

Psicología del jugador



Por ENRIQUE GUARNER

EL lexicógrafo inglés Samuel Johnson en su célebre «Diccionario» publicado en 1755 afirmaba: «Las apuestas son una manera de transferir propiedades sin la utilización de un bien intermediario». En realidad, aunque exista algo inadecuado en la definición, también hay una gran verdad, puesto que la mayoría de los jugadores están fuera de las leyes del intercambio financiero.

Superficialmente las apuestas constituyen una amenaza para el modelo económico que preconiza el capitalismo, puesto que se acumula en forma rápida el dinero y sin necesidad de que se tuvieran posesiones previamente. Aquel que obtiene un gran premio de la lotería se enriquece de inmediato en lugar de seguir trabajando toda su vida. Es decir, se mueve hacia una posición privilegiada por el sólo hecho de invertir una suma ridícula en la adquisición de un billete. Por lo tanto, el juego resultaría una amenaza en contra del «status quo» y destruiría la labor honesta que da lugar a que tome años alcanzar una fortuna.

A pesar de ello, algunos sociólogos han pensado que en las apuestas y loterías se fundamenta una ruptura con el sistema autoritario y la opresión. La razón estriba en que unos pocos entran a través de la suerte a formar parte del grupo privilegiado. Se supondría que se lleva a cabo una revolución privada en favor de los menos. Sin embargo, este esquema es falso, puesto que son muchísimos los que pierden y el juego se transforma en una estructura más para la explotación de la clase trabajadora. Curiosamente, en México es el mismo gobierno quien maneja la Lotería Nacional, lo cual es una contradicción porque la clase dirigente quita grandes cantidades de dinero a la población, racionalizando que es una válvula de escape.

Resulta extraña la relación que existe entre el juego y la religión. Ambas controlan lo desconocido y se adivina

aquello que es posible. Igualmente se proclama la esperanza, de tal manera que si se nació en la pobreza habrá siempre la ilusión de que si el destino nos sonríe ganaremos una fortuna. Es por ello que en algunas iglesias hasta se efectúan sorteos.

Desde el punto de vista histórico, se puede afirmar que el juego ha sido endémico en la evolución de la humanidad. En las tumbas egipcias se han encontrado evidencias de su práctica aunque las leyes condenaran el hábito.

Se atribuye al emperador chino Yao que viviera en el año 2100 antes de J. C. la invención de algunos juegos de azar y en la India los Rajas apostaban durante noches enteras hasta que quedaban reducidos a volverse parias. Entre los persas la costumbre de jugar a los dados era una diversión común y Plutarco en su Vida de Artajerjes nos relata que la reina Parisates utilizó todas sus habilidades para ganar una apuesta y con ello vengarse de los asesinos de su hijo.

No hay duda de que los griegos favorecían ciertos juegos, pero Aristóteles les condenó en su «Moral a Nicómaco». En las excavaciones de Pompeya se demostró la extensión de las apuestas en Roma. Augusto fue un adicto del juego. Calígula hacía toda clase de trampas y Nerón llegó a apostar 40 000 sestericios en una tirada de los dados.

En la España Medieval estaba tan difundido el juego que Alfonso «El Sabio» se vio obligado a prohibirlo en las órdenes de caballería. No hay duda de la devoción de los germanos hacia las apuestas internacionales, se encontraron por años en Baden Baden y Wiesbaden. Lo mismo puede decirse de los Casinos que los franceses inauguraron en la Costa Azul. Cabe agregar aquí que los grandes jugadores eran ingleses y norteamericanos hasta que éstos últimos inauguraron sus propios tugurios en Las Vegas.

Un ejemplo de la función política y económica del juego nos lo da las loterías, las cuales fueron implantadas en la Gran Bretaña durante el reinado de la Casa Hanover. En México, la Lotería Nacional fue introducida en 1920 por uno de los pocos presidentes honestos que ha tenido el país, don Alfonso de la Huerta. Su función principal era de ayuda a la Secretaría de Salubridad y Asistencia, pero en el fondo es un impuesto más para el resto de los pobladores del país.

Factores psicológicos

En 1928 Sigmund Freud estudió el caso del escritor ruso Feodor Dostoiévsky quien era un jugador empedernido. El autor de «Crimen y castigo» permanecía en la mesa de juego hasta que perdía una fortuna y entonces daba su palabra de honor a la joven esposa asegurándole que ya no lo haría más. Inmediatamente después rompía el juramento y apostaba hasta reducir su dinero al mínimo y así poderse humillar de nuevo ante su mujer pidiéndole perdón. Una vez descargada la culpa, ante la esposa-madre, Dostoiévsky regreaba al casino.

Freud llegó a la conclusión de que el juego era una forma de masturbación en la que evitaría llegar al orgasmo. El creador del Psicoanálisis pensaba que el escritor tenía una relación ambivalente hacia su padre con fuertes deseos parricidas. El perdón de la madre soslayaría el impulso, pero daría lugar a un masoquismo final. Esto último puede verse en el hecho de que cuando Dostoiévsky abandonó los placeres de los casinos de Baden Baden, entró en lo que llamó «la voluptuosidad de darse por pedido» y abrazó la iglesia ortodoxa.

Para el psicoanalista Teodoro Reik el mecanismo del juego es un síntoma obsesivo que no persigue el dinero como única finalidad, sino un enfrentamiento con el destino. La suerte buena o mala da una respuesta simbólica en la búsqueda del perdón de los padres.

Edmundo Bergler dedicó varios trabajos para estudiar a los apostadores, quienes en su masoquismo, confirmaban las privaciones que habían sufrido en la infancia.

Según este psicoanalista existen en los jugadores una serie de características comunes. Ellas serían: 1) Una predilección por tomar riesgos; 2) La presencia invariable de un optimismo absurdo, que no se modifica frente a la derrota y que se deriva de la omnipotencia infantil; 3) La incapacidad de dejar de apostar a pesar de que se está ganando; 4) La seguridad del poder de los pensamientos propios; 5) Aunque se comience apostando pequeñas cantidades, éstas se van incrementando ante el placer que produce la situación peligrosa y 6) La excitación que provoca la tensión placer-dolor y que determina una necesidad de ser castigado.

Este último punto cobró importancia en la teoría que sostiene Otto Fenichel quien señala: «La exaltación del juego parte de la sexualidad, puesto que se equipara la victoria al orgasmo, mientras la derrota sería una forma de castración. Al igual que el neurótico obsesivo-compulsivo inventa oráculos para forzar a Dios hacia la liberación de sus culpas; es el jugador quien obtiene un escape a sus fantasías que fueron objetadas por los padres y suplementa su narcisismo.»

Ralph Greenson clasifica a quienes apuestan dentro de tres grupos: 1) La persona normal que juega para distraerse o divertirse y que se detiene en el momento que lo desea.

2) Los apostadores profesionales que seleccionan los juegos de azar como una manera de ganarse la vida.

3) Los neuróticos, los cuales escogen jugar por necesidades inconscientes.

Estos últimos serían los más patológicos, porque buscan la omnipotencia estableciendo una lucha entre la suerte y el destino. Lógicamente estas dos entidades parten de la relación infantil que se tuvo con los padres.

El jugador es una especie de neurótico impulsivo que se asemeja al adicto o al perverso, puesto que su victoria da lugar a una especie de intoxicación eufórica. Todos ellos buscan el peligro que los aleja de una realidad que odian. Cuando un apostador abandona el juego suele caer en una depresión severa y difícilmente puede ser ayudado en psicoterapia.

En resumen, los juegos de azar son una institución con larga historia la cual trabaja en contra del sacrificio humano de ganar lentamente el dinero.