

IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología
XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología
del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos
Aires, 2017.

De la diversión a la adicción: una comprensión antropológica de la ludopatía.

Mendl, Sebastián.

Cita:

Mendl, Sebastián (2017). *De la diversión a la adicción: una comprensión antropológica de la ludopatía*. IX Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXIV Jornadas de Investigación XIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/000-067/271>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eRer/Fq3>

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>.

DE LA DIVERSIÓN A LA ADICCIÓN: UNA COMPRENSIÓN ANTROPOLÓGICA DE LA LUDOPATÍA

Mendl, Sebastián

Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires. Argentina

RESUMEN

El presente trabajo busca un enriquecimiento recíproco entre la filosofía del universo lúdico y la experiencia clínica con pacientes diagnosticado con adicción al juego (DSM V). Desde la psico(pato)logía fenomenológica la ludopatía constituye una modalidad de ser-en-el-mundo marcada por el eterno acontecer de lo idéntico. La fragmentación de la identidad narrativa y la pérdida del futuro y del pasado como objetos de constancia y compromiso condenan al hombre a un encierro progresivo en un presente vacío. En efecto, paulatinamente se acentúa la dicotomía entre dos mundos: el entorno lúdico donde prima el riesgo y la esperanza, la promesa de modificarlo todo en la coincidencia de las acciones del sujeto y los designios del destino y por otra parte, el mundo factico donde la anticipación negativa (Sutter) reduce el advenir a una muda y pasiva expectación de acontecimientos. Precisamente, la búsqueda de un 'cambio de estado' en la fuga hacia una identidad embriagada se devela como rasgo esencial del presente trastorno. Por último, se busca analizar el apostar como una de las respuestas posibles ante el aburrimiento asociado al adicto, incapaz de constituir un proyecto auténtico y de dotar de sentido a un mundo vacío, proponiendo estrategias preventivas y terapéuticas.

Palabras clave

Fenomenología, Ludopatía, Tedio, Temporalidad, Adicción

ABSTRACT

FROM AMUSEMENT TO ADDICTION: TOWARDS AN ANTHROPOLOGIC COMPREHENSION OF GAMBLING ADDICTION

This paper seeks for a reciprocal enrichment between the philosophy of game and the clinical experience with patients diagnosed with gambling addiction (DSM V). For a phenomenological approach gambling addiction constitutes a modality of being-in-the-world marked by the eternal repetition of the same. The fragmentation of narrative identity and the loss of the future and the past as objects of commitment condemn the addict to a progressive confinement in an empty present. The dichotomy is progressively accentuated between two worlds: the playful universe where it gives priority to the risk and hope, the promise to modify everything in coincidence of the actions of the subject and the caprices of hazard, and on the other hand, the every day world where the negative anticipation (Sutter) reduces the future to a mute and passive expectation of events. The search for a 'change of condition' in the escape towards an inebriated identity constitutes an essential feature of the present disorder. Finally, it is sought to analyze bet as one of the possible answers before the boredom associated with the addict, unable to constitute an authentic project and to provide an empty world with sense, proposing preventive and therapeutic strategies.

Key words

Phenomenology, Gambling, Addiction, Boredom, Temporality

Temporalidad y fragmentación narrativa en la adicción al juego

La hermenéutica del *sí* propuesta por Ricoeur (1996) devela la primacía de la mediación reflexiva sobre la certeza inmediata del *cogito*. En efecto, la construcción de la identidad narrativa por un *autor* responsable de su propia biografía permite *comprender* el devenir adicto al juego, sin reducirlo a un mero síntoma o signo de la perturbación del funcionamiento normal sino como la presencia de una nueva modalidad de organización existencial (Blankenburg, 1983), caracterizada por una limitación en los *grados de libertad* necesarios para *poder comportar-se* de una forma u otra (Blankenburg, 1983).

Ricoeur (1996) distingue dos modos de permanencia en el tiempo, constituidos por la dialéctica entre la *identidad-idem* y la *identidad-ipse[i]*: el *carácter* y la *palabra dada*. El primer término constituye el conjunto de disposiciones duraderas -producto de la sedimentación de costumbres e identificaciones con valores, modelos, ideales... *en las que* se reconoce a una persona. Por el contrario, la segunda acepción, *el mantenimiento de sí* [Selbständigkeit] en la *palabra dada*, concierne a un modo de permanencia en el tiempo en el cual la *ipseidad* se disocia de la *mismidad*. La responsabilidad y el compromiso ante la *solicitud* del otro instituyen un desafío al tiempo y una negación ante el cambio: pues la promesa se mantiene independientemente de cualquier modificación en la *mismidad* del *carácter*. Precisamente, para Ricoeur (1996; 1999) el relato mediatiza ambas acepciones de la identidad, inscribiendo al carácter en la dialéctica de apropiación y sedimentación, y otorgándole al *Sí* los rasgos de persona respetada o confiable.

En efecto, la *configuración de la trama* no se reduce a una síntesis reflexiva de una historia finalizada, la narrativa es '*puesta en acto*' [*enacted*], ante un otro implícito o explícito, en cada instante de la existencia (MacIntyre, 1981). Más aún, el hombre no es el narrador solitario de su propia historia: la identidad se constituye por una compleja interacción entre la narración en primera, segunda y tercera persona (Nelson, 2001): la *auto-identidad* resulta una ilusión, el individuo se juzga a sí mismo a la luz de lo que él percibe en la mirada de los otros (Rovaletti, 1990). De este modo, el hombre vive inmerso en la narrativa, recobrando el sentido de sus acciones pasadas, anticipando el resultado de sus proyectos futuros y situándose en la intersección de múltiples historias inconclusas (Brooks, 1984).

La configuración del relato de una vida constituye una *síntesis de elementos heterogéneos* integrando la diversidad y la discontinuidad en la unidad temporal de la historia narrada. Y correlativamente a la construcción de la trama, se funda el protagonista de la biografía: la *identidad narrativa del sí-mismo*. Precisamente, también

existe una dialéctica *interna* al personaje: según la línea de concordancia, el personaje extrae su singularidad de la unidad de su vida considerada como una totalidad temporal; por el contrario, la línea de discordancia amenaza esta coherencia por el efecto de ruptura de los acontecimientos imprevisibles (encuentros, accidentes...) (Ricoeur 1996).

Por ello, el relato constituye la condición de posibilidad de aprehender la vida como una totalidad singular (Ricoeur, 1996): *la unidad de una vida* consiste en la coherencia de una narrativa 'puesta en acto' (*enacted*) en el devenir biográfico (MacIntyre, 1981). En efecto, dicha unidad, el *proyecto* global de una existencia, se encuentra constituido por un doble movimiento, de *complejificación* ascendente a partir de las acciones de base y las *prácticas cotidianas*, y de especificación descendente a partir del horizonte vago y móvil de los ideales y de los proyectos a cuya luz una vida es captada como unidad. Los *planes de vida* -aquellas vastas unidades prácticas que constituyen la vida profesional, vida en familia, vida de tiempo libre... se erigen como la zona media de intercambio entre la indeterminación de los ideales rectores y la determinación de las prácticas (Ricoeur, 1996).

Precisamente, la existencia cíclica del adicto al juego en donde priman la *repetición*, la *recaída* y la *detención del desarrollo personal* (Dörr, 1995) expresan la *fragmentación de la identidad narrativa* (Fuchs, 2007). Se trata de una *modalidad de ser* marcada el eterno acontecer de lo idéntico -no se trata del mero círculo vicioso propio de la consumición sino de una *existencia circular*. Caído en la adicción, el hombre se queda fijo en el sitio, y esto al pie de la letra; se separa del *tiempo vital inmanente* (Von gebsattel, 1976). La renuncia a los ideales y sueños de una vida realizada que funcionan como horizonte de las decisiones cotidianas (Ricoeur, 1996) condena al hombre a una *salтарidad[ij]* [*Sprunghaftigkeit*] (Binswanger, 1933), un vagabundear por la superficie, por la periferia de todo y de todos, viviendo un conjunto de impresiones sin nexo; la existencia pierde su *teleología inmanente* (Von gebsattel, 1976):

"En la actuación voluntaria lograda no se da, como sucede en el involuntario devenir, la continua repetición de lo mismo, sino el avance y ascensión, paso a paso, hacia nuevas etapas de la historia individual, de la autorrealización histórica" (Zutt, 1974, p. 540)

De este modo, el adicto se vuelve incapaz de *anticipar* (Sutter, 1956): el movimiento creador a través del cual el hombre transporta todo su ser más allá del presente a un porvenir en vías de elaboración para adaptarlo a sus objetivos (Sutter, 1956) es remplazado por una espera pasiva ante la seguridad de un futuro anunciado; el adicto no proyecta el futuro, tropieza con él. La *existencia* adicta se *des-preocupa* de su propio ser en cuanto posibilidad [*Seinkönnen*]. Con la victoria del '*ser arrojado*' sobre el '*poder ser*', la vida no transcurre más porque la posibilidad de trascender queda fijada a la presencia de lo constituido (Binswanger, 1956): pérdida la capacidad de anticipar, de introducir lo posible en el seno de lo real, el entorno se erige como obstáculo infranqueable y no como un entramado de opciones (Ricoeur, 1986).

En efecto, la imposibilidad de integrar el pasado y el futuro como objetos de constancia y compromiso marca un peculiar modo de existencia atemporal: el encierro progresivo en un presente vacío, desconectado de los otros *éxtasis temporales[iii]*. La primacía del

presente, deja al hombre preso de sus impulsos momentáneos (Fuchs, 2007) y ante el sufrimiento de estados afectivos que se viven como interminables.

Más aún, la imposibilidad de una integración temporal y su correlativa fragmentación de la identidad narrativa lleva a una *desincronización del tiempo intersubjetivo* (Fuchs, 2001; 2005). El ludópata prontamente va distanciándose del *ser-en-común*: sus horarios disociados, días enteros pasados en los casinos seguidos por largos periodos de inactividad, motiva a sus allegados a caracterizar su vida como caótica; así el tiempo se erige como elemento de sufrimiento para el adicto (Kemp, 2009) y se constituye en el lema de todas las instituciones: estructura y control del tiempo objetivo. Más aún, el ludópata paulatinamente pierde los rasgos de *carácter* y se quiebra el *mantenimiento de sí ante la solicitud del otro*:

"usted se está embruteciendo (...) Ya ha renunciado usted a la vida, a los intereses personales y sociales, a sus deberes como hombre y ciudadano; ha olvidado a sus amigos (...) ha renunciado también a sus recuerdos, y todo por culpa del juego (...) ahora, los suelos que lo obsesionan no van más allá del par e impar..." (Dostoyevski, 2013, p. 148-149)

De este modo, la adicción al juego no se reduce al mero momento de consumición sino que constituye una *modalidad de ser* experimentada en todo momento (Kemp, 2009); progresivamente se acentúa la dicotomía entre dos mundos: el universo lúdico donde prima el riesgo y la esperanza, la promesa de modificarlo todo, y por otra parte, el entorno factico donde el ser-hombre se reduce a la muda y pasiva expectación del devenir de los acontecimientos.

Entre el riesgo y la esperanza: la búsqueda de un 'cambio de estado'

Caillois, (1986) distingue dos formas de manifestarse el impulso lúdico: la *paidia* -el juego puro, la exuberancia feliz, la agitación inmediata y desordenada- y el *ludus*, que implica la necesidad de someter y encauzar el desenfreno lúdico por medio de reglas y límites. La dialéctica entre ambos impulsos -la recreación espontánea e improvisada y la virtud civilizadora- configura cuatro actitudes fundamentales en el universo lúdico: vértigo (*ilinx*), competencia (*agôn*), simulacro (*mimicry*) y azar (*alea*).

En los juegos de '*alea*' predomina la incertidumbre y la suerte mientras las decisiones de los jugadores adquieren un rol secundario y el *destino* se presenta como adversario principal. El apostar se muestra como un modo de situarse ante el porvenir: un *tiempo abierto* (Kogan, 1998) donde reina la esperanza pero también la lucha activa para resistir a las seducciones de la desesperación (Bollnow, 1962) y *el poder obrar* en dirección al anhelo deseado (Kogan, 1998).

Precisamente, el adicto apuesta, ante todo, "para experimentar, durante un intervalo demasiado breve que anhela renovar sin cesar, el sentimiento sobrecogedor de la posibilidad pura" (Bégout, 2007, p. 112). Las distorsiones *cognitivas* (Fernández-Alba & Labrador, 2006) propias de la adicción al juego, en su dimensión *vivida* revelan que el individuo añora el momento propicio donde coinciden su decisión individual -la selección de números, mesa, entre otras estrategias racionales e irracionales- y los caprichos del destino: "lo que busca en la espera del resultado es la experiencia del azar,

el escalofrío súbito de la *tuché* que cae del cielo y le designa como feliz beneficiario entre los hombres” (Bégout, 2007, p. 113)”. Más aún, la iteración propia del mundo lúdico -la posibilidad de jugar juegos dentro de los juegos (Fink, 2009)- permite que la victoria adquiera una significación singular -solucionar problemas interpersonales, conseguir empleo, ser respetado y amado... apostándose en cada jugada la existencia misma:

“¿Que soy ahora? Un cero, nada. ¿Qué puedo ser mañana? ¡Mañana puedo resucitar de entre los muertos para comenzar una nueva vida! Mientras no esté hundido del todo, todavía puedo rescatar al hombre que hay en mí. (...) ¡No, no era el dinero lo que buscaba! Quería que al día siguiente (...) hablaran de mí, contaran mi historia con admiración, me alabaran y reverenciaran mi suerte” (Dostoyevski, 2013, p. 148-149)

De este modo, se establece la dicotomía entre dos modos de *anticipación* (Sutter, 1983): en el entorno cotidiano la anticipación deviene negativa, el *anticipar* se establece como una dificultad insuperable, representa la certeza del fracaso, la incapacidad de hacerse cargo de su propio futuro (Sutter, 1983); por el contrario en el universo lúdico prima el riesgo y la esperanza, la promesa de modificarlo todo al ser el elegido entre todos los hombres.

Ahora bien, mientras que el objeto de la esperanza, la significación otorgada a la victoria, pertenece al futuro, el sentimiento de esperar, en cambio, no es sino un alivio de la pesadumbre de existir, y se refiere al pasado. En tanto el jugador se encuentre inmerso en el universo lúdico algo de lo que él *es* queda suprimido o modificado por la esperanza:

“la esperanza ha sido definida como espera de un *bunum fortunum*. Pero lo decisivo para la estructura de este fenómeno no es tanto el carácter ‘futuro’ de aquello *con lo que* la esperanza se relaciona, sino más bien el sentido existencial del *esperar mismo*. El carácter afectivo reside también aquí, primariamente, en el esperar en cuanto *esperar-algo-para-sí*. El que espera se pone, en cierto modo, *también* a sí mismo dentro de la esperanza, saliendo así al encuentro de lo esperado (...) Que la esperanza, a diferencia de la medrosidad deprimente, *aligere* significa que también esta disposición afectiva queda referida, en el modo del *haber sido*, a una carga” (Heidegger, 2012, p. 360)

Precisamente, en la embriaguez del juego los adictos buscan una pseudo-identidad basada en un estado diferente al que les es dado desde su propia facticidad [*Faktizität*] (Dörr, 1995): “¡en el casino tal vez me esperaba la fortuna! Cosa extraña, si bien aún no había ganado, ya actuaba, sentía y pensaba como si fuera rico y no me imaginaba a mí mismo de otro modo” (Dostoyevski, 2013, p. 51). En efecto, corresponde a la esencia del mundo lúdico la fragmentación con el entorno habitual; el jugador habita un tiempo y espacio delimitados por el devenir del juego (Benito, L. M., 2013; Fink, 2009), y de ese modo los elementos incorporados de la realidad sirven al sujeto para *crear, crearse* y *recrearse*. Así, el jugador puede constituirse como ‘otro’, interpretando un papel diferente al del ámbito cotidiano, triunfando sobre su propia auto-representación y modificándose según el acontecer de la partida (Buytendijk, 1958; Huizinga, 1972).

En casos de gravedad, el acrecentamiento de los problemas producto de las pérdidas consecuentes al juego compulsivo, vuelve al exterior un ambiente hostil, y el espacio lúdico se impone como paréntesis o isla en el tiempo (Scheines 1981); el adicto busca, ante todo un “cambio de estado”[iv], mediado y fundado en la *temporalidad* (Messas, 2014, 2015): en la *embriaguez del juego* (Huizinga, 1972) el individuo es librado de su situación histórica y de los estados de ánimo negativos que parecieran extenderse eternamente. El jugador recobra la pureza primigenia, se disuelven las culpas, los sentimientos negativos, los conflictos, incluso los motivos que incitaron al juego: “Solo notaba una especie de ardiente voluptuosidad – embriaguez del éxito, del triunfo, de la potencia (...) había olvidado (...) los motivos de mi visita al casino” (Dostoyevski, 2013, p. 127) De este modo, si bien el adicto puede tematizar los sucesos de su biografía, alegar estado depresivo, dolores corporales o malestar en sus relaciones intersubjetivas, su Existencia se plantea como un desesperado intento por escapar de su “facticidad” [*Faktizität*]: la fuga hacia una *identidad embriagada* constituye una *fuga de sí*. Cada pasaje del *estado de sobriedad* al *estado de embriaguez* constituye un extrañamiento de *sí-mismo* cada vez mayor, un encierro progresivo en un presente vacío. Las promesas vacuas, su creída independencia frente al juego y finalmente la apatía y la falta de proyectos facticos en los estados terminales, muestran el deterioro en la capacidad de *comprender* y de *interpretar* su existencia acorde a su *facticidad*, conforme a las *imposiciones de su propia biografía* (Heidegger, 2012). En su intento de constituirse como “otro”, el adicto termina por *extraviarse*, donde los otros y las circunstancias se reducen a obstáculos entre él y el ingreso al universo lúdico, dejando un harapo humano carente de vínculos intersubjetivos auténticos y proyectos externos al juego.

“Terminamos, por lo tanto, cada uno de nosotros entregado a sí mismo, en la desolación de sentirse vivir. Un barco parece ser un objeto cuyo fin es navegar; pero su fin no es navegar sino llegar a un puerto. Nosotros nos encontramos navegando sin idea del puerto al que nos deberíamos acoger” (Pessoa, 2015, p. 290)

Tedio existencial: perspectivas preventivas y terapéuticas.

Heidegger, en *Ser y Tiempo* (2012), se refiere a los “estados de ánimo” [*Stimmungen*] como esos modos de ser del *Dasein* en cuanto abierto para sí mismo: siempre y en cada situación el hombre está en un cierto “temple de ánimo” debido a la “disposición afectiva” [*Befindlichkeit*] de su ser-en-el-mundo. Y es en ese *habitar el mundo* en sus múltiples formas de “ocupación” [*Besorgen*], que los entes se presentan como temibles, gozosos, dolorosos,... y no como meros datos objetivos.

Por el contrario, en la existencia cíclica del ludópata la melodía de diferentes temples de ánimo que se da en el trato cotidiano con los entes es eclipsada por una monotonía omniabarcadora. El juego de envite deviene el único elemento capaz de ‘afectar’ al adicto. Por ello, cuando se le pregunta a estos pacientes por cómo se encuentran, repiten monótonamente “hace dos días que no me conecto”, “siento que voy a volver a viciar”, “no puedo esperar más”, ... Precisamente, para G. Charbonneau (2015) la consumición adictiva no surge *ex nihilo* sino que responde a un conjunto de fenómenos primarios a los que denomina *disposición pre-adictiva*. Esta se ca-

racteriza por una constelación de signos clínicos e infra clínicos que presentan dos polos opuestos: por un lado una precipitación de la acción, intemperancia, necesidad de actuar, impulsividad, y por otro, un cierto aburrimiento, distanciamiento del mundo, fatiga, monotonía y tedio. Aunque estas constelaciones no han recibido menor atención por parte de los especialistas, es importante que sean tenidas en cuenta a la hora de proponer prácticas preventivas pero también terapéuticas.

El *aburrimiento*, (Heidegger, 2010), es ese estado de ánimo asociado al vacío y a la indiferencia. Etimológicamente, significa “*Langeweile*”, “rato largo”, y se enraza de ese modo con la *temporalidad*. Precisamente, frente al aburrimiento uno busca cualquier “pasatiempo” [*Zeitvertrieb*], alguna actividad que acelere el transcurso del tiempo que ha devenido largo.

Heidegger (2010) analiza por ello las distintas formas de aburrimiento desde el más superficial al más profundo, es decir aquél que constituye propiamente un *estado de ánimo fundamental*. El “uno se aburre” [*es ist einem langweilig*] constituye el aburrimiento más profundo, condición de posibilidad de todo otro *aburrirse*. Precisamente solo porque en el fondo de la existencia asecha esta posibilidad constante —el *es ist einem langweilig*— el hombre puede aburrirse o ser aburrido por las cosas y los hombres que lo rodean. Este aburrimiento profundo [*Langeweile*] sorprende súbitamente sin que alguna situación concreta lo movilice: “el aburrimiento profundo va rodando por las simas de la existencia como una silenciosa niebla y nivela todas las cosas, a los hombres y a uno mismo en una extraña indiferencia...” (Heidegger, 1987, p. 45).

Es el tiempo, en tanto horizonte unitario que posibilita la manifestación del ente con sus modos extáticos de temporización —*pasado, presente y futuro*— lo que se rehúsa al hombre [*Dasein*] en el aburrimiento profundo, dirá Heidegger (2010). La existencia es anulada por el tiempo, y así templada no es capaz de esperar nada en ningún sentido del ente en su conjunto. Ya no hay nada que incite, que pueda captar el *interés* del hombre, las cosas parecen abandonarlo aunque estén presentes. Bajo el aburrimiento profundo, el horizonte temporal se dilata y aparece el vacío: el tiempo mismo es indiferente, ya no hay un pasado, ni un presente, ni un futuro, aparece inarticulada la unidad temporal.

Frente a la “indiferencia” [*Gleichgültigkeit*] —que también puede presentarse como afanosa actividad—, Heidegger (2012) plantea la “serenidad” [*Gleichmut*] ese estado de ánimo que surge de la “Resolución” [*Die Entscheidung*], esa mirada instantánea sobre las posibilidades, donde el adelantarse hacia la muerte y la asunción de su estado de *yecto*, abren al poder-ser más propio.

Sin embargo, el adicto carece de un “suelo” [*Boden*] donde pueda echar raíces que le permitan asumir, en una “decisión resuelta” [*Entschlossenheit*], la pesada carga de la existencia (Heidegger, 1988): la fragmentación narrativa y el encierro en un presente vacío convierten al adicto en un ser desarraigado, cuyo *Self* no encuentra una *patria* sino una fragmentación que combina familiaridad y extrañeza.

Durante horas e incluso días el hombre adicto *se exilia* en el imperio de la embriaguez del juego. Así, el aburrimiento profundo define al ludópata por la negativa, gracias al lanzamiento vertiginoso hacia las apuestas, la arremetida de elementos siempre estimulantes, al tranquilizante pero fugaz éxtasis que ofrece el juego, se evita entrar

en crisis. Como señala Pessoa en su *Libro del Desasosiego*:

“Todo en mí es esta tendencia a ser de inmediato otra cosa; una impaciencia del alma ante sí misma (...) un desasosiego siempre creciente y siempre igual. Todo me interesa y nada me atrapa (...) Envidia —aunque no sé si envidia— a aquellos de quienes se puede escribir una biografía, o que pueden escribir sobre sí mismos. En estas impresiones sin nexos, ni deseo de nexos, narro con indiferencia mi autobiografía sin hechos, mi historia sin vida. Son mis Confesiones y, si en ellas nada digo, es porque en ellas nada tengo que decir” (Pessoa, 2015, pp. 56-57)

¿Cómo lograr entonces una apropiación de la Existencia en la “decisión resuelta” [*Entschlossenheit*]? Paradojalmente, Heidegger (2010) propone profundizar el mismo *aburrimiento* y evitar los constantes afanes de acallarlo, apropiándose de este temple anímico fundamental que devela las posibilidades de existencia no asumidas y enfrenta al hombre a su poder-ser propio.

En efecto, el *aburrimiento* puede implicar el impulso a una perpetua huida de sí-mismo en la búsqueda de un ‘cambio de estado’, llevando al embriagarse en el universo lúdico. Pero también el aburrimiento, contiene en sí la posibilidad de apropiarse de lo vivenciado, tomando posición mediante una decisión *resuelta* en el presente para *asumir su pasado* y *comprender* las posibilidades reales que le impone su condición de arrojado.

NOTAS

[i] Para Ricoeur (1996) la primera acepción, la *identidad-idem* o *mismidad*, implica un sustrato invariante, constituye la mera constancia de los rasgos que permiten la identificación de un sujeto como siendo el mismo: otorgando la identidad numérica, la identidad cualitativa, la continuidad interrumpida en el cambio y la permanencia en el tiempo, que definen la *mismidad*. Por el contrario, la *identidad-ipse* o *ipseidad*, es ajena a toda determinación de una sustancia, se caracteriza por la seguridad —en tanto creencia y confianza proporcionada por la *atestación*— de ser agente de las acciones y enunciaciones llevadas a cabo por *sí-mismo*

[ii] Si bien la saltaridad [*Sprunghaftigkeit*] también constituye un rasgo característico de la existencia maniaca, ésta se caracteriza por la *fiesta existencial* (Binswanger, 1961), por un optimismo que se coloca más allá de la problemática de la vida, donde el espacio se dilata y el tiempo se caracteriza por un *torbellino* que lo lanza hacia nuevos proyectos; por el contrario en la adicción prima el progresivo encierro en un presente vacío: el adicto se ve llevado paulatinamente a un extrañamiento mayor entre el *Self* y el *Self embriagado*, entre el devenir biográfico y la eternización del momento presente. Precisamente, el modo en que el hombre alienado estructura su presencia en el mundo solo puede ser captado en su totalidad.

[iii] Desde la orientación fenomenológica se pueden reconocer tres modalidades de experiencia temporal: el tiempo objetivo, el tiempo subjetivo y el tiempo como dimensión ontológica de la existencia. La primera acepción refiere al tiempo objetivado, medible y desconectando de toda experiencia personal: es el tiempo de todos y de ninguno. Por el contrario, el tiempo subjetivo es vivenciado por cada uno desde su singularidad, por eso se lo puede experimentar largo, corto, discontinuo, detenido, orientado hacia el recuerdo o hacia la esperanza... Sin embargo, estas dos modalidades, son posibles porque la *temporalidad* constituye un rasgo ontológico de la existencia. Precisamente al *Dasein* en cuanto ser-en-el-mundo, le corresponde el trascender en la unidad de tres éxtasis de la *temporalidad*: el retrotraerse a su haber-sido, el ocuparse de los entes que le hacen frente y el adelantarse hacia sus posibilidades (Heidegger, 2012).

Precisamente, el futuro no es un simple “ahora” que “todavía no es”; la existencia tiene futuro en cuanto proyecta anticipadamente lo que ha de ser, y se dirige hacia el cumplimiento de ese proyecto. Del mismo modo, el pasado no es meramente el conjunto de lo que hemos sido y ya no somos, sino un “volverse-hacia” lo que se ha sido, asumiéndolo como propio. Por último, el presente no constituye un simple “ahora”, un instante puntual en el curso de una sucesión indiferenciada; es la decisión de hacerme presente mi situación, asumiendo mi por-venir, comprendido como un “tender hacia lo posible”, permitido por mi pasado (condición de arrojado al mundo). Cuando se rehúsan los éxtasis temporales, queda una biografía sin nexos, una existencia vacía, caracterizada por la ausencia de una apropiación de lo vivenciado.

Se reservara el término *temporalidad* para denominar el tiempo es su dimensión ontológica.

[iv] Sea mediante la monotonía embotadora propio de las máquinas tragamonedas (Caillois, 1986), la dialéctica entre tensión y relajación de los juegos de cartas (Scheines, 1981) o el vértigo, generado por el riesgo de apuestas en cada ocasión más elevadas (Valleur, 2005), que prontamente va destruyendo la estabilidad de las percepciones generando una especie de *pánico voluptuoso* (Caillois, 1986), el ‘cambio de estado’ constituye un rasgo esencial de las diversas modalidades de adicción a los juegos de azar.

BIBLIOGRAFÍA

- Benito, L. M. (2013). El impulso lúdico: esencia y estructura del juego. *Tonos digital: revista electrónica de estudios filológicos* (25), 1-27. Recuperado de: https://www.um.es/tonosdigital/znum25/secciones/estudios-24-lidiatorales_impulso_ludico.htm
- Bégout, B. (2007). *Zerópolis*. Barcelona: Anagrama.
- Binswanger, L. (1933). La fuga de ideas (fragmentos). En G. Napolitano (comp.). *Perspectivas fenomenológicas en Psicopatología* (2007) (pp. 127-174). La Plata: Editorial de la Campana.
- Binswanger, L. (1956). *Tres formas de la existencia frustrada*. Bs.As: Amorrortu.
- Blankenburg, W. (1983). La psicopatología como ciencia básica de la psiquiatría. *Revista chilena de Neuropsiquiatría*, 21, 177-188.
- Bollnow, O. F. (1962). *Filosofía de la esperanza*. Buenos Aires, Argentina: Compañía Fabril Editora.
- Brooks P. (1981). *Reading for the Plot. Design and Intention in Narrative*. New York: Random House.
- Buytendijk, F. (1948). *Psicología del juego*. Madrid: Gredos.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres, La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica
- Charbonneau G. (2015). Sentiment d’ennui, besoin d’évènement et addictions. *Psicopatología Fenomenológica Contemporánea*, 4 (1), 15-38.
- Dostoyevski, F. (2013). *El jugador*. Argentina: Ediciones Libertador
- Dörr-Zegers, O. (1995). *Psiquiatría antropológica. Contribuciones a una psiquiatría de orientación fenomenológico-antropológica*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria.
- Fernández-Alba, A. & Labrador, F. J. (2006). *Juego Patológico*. España: Editorial Síntesis
- Fink, E. (2009). *Fenómenos fundamentales de la existencia humana*. Santiago de Chile, Chile: Editorial Universidad de Chile.
- Fuchs, T. (2001). Melancholia as a desynchronization: towards a psychopathology of interpersonal time. *Psychopathology*, 34, 179-186
- Fuchs, T. (2005). Implicit and explicit temporality. *Philosophy, Psychiatry & Psychology*, 12, 195-198.
- Fuchs, T. (2007). Fragmented selves: Temporality and identity in borderline personality disorder. *Psychopathology*, 40(6), 379-387.
- Heidegger, M. (1987). *¿Qué es metafísica?* Buenos Aires: Siglo 20.
- Heidegger, M. (1988). *Serenidad*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Heidegger, M. (2010). *Los conceptos fundamentales de la metafísica: mundo, finitud, soledad*. Madrid: Alianza Editorial.
- Heidegger, M. (2012). *Ser y tiempo*. Madrid: Editorial Trotta.
- Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Kemp, R. (2009). The temporal dimension of addiction. *Journal of Phenomenological Psychology*, 40(1), 1-18.
- Kogan, A. (1998). Significación de la espera y la esperanza. En M.L. Rovalletti, *Temporalidad. La problemática del tiempo en el pensamiento actual*. Buenos Aires: Lugar Editorial. pp. 183-188.
- MacIntyre, A. (1981). *After Virtue*. Notre Dame: University of Notre Dame Press.
- Messas, G. (2014). On The Essence of Drunkenness and the Pathway to Addiction: A Phenomenological Contribution. *J Addict Behav Ther Rehabil* 3: 2., 2014
- Messas, G. (2015). A existência fusional e o abuso de crack. *Psicopatología Fenomenológica Contemporânea*, 4 (1), 124-140.
- Nelson, H.L. (2001). *Damaged Identities, Narrative Repair*. Ithaca: Cornell University Press
- Pessoa, F. (2015). *Libro del desasosiego*. Buenos Aires: Emecé.
- Ricoeur, P. (1986). *Lo voluntario y lo involuntario. El proyecto y la motivación*. Buenos Aires: Docencia.
- Ricoeur, P. (1996). *Sí mismo como otro*. México: Siglo XXI.
- Ricoeur, P. (1999). La identidad narrativa. *Historia y narratividad*, 215-230.
- Rovaletti, M. L. (1990) En torno a la identidad personal. *Sistemas, Revista de Ciencias Sociales España*, 98 (7), p. 87 – 103
- Scheines, G. (1981). *Juguetes y jugadores*. De Belgrano.
- Scheines, G. (1998). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Eudeba Universidad de Buenos Aires.
- Sutter, J. M. (1956). Anticipation. *L’Evolution psychiatrique*, (1), 379-387
- Sutter, J., & Pélicier, Y. (1983). L’anticipation: Psychologie et psychopathologie. *Presses Universit. de France*.
- Valleur, M. (2005). Jeu pathologique et conduites ordaliques. *Psychotropes*, 11(2), 9-30.
- Von Gebattel, V. E. F. (1976). *Antropología Médica*. Madrid: Rialp
- Zutt, J. (1974). *Psiquiatría Antropológica*. Madrid: Editorial Gredos.