

Riesgo y peligro en los trastornos del juego: discursos sobre la ludopatía

Risk and Danger in Gambling Disorders: Discourses on Ludopathy

VICENT SALVADOR LIERN

Departamento de Filología y Culturas Europeas
Universidad Jaume I
Avda. Vicent Sos Baynat, s/n. Castellón, 12071
vicent.salvador@fil.uji.es
<https://orcid.org/0000-0001-8927-6836>

ENVIADO: 22 DE OCTUBRE DE 2021
ACEPTADO: 17 DE FEBRERO DE 2022

ADÉLA KOTÁTKOVÁ

Departamento de Filología y Culturas Europeas
Universidad Jaume I
Avda. Vicent Sos Baynat, s/n. Castellón, 12071
kotatkov@uji.es
<https://orcid.org/0000-0003-2395-7473>

Resumen: Inicialmente confrontamos la idea de riesgo con la de peligro en el ámbito del juego de azar: en el marco de una teoría de la acción, arriesgarse implica asumir una apuesta que puede ganarse o perderse, tal como en los negocios o en los retos que asumen los héroes legendarios. Esa es la principal base de atracción de los jugadores por apostar, como estudió el sociólogo Ervin Goffman. Ahora bien, la ludopatía es un trastorno mental-conductual que comporta peligros: adicción al juego incontrolado con consecuencias personales nefastas.

La metodología aplicada examina tres tipos de discursos sociales: regulativos (legales, administrativos, etc.) por los que se reglamenta el juego en España; endógenos (testimonio de los protagonistas de

este trastorno); exógenos (representaciones sociales en la literatura, el cine o la publicidad). Proponemos la tesis de que la seducción del riesgo inmoderado pone en peligro la salud mental de los jugadores compulsivos y es un trauma social que los lobbies fomentan y las administraciones públicas intentan controlar en el marco de una lucha de poderes.

Por otra parte, constatamos que los datos relativos a la legislación española respecto al juego se han modificado durante los últimos meses y que en algunos aspectos su aplicación está todavía en proceso actualmente.

Palabras clave: Riesgo. Peligro. Salud mental. Jugador. Ludopatía. Análisis del discurso.

Este trabajo se ha llevado a cabo en el marco de los proyectos de investigación: “La construcción discursiva del conflicto: territorialidad, imagen de la enfermedad y las identidades de género en la literatura y en la comunicación social” (FFI2017-85227-R), del Ministerio de Economía, Industria y Competitividad, Gobierno de España y “Anàlisi crítica de les estratègies narratives amb aplicació preferent a l'àmbit sociocultural valencià contemporani” (UJI-B2021-22), de la Universitat Jaume I.

Abstract: To begin with, we confront the idea of risk with that of danger in the field of gambling: within the framework of a theory of action, taking a risk implies taking a bet that can be won or lost, such as in business or in the challenges that legendary heroes take on. That is the main reason of players' attraction for the bets, as the sociologist Erving Goffman studied. Now, pathological gambling is a disorder Ludopathy is a mental-behavioral disorder that involves danger: an addiction to uncontrolled gambling with dire personal consequences.

The methodology we apply examines three types of social discourses: regulative (legal, administrative, etc.) by which gambling is regulated in Spain; endogenous (testimony of the protagonists

of this disorder); exogenous (social representations in literature, cinema or advertising). We propose the thesis that the seduction of immoderate risk endangers the mental health of compulsive gamblers and is a social trauma that different lobbies stimulate and public administrations try to control within the framework of a power struggle.

On the other hand, we note that the data related to Spanish legislation regarding gambling has been modified in recent months and that in some respects its application is still in process at the present time.

Keywords: Risk. Danger. Mental Health. Gambler. Ludopathy. Discourse Analysis.

“Tened la pasión que más os apetezca,
pero que sea interina o, al menos, intermitente”

(Aforismo de Joan Fuster)

1. LAS RAÍCES HISTÓRICAS DE LA LUDOPATÍA

La consideración que los romanos tenían por los juegos de azar era ciertamente ambigua y plagada de contradicciones, como suelen ser las fascinaciones de los humanos. Tanto la literatura latina –Marcial, Ovidio, Cicerón o Plauto– como las muestras que nos llegaron de las artes figurativas –esculturas, pinturas, mosaicos– dan un testimonio fehaciente de la popularidad de estos juegos, incluso entre los mismos emperadores de Roma, a pesar de las prohibiciones legales con las que se intentaba sujetar unas prácticas tachadas de viciosas. Por supuesto, la necesidad de prohibir es un testimonio más de la extensión de una práctica social que se acogía a los designios de la diosa Fortuna.

En la Edad Media, el *Libro de los dados*, de Alfonso X el Sabio, muestra el interés por la descripción de estos juegos, que son “de ventura”, tal como el ajedrez era un juego “de seso”. En la Edad Moderna el *Liber de ludo aleae*, de Gerolamo Cardano –escrito en el siglo XVI– intenta una teorización sobre el cálculo de probabilidades en los juegos de azar, uno de los asuntos que durante siglos ha ocupado intensamente tanto a los jugadores como a los matemáticos. En el fondo de todos estos episodios, siempre están las apuestas como posibilidad de ganancia o pérdida económica: es decir, el riesgo, que es el gran protagonista de la escena. Y detrás del riesgo, el peligro, que no es un mero sinónimo del primero, como ahora veremos. Incluso el título de un libro del sociólogo

Lorenzo Migliorati, publicado en 2006, que sigue la línea de investigación trazada por ilustres precedentes como Luhman o Beck, aprovecha esta pareja léxica en un juego de palabras: *Rischio, una parola pericolosa*.

Charles Fillmore/Sue Atkins (1992 y 1994) se ocuparon hace unos años de analizar el significado de la palabra inglesa *risk* desde la perspectiva de la semántica de marcos. La estructura semántica de esta unidad léxica tiene componentes como estos: daño, víctima, acción con un propósito definido, azar, objeto valorado que se pone potencialmente en peligro, pretensión de ganancia para el agente, etc. Se trata, pues, de que el significado de *risk* o *riesgo* se asocia a la idea de azar y a la posibilidad de pérdidas o de ganancias. En cambio, en lugar de esta duplicidad valorativa, el contenido de *danger* o *peligro* es claramente negativo, disfórico. Como puede observarse con un somero ejercicio de lingüística de corpus, la palabra *peligro* se asocia combinatoriamente con ideas tan negativas como la gravedad o la muerte (“grave peligro”, “peligro de muerte”) y su procedencia se presenta como externa (“el peligro acecha”), mientras que el riesgo es asumido por un agente de manera consciente. En el refranero, lo primero se asocia con desenlaces negativos (*quien ama el peligro en él perece*), mientras que lo otro deja entrever unos beneficios que pueden obtenerse mediante la asunción de un riesgo (el catalán *qui no s'arrisca no pisca*, o el castellano *no se pescan truchas a bragas enjutas*, que, por vía metafórica remite a la idea de arriesgarse). Otra cosa es que, por un movimiento sociolingüístico que potencia el eufemismo, en español actual la unidad léxica *peligro* tienda, como efectivamente ocurre, a ser reemplazada por “riesgo”: por ejemplo, los antiguos postes eléctricos que llevaban un cartel de advertencia donde, junto a la imagen de una calavera, se leía *peligro de muerte*, hoy son a menudo sustituidos por otros que llevan la imagen de una especie de rayo que cae sobre la persona y una leyenda que reza *riesgo de electrocución*. Se dice, asimismo, que la sostenibilidad del medio ambiente o la vida de una persona están *en riesgo*, en lugar de decirse *en peligro*, que se correspondería mejor con la semántica genuina del castellano.

Pero, en todo caso, la representación semántica de la idea de riesgo es bifronte: el riesgo puede asociarse con el beneficio, con la innovación, a partir de una acción consciente pero sometida en su desenlace al capricho del azar. Hay una economía del riesgo, como existe también una teología del riesgo, que se relacionan entre sí y que tienen un origen bíblico, más concretamente evangélico, en la parábola de los talentos (Mt 25,14-30). La parábola es bien conocida: el dueño que emprende un largo viaje y deja a tres sirvientes unas

cantidades de valiosas monedas (talentos) para que les den rendimiento. El primero, que recibe más talentos, consigue acrecentar la suma negociando durante la ausencia del dueño, y el señor, a su regreso, lo felicita; el segundo también consigue incrementar la cantidad que el señor le había confiado; pero el tercero, que solo había recibido un talento y lo había guardado para no malograrlo, se lo devuelve intacto al amo, el cual le afea su conducta –la improductividad de lo que le dejó– y lo excluye de su morada. Naturalmente, el significado de la parábola se sitúa en el orden de las capacidades con las que Dios ha dotado a sus criaturas bajo el mandato de que se arriesguen y las hagan fructificar en pro de su prójimo. Ese es el sentido que la teología del riesgo reclama, pero la literalidad del ejemplo parece adecuarse también a la mentalidad capitalista, *avant la lettre*, en el sentido de la necesidad de arriesgar el capital invirtiéndolo para multiplicarlo.

Sea cual sea la interpretación del relato y su aplicación a distintas esferas de la vida personal o social, la idea de riesgo pasa al imaginario colectivo como algo que contiene un vector claramente positivo. Desde esta perspectiva, la seguridad conservadora es improductiva, mientras que la apuesta atrevida, si es inteligente y no resulta desbaratada por un azar adverso, es el motor del rendimiento económico en una sociedad que aspira al crecimiento y al progreso.

La práctica de la medicina, entendida como actividad profesional aplicada a los pacientes y no como mera ciencia biomédica, concede también una relevancia extraordinaria a la noción de riesgo y a su cálculo en términos de beneficios y daños potenciales. Un interesante libro de lingüística aplicada a la salud y a la comunicación, se centra precisamente en esta noción, que hoy puede considerarse una etiqueta disciplinar: *Health and risk communication* (Jones). Los profesionales de la sanidad –y los pacientes, en la medida en que se instala un paradigma de corresponsabilidad en sustitución del paternalista– han de aquilatar los riesgos y las ventajas de cada decisión médica, en función de las distintas circunstancias personales de los pacientes, en torno a los cuales –a cada uno de los cuales– debe girar la praxis sanitaria.

La reciente pandemia de la COVID-19 ha suscitado, por lo que respecta a las diferentes vacunas que se iban poniendo al alcance de la sociedad, encendidos debates centrados en el cálculo del riesgo: riesgo de reacciones adversas frente al riesgo mayor de que los afectados que se habían negado a vacunarse sufrieran las consecuencias, graves e incluso letales, de la infección vírica.

En el caso de los juegos de azar, el riesgo de pérdidas y la ocasión de eventuales ganancias son los términos de una ecuación difícil de resolver ya

que el azar se coloca por encima de todo cálculo viable, más allá de los intentos de algunos jugadores –prácticos o teóricos– de cuantificar el algoritmo de la suerte. Aquí nos centraremos en las conductas donde se produce una *maximización* del riesgo: una maximización innecesaria, conducta que responde a determinadas condiciones psicológicas y sociales. Cuando la práctica del juego es persistente en un individuo, existe desproporción entre la cantidad de las apuestas y la capacidad económica del jugador, y además se convierte en una adicción obsesiva, por lo que ya no hablaremos en tales casos de riesgo sino de peligro: un peligro de ruina personal y familiar y, paralelamente, un peligro para la salud mental de la persona adicta.

En este sentido, los organismos que velan por la salud social han fijado hace tiempo el término específico de *ludopatía*. La última edición del *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* (*American Psychiatric Association*), de 2013, emplea el término *trastorno de juego* para referirse a un patrón de juego recurrente y persistente que provoca deterioro y malestar en el sujeto, con una sintomatología variada que suele incluir irritabilidad, síndrome de abstinencia cuando no se consigue jugar, conductas antisociales, ocultación de los hechos mediante mentiras compulsivas, o el autoengaño basado en creencias supersticiosas, figura conocida como *falacia del jugador*. Y, en casos extremos, incluso ideación de suicidio (Mestre-Bach/otros). La consideración de este trastorno como patología, en una concepción medicalizada del fenómeno, nos remitiría a la triple noción que la antropología médica en lengua inglesa distingue en la enfermedad entre estos tres aspectos: la *disease*, entendida generalmente como realidad biológica pero que en este caso se circunscribiría a la enfermedad mental; la *illness* o percepción subjetiva que experimentan el individuo y generalmente su entorno más inmediato; y en tercer lugar la *sickness*, que remite al análisis de las condiciones sociales, históricas y económicas donde se produce la experiencia de enfermar, que en este contexto se refiere a la ludopatía como trastorno mental y conductual que puede convertirse en una epidemia de contagio sin agentes biológicos pero con graves consecuencias para la gestión de la cosa pública.

2. GOFFMAN EN LAS VEGAS Y LA GLORIA DEL JUGADOR

Ahora bien, el estudio de este trastorno habría de comenzar por el examen de las raíces por las que se alimenta la pasión del juego. Para ello, las experiencias de los (ex)ludópatas –el relato de su *autopatografía*–, las observaciones de las

personas próximas a estos y las versiones literarias o cinematográficas que focalizan ese fenómeno son un auxiliar de valor inapreciable. Comenzaremos por el comentario de la experiencia y las reflexiones de Goffman, que ejemplifica con el juego su teorización sobre la acción, y seguiremos después un esquema que responde a tres vías de aproximación a los discursos sobre la ludopatía: a) los discursos *regulativos* de la actividad social del juego (legales, administrativos, etc.); b) los discursos *endógenos*, es decir, los producidos por personas afectadas, en un momento u otro de sus vidas, por esta adicción o aquellos que han observado de cerca este fenómeno (observación participante); y c) los discursos *exógenos* o de producción externa, principalmente en la literatura o en el cine, mediante los cuales se ha construido una representación social del juego exacerbado. Por supuesto no deja de haber solapamiento entre algunas de estas categorías discursivas, sobre todo porque el hecho de haber sido afectados en algún momento por la afición ludopática ha inspirado a ciertos escritores o guionistas cinematográficos. Pero esos discursos públicos que han cuajado como literatura o cine –y en el caso de Goffman, que ahora abordaremos, como estudio teórico-práctico– exceden el ámbito del testimonio personal para ingresar en el de los discursos públicos que han contribuido a configurar una representación social del fenómeno.

Uno de los sociólogos más reconocidos del siglo XX como descubridor de nuevos horizontes, Ervin Goffman, quiso experimentar su propia afición a los juegos de azar y su observación del espectáculo del juego de casino por medio de repetidos viajes a Reno y Las Vegas a principios de los años sesenta. Lamentablemente no llegó a producir el libro que en principio se había propuesto escribir sobre el tema, como resultado del análisis de sus experiencias en este campo, pero algunos pasajes de *Interaction ritual* y los testimonios aportados por algunos estudiosos de su vida y obra nos permiten reconstruir algunos aspectos de su indagación.

La curiosidad por el mundo de los juegos de azar movió a Goffman a vivir esa experiencia en Las Vegas, en unos años en que los casinos de esta población se habían convertido en el icono mundial de estos juegos, combinados con drogas, actores de Hollywood y prácticas mafiosas. Era la eclosión de todo un espectáculo dorado, con Dean Martin, Frank Sinatra *i tutti quanti* en el escaparate de lujo. Las acciones de riesgo alrededor de una actividad socialmente estigmatizada atraían la curiosidad del sociólogo –aparte de su afición a participar como jugador–. Un factor importante de su observación fue la *espacialidad*, o sea, el escenario donde se producían estos juegos –el casino, con

sus luces, sus sonidos y las piezas del *atrezo* correspondiente: ruletas, cartas, dados, fichas, fajos de billetes, *croupiers*, alcohol; todo ello en un ambientillo de jugadores ansiosos y espectadores que vivían vicariamente la experiencia—. El resultado más visible de su estudio fue el texto “Where the action is”, publicado en 1967 como capítulo del volumen *Interaction ritual*, donde el autor reflexiona sobre el juego en cuanto prototipo de acción: una acción que era diferente pero comparable en ciertos aspectos con otras acciones de riesgo, como el toreo, los duelos de pistoleros en los wésterns o el juego de la bolsa de valores en Wall Street. La asunción voluntaria de un riesgo, el comportamiento de los jugadores y los lugares donde la acción se escenifica –Goffman tiende a ver el mundo social *sub specie theatri*– son factores comunes a estos diversos tipos de actividades sociales. La fascinación de Goffman por el juego le lleva a procurar desestigmatizar esa actividad, sin dejar por ello de reconocer el lado oscuro de las empresas del juego. Arriesgarse puede considerarse una característica prototípicamente humana, un espíritu de emprendimiento, que no tiene por qué vincularse necesariamente con el mal o con el pecado (Shalin).

Como hijo de emigrantes rusos a los Estados Unidos, Goffman estaba familiarizado con la literatura rusa sobre el juego compulsivo –*Los jugadores*, la pieza teatral de Gógol o, más determinante aún, *El jugador*, de Dostoyevski–. Precisamente de esta última obra procede el concepto de *character*, que es central en el estudio de Goffman y que podríamos traducir por “carácter” pero en el sentido de *temple* o entereza para gestionar el riesgo y la adversidad. Ese temple, considerado como virtud del buen jugador, se compone de valor, agallas, persistencia, integridad moral y sangre fría. Se trata de una especie de comportamiento caballeroso, corajudo, desprendido y elegante con el que el buen jugador se enfrenta a las vicisitudes del azar, como el héroe de la tragedia clásica frente a su destino. En este sentido, Goffman rinde un homenaje al concepto de juego en un intento, no solo de desdramatizarlo, sino de potenciarlo como un valor esencial de la condición humana y su capacidad de aventura. Ortega y Gasset, en el ámbito hispano, también celebró el despliegue de *energeia* asociado con prácticas –hoy políticamente incorrectas o, al menos muy discutibles– como el toreo o la caza. No es ahora el momento de evaluar moral o políticamente estas ideas de Goffman –quien, como hemos visto, no ignoraba tampoco el lado oscuro del comercio del juego, muy estridente en el caso de Las Vegas–. Pero, con todo y con eso, la consideración de esta faceta positiva, de idealización del espíritu de aventura, puede ayudar a entender la génesis de la fascinación del jugador.

De hecho, en la sociedad del riesgo, la economía es en buena medida especulativa, y el *homo oeconomicus* se parece a menudo al héroe clásico, que lleva a cabo hazañas arriesgadas para intentar conseguir el triunfo, la gloria. Así como los peligros sobrevienen desde una fuente externa, el riesgo se vincula estrechamente con la acción, una secuencia de acciones conscientes que se propone conseguir una meta y en contrapartida se expone, de una manera indeterminada, a un fracaso en el cual el azar tiene un papel determinante. Goffman aprovechó como ilustración los ejemplos del juego para construir su propia teoría de la acción. Esta dimensión necesariamente accional del riesgo –frente a la noción de peligro, donde la dimensión de acción tendría un papel subalterno– ha sido subrayada por distintos estudiosos del tema: “Questo significa, in ultima analisi, che l'uomo può trovarsi in pericolo, pur dovendo agire per immettersi in esso (si noti, tuttavia, che si tratta di un fenomeno accidentale) ma, necessariamente *deve agire* per determinare situazioni di rischio” (Migliorati 14).

El jugador, sin duda, es quien determina con sus acciones esa situación de riesgo, por mucho que sea inducido a actuar así por circunstancias externas –la publicidad, el contagio social o el mero aburrimiento–, y lo hace con un propósito de triunfo, a la vez económico, personal y social: desfondar a la banca, enriquecerse, resarcirse de pérdidas anteriores, autoafirmarse como *winner* y ser admirado por su entorno, desde los propios compañeros de juego hasta los espectadores presenciales o virtuales de su gloria. En los anuncios televisivos de juego, los ganadores (generalmente hombres, hay que anotar el detalle) son representados con una sonrisa y una gesticulación de euforia, admirados por su entorno y ornados con una aureola de luminosidad, que recuerda a veces a las testas laureadas de los guerreros romanos, si no a la iconografía hagiográfica. Por supuesto, los *losers* quedan en el fuera de campo, con lo que ese riesgo se oculta a las cámaras. Y su llanto se acalla, o enmudece ante el tintineo triunfal de las doradas monedas. Ni el peligro ni siquiera el riesgo de pérdida tienen cabida en la representación triunfal del juego.

Naturalmente, el eventual beneficio crematístico también tiene su importancia en sí mismo. A fin de cuentas, el dinero es poderoso caballero en nuestra sociedad, desde la Edad Moderna hasta hoy, y muchas religiones –aunque no sea el caso de la católica tradicional– valoran positivamente el afán de enriquecerse, o al menos de “crear riqueza”. Incluso en el Evangelio –la parábola antes citada– puede intuirse algo de ese espíritu. Sea como sea, el ánimo emprendedor pasa por la acumulación de beneficios, origen del capitalismo moderno. El mito del *self-made man*, montado en un veloz ascensor social por su

esfuerzo e inteligencia, está muy presente en el imaginario colectivo. La cuestión es que, por todas estas vías, el jugador es seducido por una tentadora representación de la gloria en la que se funde el provecho económico y la autoafirmación en la autoestima compensatoria de otras carencias. Ese poderoso señuelo, al lado de otros factores psicológicos, está en la base del comportamiento adictivo de los jugadores compulsivos (Núñez; Mestre Bach/otros).

En otro orden de cosas, el de la metodología aplicada en el presente trabajo, hay que explicitar que aquí examinamos tres tipos de discursos sociales: discursos *regulativos* (legales, administrativos, etc.) por los que se reglamenta el juego en España; *endógenos* (testimonio de los protagonistas de este trastorno); *exógenos* (representaciones sociales a partir de la literatura o el cine y asimismo en la publicidad mediática del juego). En cuanto al primer aspecto, hemos partido de las disposiciones legales promulgadas y aplicadas en estos momentos (diciembre de 2021) por lo que respecta al Estado español. En cuanto a los discursos endógenos, hemos consultado en internet un abundante material de testimonios de (ex)adictos y de organizaciones que luchan contra la ludopatía, pero también hemos querido entrevistar, con garantías de anonimato, a una persona que trabaja desde hace años como crupier en un salón de juego, en contacto directo con el ambiente de la adicción. En cuanto a las fuentes exógenas, hemos recurrido principalmente a fuentes literarias o cinematográficas y también a la publicidad televisiva del juego *on line*, que constituyen factores clave de las representaciones sociales vigentes.

3. EL MARCO REGULATIVO

A pesar del trasfondo de vicio y pecaminosidad que ha rodeado históricamente al juego, la sociedad contemporánea ha tendido a entenderlo como una actividad económica que había de ser regulada legalmente. De hecho, centrándonos en el marco del estado español, las distintas loterías, también denominadas “pollas” en otras zonas hispanohablantes, así como las quinielas o apuestas deportivo-benéficas, han contribuido a la aceptación social de un juego de azar “domesticado”, con la coartada de su regulación transparente y su dimensión de beneficencia o de ayuda social a colectivos de discapacitados (ONCE). Incluso las tómbolas de caridad montadas por algunas instituciones eclesíásticas cooperaban a este blanqueo de la imagen del juego que, por supuesto, también podía actuar en parte como sucedáneo o vacuna contra el juego de riesgo. El caso más notable en el ámbito español ha sido el de las lote-

rías, como la Primitiva o la de la ONCE... y en especial la Lotería Nacional, que articula alrededor de su máxima celebración –el Gordo o premio mayor del sorteo principal en las fechas prenavideñas– una variopinta panoplia de imágenes estereotipadas cargadas de simbolismo: las bolas moviéndose circularmente en el bombo, las manos inocentes de los niños huérfanos del Colegio de San Ildefonso, la cantinela del anuncio de los números extraídos y la cantidad del premio correspondiente, el alud de periodistas entrevistando a los premiados, los surtidores de las botellas de cava como tópico de la celebración, o incluso las frases de resignación de los no ganadores. Javiera Collado (2016) presenta en un sugestivo trabajo el panorama de esta fiesta navideña de la Lotería Nacional tal como la recoge la prensa el día después del sorteo. Los tics supersticiosos –números de la suerte, lugares de compra y otras prácticas menores– tienen también su protagonismo, como pretendidas artimañas para seducir a la Fortuna ciega y a su rueda caprichosa. Ni que decir tiene que son escasos los enriquecimientos fáciles que han sido duraderos y que se han hecho productivos a largo plazo para los ganadores: “los dineros del sacristán, cantando se vienen y cantando se va”. Pero los medios de comunicación perpetúan cada año el ritual de consagración de la Suerte como espectáculo repetitivo.

Ahora bien, *los otros* juegos de azar, los de los casinos y las salas de juego presenciales o virtuales, son más decisivos en el panorama actual por distintos motivos. Por una parte, el conocimiento del resultado es más inmediato que en las loterías (excepto en las simultáneas). Por otro lado, el componente accional es más decisivo aquí que en la mera adquisición de un décimo de lotería: la agilidad mental, la pericia acumulada y la persistencia en mantener o subir la apuesta son factores decisivos para el desenlace de la secuencia de juego. Los iconos imaginarios de este tipo de prácticas son más variados y siguen girando alrededor de la iconografía del Casino, que hemos visto: la ruleta, el tapete verde con los naipes o los dados, el crupier, los espectadores de las jugadas, los suspiros de alivio o de desencanto, y por supuesto el jugador con sus billetes o fichas. Esa es la escena que Goffman vivió en La Vegas como *el lugar* de la acción. Por supuesto, la institución viene de más atrás: Montecarlo u otros lugares simbólicos del juego en distintas ciudades europeas, imágenes vivas de una práctica histórica con aroma de lujo aristocrático y suicidios de algunos grandes perdedores. El juego mortal de la ruleta rusa, tan gráfico e impregnado de excitación, se inspira en algunas de esas connotaciones. Y sin duda gran parte de esa iconografía se proyecta sobre las salas de juego, reales o virtuales, de la actualidad.

En cualquier caso, la persistencia y la importancia social de la práctica del juego –que estuvo prohibida en España hasta 1977– ha exigido sucesivas regulaciones legales, como la española de 2011, una Ley del juego atenta sobre todo a la reglamentación económica y administrativa de esta actividad: registro oficial y reglamento de las salas, derechos y deberes de las entidades comerciales administrativamente habilitadas al efecto, responsabilidades legales de las empresas y de sus clientes, etc. Una parcela tan importante de la actividad socioeconómica –por el enorme volumen dinerario desarrollado y por los intereses y presiones de los *lobbies* correspondientes– tenía que reglamentarse en el contexto de la normativa legal del estado. A ello habría que añadir la necesidad de regular el juego *online*, al igual que sucedía con otros fenómenos de cambios inducidos por el advenimiento y desarrollo de la era Internet. Ciertamente, a partir de la última década del siglo XX y principios del siglo XXI han cobrado impulso las nuevas tecnologías aplicadas al juego online a través de los canales de Internet o telemáticos, que hoy han superado en volumen de negocio al juego presencial. De hecho, si en el año 2015 la cantidad manejada en el mercado de juego *online* en España ascendía a los 8562 millones de euros, los datos de 2020 indican que en dicho año esta cuantía alcanzó los 21 600 millones, lo que significa un aumento muy relevante del juego *online* (según la Dirección General de Ordenación del Juego [DGOJ], 2020). Todo ese conjunto de factores ha determinado que, al parecer, y según datos anteriores a la pandemia de la COVID-19, España cuenta con la tasa más alta de Europa en ludópatas de entre 14 y 21 años (ver Conde).

En la citada iniciativa legislativa de 2011 no se percibe, sin embargo, una atención suficiente a los riesgos personales y sociales de los excesos de jugadores patológicos, sobre todo por lo que respecta a algunos colectivos como jóvenes/adolescentes, personas con trastornos psicológicos o ciudadanos de estratos socioeconómicos precarios. Por otro lado, en el marco del estado de las autonomías, hay que observar que muchas competencias de reglamentación recaían, y hoy sigue siendo así, en los distintos gobiernos autonómicos, no siempre armonizados por lo que respecta a las disposiciones administrativas correspondientes. Este aspecto es relevante en especial por lo que respecta al juego presencial, competencia que recae esencialmente en las comunidades autónomas.¹

1. Como muestra de esa heterogeneidad, podemos señalar que la Comunidad de Castilla y León ha pospuesto hasta un momento indeterminado de 2022 la aprobación del Proyecto de Ley que ha de modificar la normativa de juego correspondiente y que debería haberse aprobado en 2021.

El acceso al gobierno de las izquierdas a partir de 2018 hacía prever iniciativas legales de mayor compromiso con la salud mental de la sociedad, que se plasmaron en el Real Decreto 58/2020, de 3 de noviembre de 2020 y asimismo en otras disposiciones jurídico-administrativas de las distintas autonomías. De hecho, los textos legales y las glosas que de ellos hacen los responsables de su aplicación invocan a menudo la sensación de preocupación por el peligro de los comportamientos ludopáticos para la salud mental de la población. El aludido Real Decreto, por ejemplo, expresa en su preámbulo el propósito de desarrollar algunos artículos de la Ley marco, de 2011, en el sentido de pautar “las actividades de publicidad, patrocinio, promoción o cualquier otra forma de comunicación comercial de su actividad” y, al mismo tiempo, precisar las “políticas de juego responsable o seguro y de protección de las personas consumidoras de las entidades que ostentan títulos habilitantes”.²

Por su parte, las asociaciones anti-ludopatía han manifestado a menudo su sensación de insuficiencia de la regulación que se ha ido desarrollando respecto a las diferentes entidades de juego y muy especialmente sobre el juego *online*, considerado el más peligroso y el más difícil de sujetar a normativa por su carácter virtual (sin ir más lejos, hay menores que han jugado utilizando el documento de identidad de alguno de sus progenitores). Se preguntan por ello, por ejemplo, en algunas páginas web:

¿Por qué la publicidad de casinos o negocios físicos de apuestas está prohibida y con las apuestas de tipo *online* hay tanta permisividad? Es una muestra de una sociedad que no sabe adaptarse a las nuevas tecnologías. No sabemos cómo introducir las redes sociales en la legislación. No sabemos cómo manejar la privacidad en los temas de las redes sociales, de los ordenadores y de los móviles. (Quintanilla)

Es notorio que las asociaciones contra la ludopatía han denunciado con insistencia la insuficiencia de las nuevas normas, que por otra parte, aunque promulgadas en noviembre de 2020, no entraban en vigor plenamente hasta nueve meses

2. Así, por ejemplo, en unos comentarios a la prensa sobre la Ley 1/2020 (11 de junio) de la Generalitat Valenciana sobre regulación del juego y prevención de la ludopatía (2020/4472), el responsable de la materia y conseller de Hacienda insiste en el peligro potencial del negocio del juego. El propósito de la nueva ley sería, según el conseller, “luchar contra el flagelo social de la ludopatía supone aumentar la protección de colectivos de riesgo y menores de edad y establecer las bases de un juego responsable” (Generalitat Valenciana 2020). Para ello se regulan aspectos como, por ejemplo, las distancias mínimas de las salas de juego a los colegios, aunque se hace a partir de una casuística complicada.

más tarde, después de un largo periodo transitorio de adaptación. Por otro lado, los *lobbies* del juego, sector económicamente muy poderoso, han presionado fuertemente a los responsables de la administración pública. A las empresas de juego hay que añadir también las televisiones comerciales, que perdían con la prohibición de la publicidad correspondiente unos jugosos ingresos y la prensa, especialmente la deportiva, e incluso la misma Liga futbolística, que se beneficiaba fuertemente de dicha publicidad (patrocinios, camisetas, futbolistas que participaban en anuncios, etc.). Durante el periodo de gestación y adaptación del Decreto elaborado por el ministro español de consumo Alberto Garzón, la prensa (por ejemplo, el diario conservador ABC la revista *Azar*) ha sido la plataforma visible de tales protestas, que vehiculaban la insatisfacción de los mencionados sectores económicos con los resultados de las modificaciones legales. Por otra parte, esos sectores han presentado ante los tribunales varios recursos que se hallan actualmente en tramitación, con un desenlace todavía incierto.

Además de eso, las situaciones provocadas por la pandemia de la COVID-19, en plena efervescencia durante este periodo de actividad legislativa, han hecho incrementarse muy notablemente las cifras del juego virtual, ya que los locales presenciales han estado cerrados durante largos meses en. Respecto a situaciones de este tipo provocadas por la pandemia, se han agudizado tensiones sociopolíticas entre las posiciones más proteccionistas respecto a las consecuencias sociales negativas del juego frente a las más liberales y atentas a los daños económicos provocados a las empresas por los confinamientos, así como por otras medidas restrictivas.

Lo cierto, en todo caso, es que la normativa ha ido ajustándose, a veces con un cierto vaivén desconcertante, durante este periodo. Así, por ejemplo, ha ocurrido con la prohibición de la participación de personajes célebres de la actualidad, especialmente estrellas deportivas, en la publicidad del juego; o con la consideración de los juegos de apuestas como actividad inserta en el marco administrativo del deporte. Particularmente llamativo es el hecho de que la normativa estatal que limitaba el horario de publicidad audiovisual a la franja de madrugada (de 1 a 5 a. m.) en disposiciones legales, no se ha aplicado hasta el 1 de septiembre de 2021, cuando entraron plenamente en vigor las disposiciones fijadas en noviembre del año anterior. Hasta la fecha de dicha aplicación no han desaparecido tampoco la publicidad de los incentivos al juego, como el regalo de bonos iniciales destinados a *fidelizar* a los nuevos jugadores, o bien otras prácticas como la de ofrecer seguros para compensar los pagos de los ganadores a la Hacienda pública. En suma, puede afirmarse que

el panorama regulador del juego ha sido hasta fechas muy recientes lábil y difuso, y en todo caso no respondía a la protección exigible a la administración pública respecto a los peligros del juego patológico.

Las repetidas críticas públicas de los poderes empresariales a la evolución de la política ministerial al respecto aducían argumentos de índole diversa, como los siguientes: a) la sospecha de que estas limitaciones respondían a la voluntad gubernamental de beneficiar a las loterías nacionales y a la ONCE; b) la eventual migración de los jugadores a las empresas ilegales, fuera de todo control normativo; c) las pérdidas millonarias de las cadenas comerciales de televisión, de los clubes y de la prensa deportiva a causa de la eliminación de la publicidad del juego y aludiendo también a la destrucción de puestos de trabajo, incluso citando la pérdida de ingresos de personajes mediáticos como Rafa Nadal o Carlos Sobero, que protagonizaban algunos anuncios; d) el ataque a la libertad de empresa y a los derechos individuales de los jugadores, una “persecución” que en algún medio se relacionaba con “otros sectores privados que están siendo atacados por el sector público como los colegios, la enseñanza en general o la sanidad” (Sánchez Vicente).

Finalmente, el 1 de septiembre de 2021 se superó el periodo de transición y adaptación y el decreto correspondiente entró definitivamente en vigor, regulando la publicidad del juego y prohibiendo la concesión de más licencias para el juego *on line*. Todo ello con la cautela de los recursos judiciales todavía pendientes a fecha de hoy.³

4. LA VISIÓN ENDÓGENA DE LA LUDOPATÍA: TESTIMONIOS

Si la *paradoja del observador* establece límites a la observación objetiva desde el momento en que el hecho de sentirse observados modifica automáticamente la conducta de los sujetos sobre los que se centra una investigación de tipo psi-

3. De hecho, el camino de la gestación de Decreto a través de sucesivos borradores, y que tenía también que ser revisado por la Unión Europea, estuvo sembrado de dudas y tropiezos. Según algunos medios, el propósito inicial del ministro Garzón era elaborar un texto más flexible, pero la crítica de las asociaciones anti-ludopatía, como FEJAR u otras, y asimismo presiones ejercidas desde dentro de su propio partido (Unidas Podemos), le forzaron a practicar una cierta marcha atrás y endurecer la norma. Las filtraciones de algunos borradores levantaron críticas feroces de los grupos interesados en la promoción del juego, como CEJUEGO, AMI o UTECA. El Real Decreto vio la luz finalmente en noviembre de 2020 pero no entró en vigor hasta el 1 de septiembre de 2021, después de finalizada la temporada de la Liga futbolística. Se trata, pues, de una cruda lucha de poderes que no ha concluido aún definitivamente y que explica que el ministro Garzón exclamara en Twitter, una vez culminado el proceso, la enorme dificultad de este: “No ha sido fácil”.

cosocial, en el caso de la ludopatía el efecto distorsionador es particularmente relevante, hasta el punto de que parece poco menos que impensable entrevistar a un ludópata en los momentos en que desarrolla su actividad. Por ese motivo es necesario recurrir a los testimonios retrospectivos de los que han superado ya la adicción, a profesionales que los han tratado directamente o a testigos privilegiados de su actividad de juego compulsivo. En esta sección examinaremos una breve muestra de declaraciones de (ex)jugadores patológicos, de psicólogos con experiencia clínica en el campo y también del testimonio de una persona empleada en un salón de juego presencial (con máquinas de apuestas, tragaperras y ruleta electrónica) que lleva años en ese puesto de trabajo y a quien, para respetar su anonimato, designaremos como NN.

Tanto en numerosos programas de actualidad en radio o en televisión como, asimismo, en webs y blogs de asociaciones contra la ludopatía, aparecen con frecuencia testimonios de personas que han padecido este trastorno y narran el proceso de iniciación en el juego, de adicción con sus consecuencias de todo tipo y de decisión de superar la adicción. Una de las personas ya rehabilitadas gracias a la asociación FEJAR, relata así el inicio de su adicción, que mayoritariamente parece darse actualmente en edades tempranas: “Empecé a jugar a los 13 o 14 años. Me jugaba la paga al fútbolín o al tute y después tenía que pedir dinero para comerme el bocadillo y después mentir en casa para devolver el dinero que había pedido para comer un bocata y, también, para seguir jugando” (Arrizabalaga). En la nueva etapa de su vida hace estas reflexiones sobre la dificultad que experimentan los que se encuentran en su situación para asumir públicamente que su trastorno es una auténtica enfermedad:

Tengo claro que yo no puedo volver a jugar. Tengo claro que a mí el juego me hace daño, me hizo daño, y me volvería a hacer daño si volviese a jugar. Hay que concienciarse de que es una enfermedad que está ahí. La gente no se da cuenta de que es una enfermedad, pero muchos de nosotros, los ludópatas, también nos avergonzamos. Si yo tengo una enfermedad grave, llámese como sea y digo que padezco la enfermedad la gente te apoya, “venga ánimo que de esto se sale”, sin embargo, decir soy ludópata nos avergüenza. Entonces si nosotros mismos nos avergonzamos es muy difícil concienciar a la sociedad de que realmente tenemos un problema. (Arrizabalaga)

Ciertamente, una primera fase de la curación de los pacientes de muchas dolencias pasa por un proceso de desculpabilización. Si la ludopatía se considera

un vicio y no una enfermedad, la vergüenza consiguiente obstaculiza la disposición al tratamiento, tal como si a un infectado de sarna no se le explica que su problema no tiene por qué ser debido a una falta de higiene corporal. Solo a partir de esa asunción la terapia podrá ser efectiva.

En los distintos testimonios de nuestro corpus (escritos, orales radiofónicos y audiovisuales encontrados en programas de TV y YouTube), las personas que exponen sus casos *narrativizan* su experiencia y argumentan su decisión de rehabilitarse. Hablan de “enganche” progresivo al juego y de pérdida del control que creían tener sobre sí mismos en ese aspecto. En principio no son conscientes de la gravedad del riesgo que asumen jugando de manera compulsiva, incluso la sensación de riesgo les excita profundamente, tanto o más que la posibilidad de ganancia económica: el juego activa las emociones, moviliza la adrenalina y hace sentirse intensamente vivo o viva. La práctica en una sala de juego presencial les hace actuar como inducidos por una fuerza externa, aislados del mundo real: “no hay relojes, luz exterior, no sabes qué hora es”; les hipnotiza, de alguna manera, “más que las luces, el sonido de las monedas, el tintineo de las monedas”. Y, por lo que respecta al juego *online*, reconocen que es más practicable y discreto (“no lo ve nadie, estás en tu casa”), y por eso mismo es más peligroso.

Sobre el fuerte componente emocional de la afición toxica al juego, un educador que ha tratado a muchos ludópatas afirma en un blog lo siguiente:

La persona prefiere sentir esas emociones, desbordadas y poco controladas, que no sentir apenas, como le pasaba antes. Poco a poco, el juego se va haciendo con el control de la persona. El jugador, que no aprendió a gestionar y controlar sus emociones, se ve a merced de una industria, un lobo que le agarra en sus fauces y ya no quiere soltarle. (Núñez)

En el programa “La ventana” de la Cadena Ser intervino recientemente (6 de abril de 2021) un estudiante de 24 años, exludópata y activista voluntario contra este trastorno, quien confesaba que a los 16 años ya empezó a jugar en salones presenciales (que, obviamente, incumplían la normativa estricta de exigir la mayoría de edad a los clientes). Este joven comentaba, asimismo, la proliferación de salones de juego en ciertos barrios y hacía hincapié en el hecho de que esos locales tenían acristalados opacos para impedir a los transeúntes la vista del interior:

“no se ve nunca lo que hay dentro de un salón de juego desde fuera, es como si echara la persiana de mi casa para que mi vecino no viera lo que

tengo dentro porque tengo la casa sucia”. Subrayaba en su testimonio la profunda soledad del adicto como un verdadero estigma psicosocial y afirmaba que tras su regeneración respecto a la adicción se siente más humano: “he recuperado la capacidad de sentirme libre y la dignidad”.

Los profesionales que han tratado frecuentemente a ludópatas señalan distintas fases en el proceso de adicción: 1) la buena suerte inicial o *big win*, que es un disparador de la afición al juego y, por lo tanto, de la adicción; 2) la pérdida económica y el consiguiente intento de recuperación; 3) la desesperación que acompaña a la pérdida de control y la focalización obsesiva del mundo del juego; 4) finalmente, el abandono de quien renuncia a resarcirse pero sigue siendo prisionero del juego, acosado a menudo por los próximos y por los acreedores, en soledad y a veces en depresión o en autoodio (Muñoz Londoño). Uno de los testimonios de nuestro corpus llega a decir, en esta situación extrema: “yo quería que mi madre se muriera, si mi madre se muere, con lo que yo herede, ya puedo jugar”.

Como profesional de sala de juegos, la persona informante NN señala asimismo algunos comportamientos de los practicantes del juego presencial y del ambiente del salón: muchos de los habituales acuden al salón porque la empresa les obsequia con bebidas gratuitas, o simplemente por no sentirse solos “pero dentro no se relacionan, están demasiado enganchados a las máquinas; los adictos, los detectas por la cara: lo que hacen es seguir todas las máquinas con la mirada para saber si está la que quieren, con el juego que quieren, normalmente van directos a su máquina, no se fijan en nada más”.

Siguiendo con las manifestaciones de NN, como instancia de observación participante, se contienen en estas ciertas reflexiones muy esclarecedoras, como las siguientes, que se refieren al aislamiento dentro del salón, a manera de burbuja ajena al mundo exterior: “también se dan bebidas (incluso las alcohólicas) y comida gratis, la gente se puede pasar todo el día sin necesidad de salir (almuerzan, cenar, etc. en la máquina), es un *minimundo* donde te puedes aislar y no necesitas nada del mundo exterior”. El escenario es visto como un mecanismo de auténtica hipnosis: “el juego de luces, de música, los programas que tienen las máquinas, el sonido de las monedas (...) todo eso crea adicción, la gente dice que todo eso los engancha, los atrae; el ambiente es oscuro, las luces son fluorescentes e intensas (rojo, rosa, verde), la música que sale de las máquinas tragaperras es monótona, se mete en el cerebro”.

Situados en la fase (2) del proceso de adicción, hay clientes que dicen algo así como “no sé qué hago aquí, sé que va a pasar algo malo, pero no puedo

irme hasta que recupere la cantidad que he perdido”. Con respecto a los que se hallan en la fase (3), NN nos dice que “lo que más se ve en un salón de juego es la desesperación y la angustia, no hay felicidad excepto en el primer contacto con el juego, cuando ganas por primera vez”, idea que nos remite, por otra parte, a la fase (1), el *big win* que resultará nefasto para el jugador novel. Como aduce NN, la publicidad pinta un paraíso donde todo son éxitos: “en los anuncios de juego no salen las desgracias que puede causar –no como en el tabaco, que sale una foto de los pulmones, etc.–”.

Con referencia a la fase (4) registramos en la entrevista a NN un testimonio escalofriante a propósito de una mujer magrebí casada y con hijos: “una mujer que ejerce la prostitución –estaba tratándose por ludopatía, pero la expulsaron y volvió a los salones de juego–, la familia le ha cortado el suministro de dinero y ella hace una caja B con la prostitución y las drogas: todo para pagarse el juego”.

5. DISCURSOS EXÓGENOS: REPRESENTACIONES SOCIALES DE LA LUDOPATÍA

La representación semántica de los juegos de azar va ligada desde hace siglos a la incertidumbre de los resultados de las acciones humanas, y muy especialmente a los viajes por mar, a la muerte –que es segura, pero indeterminada en el tiempo– y al amor. En el siglo XV, el poeta más excelso de la literatura catalana medieval, Ausiàs March, apostrofaba así al Amor, de quien decía saber poco con certeza: “a joc de daus vos acompararé” (os compararé con el juego de dados).

La literatura contemporánea contiene muestras de historias sobre el juego, de sus riesgos y sus abusos. Un ejemplo de la literatura rusa del siglo XIX es una pieza teatral de Nikolái Gógol, *Los jugadores* (1842), que presenta en tono de comedia los engaños de este tipo de personajes, y particularmente la incitación al juego de un joven que teme la pérdida de su apuesta y que al parecer se propone ser húsar, para lo cual ha de saber emborracharse y jugar: “Vergüenza debería darte, ¿qué clase de húsar serías después de eso? Naturalmente o ganas o pierdes, una de dos. Pero ahí está el quid de la cuestión, en el riesgo se encuentra la principal virtud. Si no hubiera que correr riesgos, estaría al alcance de cualquiera” (263). Y, como era de esperar, el primer golpe de suerte del personaje en el juego de cartas lo seduce para seguir apostando.

Más emblemática es aún la novela de Dostoyevski *El jugador* (1867), que disecciona con maestría la conducta adictiva del protagonista –tras el cual está en buena medida el propio autor–. La primera ganancia obtenida por un gol-

pe de suerte es presentada como anzuelo que determina el inicio de una vocación: “Hubiera debido retirarme entonces, pero sentí en mí una sensación extraña, como un deseo de desafiar al destino, de darle una bofetada, de sacarle la lengua” (38). La fijación obsesiva que hace perder la noción del tiempo y del espacio también está debidamente anotada en el texto: “Por lo demás, los jugadores saben que se puede estar casi veinticuatro horas jugando a las cartas sin desviar la mirada a la derecha o a la izquierda” (135).

He aquí otra muestra de esta abducción de la mente que la pasión de la actividad lúdica produce, descrita con eficacia por el agudo analista psicológico que fue el autor de *Crimen y Castigo*:

Pasadas las diez, quedan los verdaderos jugadores, los recalcitrantes, para quienes en los balnearios no hay otra cosa que la ruleta, los que van al balneario pensando en ella solamente, que casi no se dan cuenta de lo que ocurre alrededor y no se interesan por nada a lo largo de la temporada, limitándose a jugar de la mañana a la noche, y que estarían dispuestos a jugar toda la noche, hasta el amanecer, si fuera posible. Siempre se dispersan pesarosos cuando a las doce cierran la ruleta. (148)

Por supuesto, la “falacia del jugador” induce a querer dominar el azar con estrategias supersticiosas: “¿es que resulta imposible acercarse a la mesa de juego sin sentirse contagiado acto seguido de la superstición?” (27). Las corazonadas son explosiones de pasión absolutamente irracionales con las que se quiere engañar al destino:

Pero yo, movido por un extraño capricho, al ver que el rojo había salido siete veces seguidas, voluntariamente, opté por él. Estoy persuadido de que esto se debía en gran parte al amor propio: quería asombrar a la gente con aquel riesgo insensato; pero (¡extraña sensación!) recuerdo muy claramente que de pronto, sin que el amor propio interviniese para nada, me poseyó una sed espantosa de correr el riesgo. (152)

Como si de un manual de psicología de la adicción al juego se tratara, Dostoyevski anota, a través de la palabra del protagonista, la palpitación agitada del momento y la motivación más profunda del jugador, más allá del interés crematístico:

¡Oh, cómo me latía el corazón! ¡No, no era el dinero lo que deseaba! Lo único que quería es que al día siguiente todos esos Hintze, todos esos Oberkellner, todas esas señoras de Baden hablasen de mí, contasen mi

historia, se admirasen, me alabasen y se inclinasen ante mis nuevas ganancias. (180)

Alexéi Ivánovich siente un calambre al oír “el tintinear del dinero que se desparrama”, en un marco ambiental que describe en términos parecidos a los que Ervin Goffman describe con referencia al casino de Las Vegas. Pero sobre todo es importante cómo el autor esboza la idea de *carácter* que recogerán posteriormente los estudiosos de la ludopatía. He aquí una especie de monólogo interior del protagonista donde se presenta esta noción de temple o firmeza de carácter:

¿Es que no comprendo yo mismo que soy un hombre perdido? Pero, ¿por qué no puedo resucitar? ¡Sí! Lo único que hace falta es, siquiera una vez en la vida, ser calculador y paciente, ¡eso es todo! Basta mantenerse firme una vez siquiera, y en una hora puedo cambiar todo mi destino. Lo principal es el carácter. (189)

El judío vienés Stefan Zweig es otro de los autores que deben ser antologados al tratar la temática de la ludopatía en la novela *Veinticuatro horas en la vida de una mujer* (1927). Quizá la aportación más destacada de Zweig a la iconografía de la ludopatía es su pintura del ambiente del juego con una especial focalización de las manos, su gestualidad manual durante las partidas. La dama que cuenta la historia del jugador explica que la afición de su fallecido marido por la quiromancia la indujo a fijar la mirada en esa parte del cuerpo cuando observaba las escenas de juego en aquella “caverna infernal” del casino, que “aparecía con una brillantez morisca bajo el cielo diáfano”. A lo largo de la obra, las manos son un leitmotiv que ayuda a retratar por la simple observación gestual la psicología de los jugadores: “algunas desnudas, otras adornadas con anillos y pulseras tintineantes, muchas velludas como animales salvajes, muchas otras retorcidas como anguilas, y todas, empero, crispadas y trémulas por una enorme impaciencia” (33-34).

Para la narradora de la escena, los gestos manuales descubren la personalidad del jugador: “Que el hombre se descubre en el juego es una vulgaridad, ya lo sé; pero yo digo que su mano lo descubre todavía mejor durante el juego” (35). Uno de los momentos más impresionantes de esta focalización descriptiva es este:

En aquel momento vi dos manos (crea que me sobresalté), la derecha y la izquierda, como nunca había visto; dos manos convulsas, que, como

animales furiosos, se acometían una a otra, dándose zarpazos y luchando entre sí de tal modo que las articulaciones de los dedos crujían con el ruido seco de una nuez cascada. (38)

El cine ha sacado un buen rendimiento de estas novelas, de su argumento y de la perspicacia psicológica en el análisis de esta pasión patológica. En el caso de la novela de Zweig, que fue llevada a la gran pantalla en 2002, dirigida por Laurent Bouhnik, se ha producido también un espectáculo musical.

En muchas otras ocasiones, las producciones cinematográficas han presentado (y representado sociosemióticamente) el ambiente lujoso e intrigante de los casinos, el aroma del riesgo y en muchas ocasiones del triunfo. Las películas de la saga de James Bond son emblemáticas en este sentido, comenzando por la primera novela de Ian Fleming con protagonista Bond, que fue *Casino Royale*.

Pero también hay otros filmes que construyen una visión más realista y crítica de la problemática del juego para la salud pública. Un caso destacable de este último tipo de perspectiva sobre el juego es la película *The gambler*, de Karel Reisz (1974), ya clásico, donde el protagonista es un profesor de literatura adicto al juego. Es uno de los mejores retratos cinematográficos del ludópata, cuyo perfil psicológico elaboró concienzudamente el guionista, James Toback, quien al parecer había padecido ese trastorno. Existe un *remake* de la película, con el mismo título, de 2014, cuyo director es Rupert Wyatt.

Otras muestras de la fecundidad del tema en el cine, con planteamientos ajenos al tópico de la visión del juego como un mundo pintado de color rosa, serían *Casino* (1995), de Martin Scorsese, *The cooler* (2003), de Wayne Kramer o *Missisipi Grind* (2015), dirigida por Anna Boden y Ryan Fleck, una producción independiente que retrata con gran eficacia el funcionamiento mental del adicto.

6. A MODO DE CONCLUSIÓN: LA DOBLE CARA DEL JUEGO

Como hemos visto, el fenómeno de la adicción a los juegos de azar y a las apuestas hunde sus raíces en la historia de la cultura occidental y, psicológicamente, en la estimulación personal que provocan las acciones donde se asume un riesgo y el sujeto se aventura a la posibilidad de ganar (y por ende triunfar) o de perder: se convierte en un aventurero, con la doble cara de esta figura que oscila entre el heroísmo y la tragedia sorda. El riesgo se convierte en peligro cuando la pérdida es indefinida y entonces el jugador entra en un círculo infernal donde la vida puede hacerse difícil de vivir. En el argumento de *Missis-*

sippi Grind, el lema de los dos protagonistas es “No podemos perder”, pero la realidad es independiente de los deseos humanos y el azar es ciego, poblado de laberintos sin salida. La racionalidad cede, en esos casos, a la pasión que hace perder el control de los propios actos y puede conducir a la ruina vital. La literatura ha plasmado ese drama y, como hemos visto, un sociólogo como Ervin Goffman estudió algunas de sus características a partir de su propia experiencia personal.

En el contexto español actual, el drama de la adicción patológica al juego no es solo de salud mental individual, como en los protagonistas de la ficción, sino que se ha convertido también en un problema de salud social, agravado por el contagio –una auténtica epidemia sin virus biológico alguno– y por la publicidad desbocada, insidiosa y sin escrúpulos, frente a la cual las administraciones públicas no han tenido, durante muchos años, una respuesta a la altura de las circunstancias. Por lo que respecta a los jóvenes y adolescentes, el problema es aún más acuciante por tratarse de personas en una fase vital de inmadurez de criterios, necesitados de especial protección de las instituciones públicas.

El camino para preparar esas respuestas necesarias –la regulación de los juegos de azar– ha tropezado, como hemos visto, con potentes y variados escollos, procedentes de grupos de presión que anteponen sus intereses crematísticos a la salud comunitaria, haciendo gala de una especie de negacionismo práctico sobre los graves daños que la ludopatía causa en la sociedad.

En el fondo, toda esta lucha de poder –de poderes, si se prefiere– se ha articulado alrededor de un binomio antitético que tiene una larga tradición en el pensamiento occidental y que puede constatarse también en el caso de la pandemia que atenaza hoy al planeta (Kotátková/Salvador en prensa): la tensión generada entre, por un lado, la defensa de los derechos individuales y de la libertad de empresa y, en el polo opuesto, la consideración de la primacía del bien común, sobre todo en circunstancias de alarma social como las que afectan en nuestro contexto al fenómeno de la ludopatía. Esta es seguramente una de las máximas cuestiones palpitantes de nuestro siglo.

SIGLAS UTILIZADAS

AMI. Asociación de Medios de Información (más de 80 cabeceras de prensa, muchas de ellas deportivas).

CEJUEGO. Consejo Empresarial del Juego.

FEJAR. Asociación Española de Juegos de Azar (asociaciones de personas en rehabilitación).

ONCE. Organización Nacional de Ciegos Españoles.

UTECA. Unión de Televisiones Comerciales Asociadas.

OBRAS CITADAS

American Psychiatric Association. *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Madrid: Editorial Médica Panamericana, 2013.

Arrizabalaga, Ángela. “Ludopatía: jugarse la salud”. *Efe Salud*. 28 noviembre 2018. <<https://www.efesalud.com/ludopatia-jugarse-la-salud>>. Fecha consulta: 1 julio 2021.

Cadena Ser. 6 de abril 2021. “Alejandro Torre, el joven que superó la adicción al juego: «Es un mercado salvaje donde no existe la dignidad»”. *La Ventana*. <https://cadenaser.com/programa/2021/04/06/la_ventana/1617723099_049661.html>.

Collado Álvarez, Javiera. *El español y su cultura a través del léxico de la lotería de Navidad*. Castelló: Editorial Universal, 2016.

Conde, David. “España cuenta con la tasa más alta de Europa de ludópatas entre 14 y 21 años”. *ABC*, 11 septiembre 2019. <https://www.abc.es/familia/padres-hijos/abci-espana-cuenta-tasa-mas-alta-europa-ludopatas-entre-14-y-21-anos-201909110151_noticia.html>. Fecha consulta: 1 julio 2021.

Dostoyevski, Fedor. *El jugador*. Barcelona: Salvat, 1969 (1867).

Fillmore, Charles, y Sue Atkins. “Towards a frame-based lexicon: the semantics of risk and its neighbors”. *Frames, fields and contrasts*. Eds. Adrienne Lehrer y Eva Feber Kittay. Hilldays NJ: Lawrence Erlbaum Associated, 1992. 75-102.

Fillmore, Charles, y Sue Atkins. “Starting where the dictionaries stop: the challenge of corpus lexicography”. *Computational approaches to the lexicon*. Eds. Sue Atkins y Antonio Zampolli. Oxford: OUP, 1994. 349-93.

Generalitat Valenciana. “Vicent Soler: «La nova llei del joc és la millor manera de lluitar contra el flagell social que suposa la ludopatia»”. *Conselleria d'Hisenda i Model Econòmic*. <https://hisenda.gva.es/va/inicio/area_de_prensa/not_detalle_area_prensa?id=859820>. 2020. Fecha consulta: 1 julio 2021.

Goffman, Erving. *Interaction Ritual: Essays on Face-to-Face Behavior*. New York: Doubleday Anchor, 1967.

- Gógol, Nikolái. *El inspector; El casamiento; Los jugadores*. Barcelona: Alba Editorial, 2010 (1842).
- Jones, Rodney H. *Health and Risk Communication. An Applied Linguistic Perspective*. London/New York: Routledge, 2013.
- Kotátková, Adela, y Vicent Salvador. “Argumentació i debat social en els discursos sobre la COVID-19”. *Revista de Llengua i Dret/Journal of Language and Law* 78. En prensa.
- Mestre-Bach, Gemma, Eduardo Valenciano-Mendoza, Bernat Mora-Maltas, Fernando Fernández-Aranda y Susana Jiménez-Murcia. “Adicción al juego: ¿Mito o realidad? Evidencias científicas sobre el trastorno de juego”. *Mètode* 109 (2021): 73-80.
- Migliorati, Lorenzo. *Rischio, una parola pericolosa. Uno studio sulla funzione sociale del rischio*. Verona: Qui Edit, 2006.
- Muñoz Londoño, Alexandra. “La ludopatía: revisión y análisis hacia un modelo integral”. *Drugs and Addictive Behavior* 1.2 (2016): 201-19.
- Núñez, Emilio J. “Ludopatía y emociones”. *Conectia-Psicología*. 2019. <<https://conectia-psicologia.es/ludopatia-y-emociones/>>. 1 julio 2021.
- Quintanilla Yerga, Cristina. “Ludopatía. Adictos al juego online”. *Las Cebras Salen*. 2018. <<https://lascebrassalen.com/ludopatia-adictos-al-juego-online/>>. Fecha consulta: 1 julio 2021.
- Sánchez Vicente, Teresa. “Entrevista a Alejandro Landaluce, CEJUEGO”. *ABC*, 25 mayo 2021. <https://www.abc.es/economia/abci-garzon-rectifico-decreto-publicidad-juego-porque-no-gusto-dentro-partido-202105230155_noticia.html>.
- Shalin N., Dmitri. “Erving Goffman, Fateful Action, and the Las Vegas Gambling Scene”. *UNLV Gaming Research & Review Journal* 20.1 (2016): 1-38.
- Zweig, Stefan. *Veinticuatro horas en la vida de una mujer*. Barcelona: El Acantilado, 2001 (1927).