el tiempo congelado de los traumas y de las identificaciones y las creencias alienantes de la compulsión de la repetición.

La sala de juegos es la morada de lo congelado, del despliegue de un rumiar indigesto que busca venganza con la máquina. “¡Devolveme lo que me sacaste!, le implora el jugador.

EL REMORDIMIENTO

Remorder o morder reiteradamente proviene del latín mordere. De esa misma raíz derivan mordisco, mordaz, mordaza.

El remordimiento es la inquietud que despierta la memoria de una deuda. Deuda singular, repetitiva, que se caracteriza por prodigar siempre nuevos atormentados desquites revertidos

sobre la propia persona. Padece entonces un castigador interno; sufrimiento compulsivo que, más allá del principio del placer, nos revela su íntimo nexos con la pulsión de muerte.

El ludópata en tanto sujeto remordido colecciona deudas, se vive responsable de culpas y vergüenzas que reclaman merecidos castigos. Estas deudas resultan ser en muchos casos irreparables porque no les pertenecen y entonces ¿no será un alivio las deudas de juego?; éstas pueden nombrarse, enumerarse, cuantificarse...

Algo de lo erótico fue mordido por dientes que lastimaron pero no castraron. Y esto mordido subyace a la constitución de un sujeto amordazado a la hora de decir acerca de su deseo. El jugador porta la mordaza de Tánatos en tanto exceso, la mordaza de la cara más feroz del superyó, que lo estraga y lo enmudece mientras es parloteado por los números y el ruido de las máquinas.

Como dijo una vez un paciente: “¿Cuándo me retiro del Casino?, yo no lo decido, es la cifra la que decide si me quedo o me voy”.

La labor clínica en el campo de la ludopatía nos confronta permanentemente con lo PARADOJAL: jugar hasta perderlo todo para sentirse vivo. Endeudarse para encontrar un sentido en la vida. Matar el tiempo para luchar contra él, para enfrentarlo. Poner en riesgo todo porque no puede arriesgarse a lo que la vida pide. Creer que puede controlar el azar para no agarrar su destino con sus propias manos. Pedirle a la suerte para no pedir lo posible. Buscar venganza en la máquina para evadir la ley que nos “hace falta” y semejantes: la castración, la ley del Padre.

Los latidos del corazón mientras la bola gira en la ruleta le demuestra al jugador que sigue vivo, aunque se sienta muerto.

La adrenalina y excitación que le despierta pensar en la máquina tragamonedas le recuerda lo que se siente al amar, aunque esto lo acerque cada vez más a un lugar de despojo y, como tal, no merecedor de aquel amor, ni de nuevos.

Direccionar la cura de un jugador patológico implica trabajar en, con y desde ese BORDE: vida-muerte, pérdida-ganancia, Eros-Tánatos, esperanza-deseesperanza. Alojar, contener, prestar sentidos, piel, limitar, resignificar, promover la construcción deseante por sobre la destrucción de los lazos.

“¿Sabés qué ponen los jugadores en las máquinas?”, me contó cierta vez un empleado de un Bingo. “Azúcar, para endulzar la suerte. Estampitas de santos y fotos de familiares muertos. Por ejemplo, hay una señora que viene todos los días y pone la foto de su hijo de 15 años, muerto de cáncer”.

Para muchos jugadores el Bingo es una Casa velatoria que no cierra nunca sus puertas. Es un velar-penar sin fin.

Direccionar la cura de un jugador consistirá en lograr que pueda al fin sacar la foto del muerto que pone día tras día en la máquina tragamonedas para acomodarla en el álbum de los recuerdos. Álbum que puede abrir cuando lo necesite, pero también cerrar.