



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE CIENCIAS
POLÍTICAS Y SOCIALES**

**LUDOPATÍA: UN JUEGO DIFÍCIL
DE GANAR**

R E P O R T A J E

SOBRE LUDOPATÍA EN MÉXICO,
DISTRITO FEDERAL: TESTIMONIOS DE
MARTÍN, MARIANA Y JULIETA.

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

**LICENCIADA EN CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN**
OPCIÓN TERMINAL: PERIODISMO

P R E S E N T A

CARMEN MARÍA GALLARDO ORTEGA

ASESOR: LIC. MARCO ANTONIO CERVANTES GONZÁLEZ



CIUDAD UNIVERSITARIA, 2010



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice

Introducción	1
Maldito 44	7
Sin riesgo no hay placer	11
Chistes y apodos, la esencia de Martín	17
Progol, Melate y 30 millones de pesos	19
Casinos y adictos	24
Ellos	31
Una escala invertida	41
Marge y Mariana	44
Julieta sin Romeo	50
La alternativa	53
Jugadores en Recuperación	55
Sin salida	57
Conclusión	59
Fuentes	65

Introducción

El periódico ha sido un objeto constante en mi vida. Cuando tenía cinco años solía ver el *Excélsior* todos los días en distintos lugares de mi casa: la sala, el cuarto de mis papás, el baño y el armario. Tiempo después, ya no fue el *Excélsior*, sino que mi padre optó por leer otros como *El Universal*, *Milenio*, *Récord* y decidió quedarse con *Reforma*.

De niña, me costaba trabajo entender las notas de ocho columnas. La tipografía apenas era visible y el lenguaje, totalmente desconocido. La primera vez que decidí leer un periódico me quedé dormida; la segunda, también; la tercera, desesperada por no entender, lo tiré a la basura. Obviamente, la cuarta tardó años en llegar.

Conforme crecí, entendí más los periódicos; hasta fui capaz de encontrar varios errores de redacción dentro de las notas. Antes, buscaba excelente ortografía en los párrafos; después, me interesó que éstos fueran contundentes, y actualmente, busco en los periódicos una historia que me desvele, que me quite el sueño y de la que pueda aprender. Pasar de una etapa a otra, me tomó toda la carrera universitaria; es decir, en tercer semestre buscaba la ortografía, y en octavo, las historias.

A lo largo de la carrera y gracias a las clases de géneros periodísticos, me di cuenta de que un reportaje es el género periodístico que integra lo que yo buscaba en los periódicos: información, investigación y narrar historias.

Debo admitir que al iniciar mi formación académica tenía poca idea de qué era un reportaje. Recuerdo que en la televisión, cualquier nota que duraba más de cinco minutos, se llamaba “reportaje”. Sobre este aspecto, Hernán Uribe dice:

Los propios medios informativos, sin mayor rigor científico, califican de reportaje a la crónica e incluso a la simple nota. La duda es mayor cuando interviene el

elemento de la imagen, ya que en este caso, el mero rasgo cuantitativo, parece otorgarle a la obra la calidad de reportaje.¹

Por lo tanto, la definición de Máximo Simpson ve al reportaje como una mezcla de todos los géneros:

El reportaje es una narración informativa en la cual la anécdota, la noticia, la crónica, la entrevista o la biografía están interrelacionados con los factores sociales estructurales, lo que permite explicar y conferir significación a situaciones y acontecimientos; constituye, por ello, la investigación de un tema de interés social en el que, con estructura y estilo periodístico, se proporcionan antecedentes, comparaciones y consecuencias, sobre la base de una hipótesis de trabajo y un marco de referencia previamente establecida.²

Carlos Marín expresa algo similar a Simpson. Él dice que el reportaje es el género más completo de todos.

El reportaje es el género mayor del periodismo, el más completo de todos. En el reportaje caben las revelaciones noticiosas, la vivacidad de una o más entrevistas, las notas cortas de la columna y el relato secuencial de la crónica, lo mismo que la interpretación de los hechos, propia de los textos de opinión. Más aún, el reportaje se sirve de algunos géneros literarios, de tal suerte que puede estructurarse como un cuento, una novela corta, una comedia, un drama teatral.³

Para Alberto Dallal, el reportaje es un género complicado:

El reportaje es el género más difícil porque requiere que la persona que lo hace sea al mismo tiempo un periodista, sea al mismo tiempo un detective, sea al mismo tiempo una especie de juez o dictaminador.⁴

Con base en estas definiciones se puede concluir que el reportaje reúne las características de los demás géneros y exige investigación, pues sin ésta, el escrito quedaría incompleto.

Sin embargo, los géneros periodísticos no son estáticos. Han evolucionado de acuerdo con el contexto social. Actualmente, se escribe diferente que en épocas pasadas, e incluso que en años anteriores. Así pasa con el reportaje: ya existen

¹ Hernán Uribe, "Apuntes sobre investigación y fuentes en el reportaje" en *Cuadernos del Centro de Estudios de la Comunicación*, no. 7, México, UNAM, FCPyS, 1982, p.83.

² Máximo Simpson, "Reportaje, objetividad y crítica social. El presente como historia", en *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, año XXII, 86-87, México, 1976-1977, p. 146.

³ Carlos Marín, *Manual de periodismo*, México, Grijalbo, 2003, p. 225.

⁴ Alberto Dallal, *Lenguajes Periodísticos*, México, UNAM, 1989, p.64.

innovadoras formas para presentarlo. Una de éstas es la subjetividad explícita por parte del narrador; es decir, colocar al reportero como parte de la historia.

La Dra. Lourdes Romero Álvarez reitera esta idea:

El narrador, autor y reportero en la vida real, aparece como personaje en el relato, se inmiscuye en los acontecimientos y nos cuenta lo que ve y siente, nos da su punto de vista. Así, al ingresar en el relato por el procedimiento de ficcionalización, los reporteros y protagonistas de los acontecimientos adquieren un doble carácter: pertenecen al mundo real y al mundo de ficción o textual.⁵

Romero Álvarez sostiene que la subjetividad es un recurso:

Otro de los recursos de que se vale el autor de los relatos periodísticos para conseguir que su lector lo evalúe como la persona idónea es expresando abiertamente su subjetividad. Cuando se trabaja con material documental, como es el caso de los relatos periodísticos, la manipulación del material es ineludible; por ello es necesario que se haga visible, es decir, que se exhiba su armado, su montaje.

Por la responsabilidad que contrae con el lector, el autor de los relatos periodísticos no pretende afirmar que así fueron los hechos, sino que lo expresado en el relato es su testimonio, es decir, una reconstrucción de los hechos.⁶

Javier Ibarrola habla de un periodismo más comprometido y que rompa con lo tradicional.

Ante la rigidez de los objetivistas, surge el periodismo comprometido, un tipo de periodismo que tiende a romper con las fuentes tradicionales de información y busca defender un estilo subjetivo, más creativo, con más personalidad.⁷

A lo largo de mi formación en la opción terminal de Periodismo, he aprendido que para saber escribir se necesita la práctica y la lectura más que un manual. Francisco Garduño, jefe de información del periódico *Milenio*, me recomendó que, a la hora de escribir, soltara la pluma; es decir, redactara de manera fluida, sin preocuparme por que cada palabra obedeciera a una regla o manual. Cuando lo dijo, yo estaba escribiendo una nota, la primera que publiqué. Me preocupaba mucho que el lid iniciara con el protagonista y obedecer a la pirámide invertida. Garduño dijo que tratara de pensar más en mis lectores y en ese momento

⁵ Ma. de Lourdes Romero, "El relato periodístico como acto de habla" en *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, no. 165, México, UNAM, FCPYS, 1999, p.18.

⁶ *Ibid.*, p. 19.

⁷ Javier Ibarrola, *El reportaje*, México, Editorial Gernika, 1988, p. 19

recordé las notas que leía de niña: las que me dormían. Me desagradó la idea de aburrir, no quería ser un somnífero; al contrario, me entusiasmé por contar e informar algo. Desde ese momento, concluí que, para el periodismo, las recetas deben ser inexistentes. Como diría Nelson Notario, profesor de Taller de periodismo especializado, en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, la única regla para escribir es hacerlo con la cabeza fría y el corazón caliente.

El profesor de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Marco Antonio Cervantes, expresa estar en contra de escribir con recetas:

Por eso me parece caduca la actitud de inhibir formas que no se parezcan a lo convencional. El sólo [sic] hecho de concebir la tarea de escribir como un recetario es peligroso. En eso hay una actitud positivista riesgosa. A mi parecer, la reflexión en torno a los géneros periodísticos debe ser múltiple. Desde la discusión estilística hasta la función social de éstos. Los profesores y los alumnos que precisan su discusión desarrollarán la capacidad de dialogar con más confianza a través de las distintas formas de concebir el periodismo.⁸

Como resultado de todos los conceptos e ideas aquí mostradas, decidí escribir un reportaje porque, con base en las definiciones ya presentadas, opino que es el género en el cual el periodista se entrega al tema y situación que trata. Un reportaje es similar a una casa: las ventanas, puertas y muebles son los demás géneros, la aportación de éstos. El arquitecto es el periodista, es quien diseña su estructura, su distribución y organización interna. Por lo tanto, el inmueble será producto del estilo de su creador; es decir, reflejará la personalidad de éste.

El reportaje es un género en el punto medio del periodismo: su esencia radica en la interpretación. Éste debe mostrar su “toque personal”, su estilo; pero también debe informar, investigar y llegar a las últimas consecuencias del tema; requiere usar sus cinco sentidos.

¿Por qué escojo este género? Porque como dijo Acosta Montero:

⁸ Marco Antonio Cervantes, “Aprender a mirar”, en María de Lourdes Romero Álvarez (coordinadora), *Espejismos Mediáticos. Ensayos sobre la construcción de la realidad periodística*. UNAM, FCPyS, p.104.

(el reportaje) obliga a la toma de conciencia y provoca la reacción sentimental; invita, por lo tanto, a la praxis como fundamento del conocimiento y como criterio de verdad.⁹

Además, concuerdo con la visión de Marín cuando dice que:

El reportaje trata de ser ameno como el cuento o la novela corta; mantener en ascenso el interés del lector; dibujar personajes, describir lugares, plantear y sostener una intriga. La diferencia estriba en que el reportaje no trabaja con situaciones imaginarias ni con personajes de ficción, sino con hechos y protagonistas reales.¹⁰

El tema central de este reportaje es el de la ludopatía; o sea, el juego patológico. ¿Por qué? Por intriga, por curiosidad, por “meterme en lo que no me importa”, por un préstamo secreto de 500 pesos. Una mujer que conozco desde hace tiempo pedía con frecuencia dinero con argumentos variados: hijos enfermos, medicinas caras, llantas pinchadas, etc. Mi intriga nació porque su situación económica siempre fue cómoda; es decir, ella no tenía necesidad de recurrir a préstamos urgentes porque su marido la mantenía. Ella es Mariana.

En este sentido, recordé muy bien lo que Raymundo Riva Palacio dice:

El reportaje es el resultado de una búsqueda constante de respuestas, es sin duda la mejor expresión del innato deseo del hombre por saber y, finalmente, de trascender.¹¹

Poco a poco descubrí que ella asistía a las salas de bingo a jugar. Leí sobre la adicción al juego, fui con psiquiatras y, sin quererlo, nació este reportaje, esta historia. Me di cuenta de que hay poca información sobre ludopatía en México. Por eso, me nació la urgencia de relatar, de conocerla más y apropiarme de experiencias y relatos para contarlas con mi estilo. Así, Mariana se convirtió en mi personaje principal.

Traté de escribir sin ataduras, sin cruda moral. Escogí la primera persona porque quería que el lector supiera cómo me sentía cuando conocí a mis testimonios. De

⁹ José Acosta Montero, *Periodismo y literatura*, vol. 1, Madrid, Guadarrama, 1973, p. 129.

¹⁰ *Ibid.*, p. 230

¹¹ Raymundo Riva Palacio en Javier Ibarrola, *op cit.* , p.27

todos los reportajes que he leído, los que más sensaciones e identificación me han provocado son los que están escritos en primera persona. Por ejemplo: *Reportaje al pie de la horca* de Julius Fucik y *Entre los vándalos* de Bill Buford.

En cuanto a este tema, Wallraff expresa su visión sobre el sentido de la labor profesional del periodista:

(...) Cuando trabajo y me expreso en tanto que periodista y escritor, jamás lo hago de oídas, de segunda mano; me dedico fundamentalmente a expresar lo que yo mismo he vivido, lo que yo mismo puedo testimoniar y lo que [yo] mismo puedo asegurar. Y, a fin de cuentas, el que vive y siente algo en su propia carne saca unas conclusiones mucho más rápidas y mucho más decisivas que si solamente ha escuchado o leído algunas informaciones a este respecto.¹²

De acuerdo con Lourdes Romero, Oriana Falacci es el ejemplo más representativo de los autores que asumen su subjetividad:

Yo no me siento, no lograré jamás sentirme, un frío registrador de lo que escucho y veo. Sobre toda experiencia profesional dejo jirones del alma, participo con aquél a quien escucho veo como si la cosa me afectase personalmente o hubiese de tomar posición (y, en efecto, la tomo, siempre, a base de una precisa selección moral), y ante los veintiséis no me comporto con el desasimiento del anatomista o del cronista imperturbable. Me comporto oprimida por mil rabias y mil interrogantes que antes de acometerlos a ellos me acometieron a mí, y con la esperanza de comprender de qué modo, estando en el poder u oponiéndose a él, ellos determinan nuestro destino.¹³

El siguiente reportaje es un intento, es la primera casa que construyo.

¹² Lourdes Romero, *op. cit.* p. 20.

¹³ *Ibidem.*

Maldito 44

Siempre quise ser como Mariana. Todos solían hablar de ella. Era la mejor alumna, la más linda, la más simpática y hablaba inglés con un acento perfecto. Hasta bonito cuerpo tenía.

A los diez años, inventé que Mariana era mi hermana mayor. Ese día, mi autoestima se elevó. Me sentí la niña más contenta de la clase. Simplemente, ella era la hermana mayor perfecta: bonita, inteligente, simpática, dulce, bien educada, a todos les caía bien; o sea, era admirable hasta el mínimo detalle. Después crecí.

Luego de doce años, aquel admirable recuerdo contrasta con mi panorama actual: estoy en una sala de bingo. Mariana y yo estamos en el *Yak* de Plaza Universidad: casa de juego que existe en México desde hace diez años. Me siento como en un salón de clases, esas veces en que el maestro sorprende con un examen sorpresa: nadie sabe las respuestas, pero todos desean salir bien librados.

¿De qué trata el bingo en el *Yak*? Es una lotería sofisticada. En vez de marcar con frijolitos o fichas, uno tacha los números con un plumón. Por cada partida o sesión de *Yak* se reparten cartones que constan de 15 números. Su precio ronda los 10 y 20 pesos, pero cuando premian cantidades elevadas de dinero, el cartón puede costar hasta 30 pesos. Hay dos premios por partida: línea y bingo. El primero se otorga cuando se completa una hilera horizontal del cartón. Al pasar esto, el ganador se lleva, en promedio, 800 pesos; el premio de bingo se otorga cuando todos los números del cartón se marcan en su totalidad. Éste es el más importante de todo el juego, pues el ganador se puede llevar desde mil hasta 30 mil pesos.

Mi cartón lleva tres números tachados de 15 en total, vamos en la bola 30 y el premio cierra en aproximadamente 20 bolas más. Según mi papá, estoy en esas situaciones que él describiría como, matemáticamente hablando, imposibles de ganar.

El escenario de Mariana es muy diferente al mío, pues ella no se conformó con tachar un solo cartón, sino que optó por comprar una serie de seis cartones y jugarlos al mismo tiempo: “Así no te aburres y siempre anotas”. Sin duda, una actividad que requiere de concentración. Lo más “admirable” es que no es lo único que hace; también fuma Marlboro lights y bebe una Coca Cola Zero.

Me resulta entretenido observarla porque en los últimos diez años, ella ha dado un cambio muy notorio: incrementó cinco tallas de pantalón, pero su cartera se infló de dinero y tarjetas de crédito. Mario Vargas Llosa describiría esta situación como una indemnización.

Su celular está hundido en su bolsa grande: cuando va al bingo no lo usa, pues la desconcentra. En la sala de juego, se escucha una voz masculina amena y clara, pero engañosa. Ésta sólo dice: “39, 81, 35, 65: seis cinco, 34, 79: siete nueve”. Todos están congelados. Cada número que pronuncia el hombre es un segundo que consume una bomba: todo hará explosión en breves momentos y la sala entera lo sabe.

Llevo cinco números. Me preparo para destruir mi cartón, pues me ha quedado más que clara la lejanía de la victoria. Sé que en milésimas de segundo habrá un ganador y no será Mariana. Sin embargo, antes de que eso pase y sin explicación alguna, ella logra gritar un “¡Carajo!” cargado de agonía. El grito de Mariana fue un fuerte contraste con el emotivo grito de “¡Bingo!” que provino de la ganadora de 10 mil pesos. Mariana se había quedado a un solo número, “al maldito 44”.

Como era de esperarse, me espanté. Ese “maldito 44” me aceleró el corazón y enrojeció el rostro de Mariana. Pero nadie volteó siquiera a nuestra mesa. Al parecer, la mayoría está acostumbrada a ataques de frustración, histeria o ira.

El señor que se sentó al lado mío comentó que a una conocida le faltaba un número para llevarse el premio especial de 30 mil pesos. Otro “maldito” número, en su caso el 32. Para atraer a la “buena suerte”, la señora arrugó el cartón y lo aventó al suelo. Salió el 32 y gritó emocionada “¡Bingo!”, pero al buscar su cartón para comprobar que había ganado, no lo encontró. Al parecer, la muchacha que hacía la limpieza en la sala barrió y se llevó consigo al cartón. Sólo ruego que eso nunca le pase a Mariana, pues podría convertirse en un verdadero problema nacional.

Números, cigarros, cocas, cartones se consumen en Plaza Universidad. Sin embargo, a quince colonias de distancia, Virginia tiene pesadillas. Ella es la hija mayor de Mariana. Tiene ocho años y su recámara es el mundo de las princesas: ella se siente Aurora, “la bella durmiente”. Su vida no es un cuento de hadas. Tampoco hay monstruos ni maleficios, pero su cotidianidad se caracteriza por la ausencia materna, por los “malditos 32”, “malditos 44”, etcétera.

Me di cuenta de esta situación cuando empecé a visitar a Mariana y a su familia con frecuencia. Solía ir tres veces por semana (martes, miércoles y jueves) y, sin excepción alguna, nunca encontraba a Mariana. Sus hijos estaban familiarizados con la situación, pues con naturalidad decían: “Mi mamá está en el bingo y va a llegar tarde”.

Solos. Los niños se quedaban solos. Creí que el famoso bingo debía ser divertido. Me entró curiosidad de retar a la suerte, pues ella no sólo asistía dos horas, sino que podía quedarse jugando hasta seis. Algo increíble debía de ser ese bingo.

Pero ya en Plaza Universidad y en el bingo, la diversión no llega. A estas alturas, ya se han maldecido varios números además del 44.

Dos billetes de 500 pesos después y más de 30 cartones arrugados, regresamos a casa. Cenamos algo rápido en la cocina de Mariana. Por si hacía falta, bebimos

más Coca Cola y todavía seguía frustrada por el “maldito 44” que por la culpa de este “estúpido número” habíamos perdido tanto dinero; por lo tanto, decidió consolarse con una cajetilla de Marlboro.

Esa noche, en casa de Mariana, nos recibió Virginia y estaba llorando. Creímos que alguien había entrado a robar, pero la niña se limitó a relatar, con lujo de detalle, la pesadilla que había tenido unas horas antes, mientras la madre maldecía a toda la numeración.

Los protagonistas de la pesadilla eran Mariana y Rolando, sus padres. La niña, llorando todavía, contaba que lo peor del sueño era saber que sus papás no la querían y la golpeaban. Mariana le dio un abrazo y la convenció de irse a acostar y rezar un ratito, “así ya no volvería a soñar feo en su vida”.

Algo anormal brincaba en ese panorama familiar. Psicológicamente, las pesadillas debían estar ligadas a las constantes visitas de Mariana al bingo. Para este caso, el punto de vista psiquiátrico era relevante y así conocí a la doctora Centeno.

Sin riesgo no hay placer

Es el consultorio número seis del Hospital Fray Bernardino. Ahí tengo cita con la doctora Adriana Centeno. La contacté cuando hablé al área de Comunicación Social de este hospital. Ella es psiquiatra experta en el tema de ludopatía. Es la profesionalista de este hospital que más pacientes ha atendido con esta patología.

Los estudios de ludopatía en México son inexistentes porque es una patología poco común. “Aproximadamente 2.5% de la población mundial es ludópata”, lo afirma Centeno. “Y menos del 1% de nuestros pacientes muestran problemas psiquiátricos a causa del juego; nosotros los tratamos cuando tienen depresión o intentos suicidas debido a los problemas legales y económicos”, comenta la doctora.

El problema de la ludopatía es social y fisiológico. Por esta razón, debe ser tratada por un psiquiatra. Un médico se enfocaría solamente a la parte biológica y un psicólogo se quedaría en la parte social. En cambio, el psiquiatra brinda ayuda por ambos caminos.

¿Por qué ocurre de esta manera? Resulta que la ludopatía es un trastorno de los impulsos. La piromanía, cleptomanía y tricotilomanía (arrancarse y comerse el cabello) también están en esta misma clasificación. Según Sigmund Freud, todos nos movemos por los impulsos. Éstos pueden ser negativos o positivos.

Los impulsos son acciones que surgen generalmente de un deseo de hacer. Son el punto medio entre el deseo y el acto. Ésta es una explicación desde el punto de vista social.

Desde la óptica fisiológica, la doctora Centeno explica que tenemos expulsiones orgánicas. Las neuronas intercambian sustancias que nos hacen tener impulsos. En el caso específico de un ludópata, hay una teoría que explica su alteración.

La teoría del impulso es la más aceptada en cuanto a los ludópatas por estar ligada a la alteración de éstos. Se basa en una sustancia llamada serotonina que se encarga del funcionamiento del placer. Según Centeno, entre el 20 y 35% de los pacientes que acuden con ella tienen antecedentes de familiares con esta patología. Hay genes que alteran esta sustancia y está disminuida.

En un ludópata, la serotonina está por debajo de los niveles normales. Esto significa que ellos no encuentran placer en situaciones cotidianas y les provoca una conducta de búsqueda hacia cuestiones que ofrezcan placer. El objetivo es permitir que la serotonina se produzca.

La doctora Centeno hizo una pregunta clave: “¿Qué representa el juego en un ludópata?”. Sin pensar la respuesta tres segundos ella misma se contestó: “Es un riesgo, es retar a la suerte. Constantemente en un riesgo manifestamos taquicardia, sudoración y las funciones corporales se enfocan en algo. Estos cambios fisiológicos hacen que se produzca la serotonina”.

El problema se puede tratar con medicamentos. Se conocen como inhibidores selectivos de la recaptura de la serotonina. Es decir, el famoso Prozac. Su fin no es aliviar la depresión como muchos piensan, sino evitar que las personas con serotonina disminuida se dediquen al juego. La depresión no causa ludopatía, sino que el mismo juego lleva a la depresión por todas las pérdidas que implica.

Aquí apenas comienza el problema. La doctora comenta que es necesario investigar primero qué representa el juego, además de riesgo, en cada paciente. ¿Por qué eligen el juego y no la piromanía o la cleptomanía cuando también están relacionadas con alteración en los impulsos? ¿Solamente es el juego por sí mismo o es la compañía?

Hay que recordar que un ludópata nunca está solo. A diferencia del pirómano y el cleptómano, quienes actúan en soledad, el ludópata siempre se encuentra

rodeado de gente. El ambiente lo propicia. Ahí el problema adquiere otra óptica: un ludópata no va a jugar, sino a evadir la soledad.

Centeno considera que si el juego fuera la razón, al ludópata le bastaría con jugar parchís en su casa solo. “No es el juego, sino lo que representa: la compañía”, comenta la doctora.

Por eso, se vuelve necesario e interesante retomar y analizar los antecedentes familiares. ¿Qué tal si a un niño sólo le hacían caso mientras jugaba? ¿Qué tal si mediante el juego él encontraba estabilidad? De esta forma, esta actividad adquiere un valor importante.

Lo que Centeno considera acerca del juego, también es aceptado por Ana Domínguez en su libro *Ludopatía y relaciones familiares: clínica y tratamiento*:

El juego se entiende como una actividad que facilita y permite el desarrollo cognitivo y la integración social del niño en el ambiente y en el grupo, de tal manera que el desarrollo evolutivo del niño está íntimamente ligado a la práctica del juego y, por lo tanto, tiene una función importante en la formación del individuo y en la socialización.¹

Esta misma autora cuestiona sobre el hábito de un ludópata:

¿Es el hábito del juego de azar lo que cambia el significado del juego para el jugador patológico, o más bien es una forma competitiva la que propicia una atracción por los juegos de azar?²

Dentro de las teorías no confirmadas, Centeno comenta que existe una en la cual se detalla que el ludópata tiene un odio a la figura paterna. Generalmente, ¿cómo se vincula a un niño con el padre? Mediante el juego.

Otra teoría habla sobre el reto a la autoridad. Constantemente, en una sala de juego, se reta a la suerte, a quien manipula o a quien mejor juega. En esta parte también se vincula la figura del padre con el aspecto de autoridad. Sin embargo, cada caso es diferente y ninguno se adhiere en totalidad a una teoría.

¹ Ana Domínguez, *Ludopatía y relaciones familiares*, Barcelona, Paidós, 2004, p. 66

² *Ibidem*

Pero sí hay factores que resultan idóneos entre los ludópatas. De acuerdo con Ana Domínguez, éstos son:

disciplina familiar inadecuada, inconsistente o excesivamente permisiva, la exposición al juego durante la adolescencia, la ruptura del hogar, unos valores familiares basados en símbolos materiales y financieros, la falta de planificación y el despilfarro familiar. También parece ser predisponente el tener padres con personalidad inestable, muy competitivos y enérgicos.³

La doctora Centeno añade a esta lista que la mayor parte de los ludópatas son personas pertenecientes a una clase social media, media alta. Sin dinero no pueden jugar; por lo tanto, no cualquier sector de la población cuenta con el sustento económico suficiente para dedicarse a esta actividad.

¿Quiere decir que de acuerdo con las teorías, Mariana no encontraba placer en lo cotidiano? ¿Necesitaba encontrar un riesgo para ser feliz? ¿Acaso ella era ludópata? ¿Cómo podía llegar a averiguarlo? ¿Qué había pasado en su familia para que ella no saliera de las salas de bingo?

Mientras platico con Centeno, Mariana está jugando en un Caliente, PlayCity, Yak, Mío, el nombre no importa, sólo el premio. Recuerdo que una vez conocí a una trabajadora de Caliente y le comenté mis dudas sobre ludopatía. No sabría definir entre cinismo o ignorancia lo que ella respondió al respecto: “estamos conscientes de las consecuencias, pero no es nuestra culpa ni responsabilidad”.

Me quedé bastante inquieta. ¿En realidad no tienen responsabilidad ni culpabilidad? ¿Son inocentes? Centeno dice que no, absolutamente que no. Agrega que es necesaria una advertencia como la hay con el tabaco y alcohol. Pero ellos no lo hacen porque se les tumba su negocio: los ludópatas son sus clientes potenciales. O al menos, eso se piensa.

³ *Ibidem*

Cualquiera consideraría que los ludópatas son los que más dinero dejan a una casa de juego. Centeno piensa lo contrario, pues son éstos los que en vez de ganancia, generan deudas. La doctora opina que los jugadores patológicos rompen con facilidad su palabra; es decir, juegan y ya no quieren pagar. No son buenos clientes y por eso sería conveniente que los casinos advirtieran sobre el riesgo de jugar constantemente.

A pesar de no haber estudios en México sobre ludopatía, sí hay tratamientos y terapias disponibles. Adriana Centeno dice que “se tiene que tratar de ambas formas: como problema de adicción y como trastorno de los impulsos. Dado que todas las teorías desembocan en que la base del conflicto es el impulso, se da el manejo para controlar éstos, ésta es la parte química”.

La terapeuta encuentra que el mejor manejo es trabajar en el problema poco a poco. Este tratamiento se llama cognitivo conductual. Tiene que ver con el conocimiento que tiene el individuo acerca de él, los demás, el mundo; la conducta es la manera en la que actúa. Llegan a tener un sistema de creencias erróneas. ¿Qué sistemas de creencias erróneas puede tener un ludópata? “Yo no estoy enferma, los demás no me comprenden, el mundo es criticón”.

En una terapia cognitivo conductual se hace una modificación de estas creencias empezando con la aceptación y se llega a ésta evidenciando que toda la atención se enfoca a la adicción: qué hace el paciente entre semana, cuánto tiempo al día piensa en algo, etc. A nivel de la mente empieza a haber un cambio a través de la conducta. Se le invita a crear estrategias para que cuando le den ganas de jugar, centre su atención en otra cosa: profesional, familiar, etc.

Recordé las diversas asociaciones de jugadores anónimos que existen en las calles, como Jugadores Anónimos y Jugadores en Recuperación. Pero Centeno advierte sobre éstas porque los grupos anónimos son delicados. “Lo ideal es un trabajo profesional. En estos grupos no se maneja de esta forma, se trata con

gente que tuvo el problema y que se recupera. A veces van psicólogos y terapeutas a dar pláticas. No se incursionan éstos porque la filosofía de los grupos es que nadie va a ayudar mejor que el que lo sufrió”.

Tras compartir mi preocupación sobre el caso de Mariana, vi que mi duda central era quién debía ayudarla. Adriana Centeno respondió de manera cordial:

—¿La quieres?, hazlo. —contestó la doctora de manera automática—. Si esta persona no quiere curarse, nunca lo hará.

—¿Y cómo le puedo hacer? Creo que es algo delicado —respondí muy nerviosa de tan sólo imaginarme explicándole a Mariana sobre su posible trastorno de impulsos—. Ella nunca lo aceptaría ante mí, estoy segura.

—Llegan a tener conciencia del trastorno cuando tienen pérdidas. ¿Hay pérdidas? —pregunta Centeno con curiosidad de psiquiatra.

—Pues goza de fluidez económica —respondí al recordar el *Mazda* nuevo que recién habían comprado.

—No siempre son pérdidas materiales, sino que también son sociales y laborales —replicó Centeno al deslumbrar una posible pista—. ¿Tiene hijos? ¿Qué está pasando con sus hijos? ¿Con quién se quedan?

—Están solos con una muchacha que los cuida por las tardes y la hija mayor tiene pesadillas sobre sus padres.

—Ahí está la pérdida. Los hijos son un elementísimo en el tratamiento psicoterapéutico de las mujeres.

Al oír eso, me acordé de otra persona: Martín. ¿Cómo experimenta un hombre la ludopatía?

Chistes y apodos, la esencia de Martín

Era el más popular y a todos les agradaba su compañía. Se encargaba de inventar los apodos a sus amigos, contar los mejores chistes y burlarse de los maestros. Se llama Martín y tiene 53 años.

Sus tres hermanas viven fuera de México; su único hermano tiene muy avanzada la artritis y Martín lo cuida y mantiene; sus padres murieron a causa de un infarto. Todavía vive en la misma casa y colonia que cuando solía ser popular. Ahora, el panorama es diferente porque ya sus chistes desesperan.

Virgilio, amigo de Martín, sonrío al recordarlo. Lo conoce desde hace 40 años y le tiene mucho aprecio: “Es una buena persona, pero fue muy latoso”. A pesar del tiempo transcurrido, todavía posee en su memoria algunos detalles que difícilmente se borrarán, por ejemplo, la concurrencia de Martín a las papeletas del Progol.

—¡Es que estaba bárbaro! Todos lo molestábamos para que dejara de jugar. Sus ahorros se destinaban al juego. Martín juega desde que yo iba en primero de secundaria —dice Virgilio con la mirada en el techo, para recordar mejor los datos.

Mientras los amigos de Martín iban a la escuela pública, él iba a la privada. Esto no era porque sus papás hayan sido elitistas con la educación; sino que él reprobaba constantemente y no pasaba los exámenes. Su única alternativa era la escuela privada, pues la admisión dependía del pago de colegiatura.

Sin embargo, no fue suficiente. Martín sólo acabó la preparatoria “con mucho esfuerzo”, dice Virgilio. Ya todos trabajaban y tenían otras preocupaciones en mente como pagar sus primeros carros, organizar viajes, terminar la licenciatura, etcétera. Martín seguía contando chistes y poniendo apodos. “Para entonces, eso ya aburría”, remata Virgilio.

Cuando sus padres lo obligaron a trabajar, Martín contactó a su tío Jesús Estudillo: la persona con la colección de aves más completa del mundo y reconocida en el campo de la veterinaria.

—En vez de aprender de su tío, él se dedicó a estafarlo. Todos los de la colonia estábamos asombrados —comenta Virgilio todavía con la exclamación en el rostro.

Duró muy poco tiempo trabajando con Estudillo, pues prefirió las papeletas del Melate. Virgilio dice que, a pesar de las constantes burlas por su adicción, Martín jamás se ha cansado de jugar.

Progol, Melate y 30 millones de pesos

Martín asistió al cumpleaños número 50 de su mejor amigo. Todo fue diferente por primera vez porque nadie le quitó la vista de encima, y hasta se rieron de sus chistes. Por sorpresa, no se incomodó. Supo por qué lo veían y le agradaba esa sensación.

Había más de 40 personas en un espacio disponible para 20. La mayoría era del sexo masculino y todos, sin excepción, sostenían un vaso: el típico de diez onzas. Martín bebía cognac, pues él lo había comprado y regalado a su mejor amigo. A diferencia de todos, el vaso de Martín era el más lleno porque no paraba de hablar, y nadie lo quería callar. Los invitados estaban muy atentos a la anécdota que relataba.

Con un léxico muy pobre, Martín, en la fiesta, verbalizaba, gesticulaba y platicaba qué se sentía haber protagonizado el sueño de varias personas: ganar el Melate. ¿Qué pasaría si de la noche a la mañana nos ganáramos 22 millones de pesos? Cualquiera pensaría que la felicidad vendría inmediatamente, pero, tiempo después de aquel suceso, en la cabeza de Martín ya sólo hay cuentas: cinco millones para la parroquia del Espíritu Santo, cinco millones para la cuñada, cinco millones para la BMW.

Ahora, tres años después de ser millonario, su mejor amigo sigue con él, pero ya no están las 40 personas escuchándolo. Sólo estoy yo con mi fiel libreta y mi atenta grabadora. Resulta un poco difícil porque de todo quiere hacer un chiste. Tacho, escribo, y viceversa. Noté inmediatamente que la sonrisa —permanente” se había borrado de sus labios. Esa frescura que lo había caracterizado en la fiesta está ausente.

De repente, mi visión se nubla y aparezco en el mes de diciembre del 2006. Su relato me transporta a aquella fecha y lugar: su cuarto de estudio. Hay más de mil papeletas de Melate alineadas y acomodadas en el suelo. Es imposible caminar.

Agachado y con sus lentes está Martín, y está muy nervioso. No está solo, también hay nueve amigos más, quienes, con poco nerviosismo, buscan una papeleta en específico.

—¡Rápido! Tenemos que encontrarla. A huevo que debe estar aquí —dice Martín con voz temblorosa.

—¡Cálmate! No te estreses, tenemos todo el día. Además, te dan tres meses de prórroga para reclamar el premio —contestó *El Gordo*.

Martín es aficionado de jugar Progol cada semana. Invierte más de 20 mil pesos porque, según él, es redituable. Sin embargo, ese día buscaba desesperadamente la papeleta de Melate. Fue una casualidad, una acumulación de segundos críticos la que llevó a Martín a jugar el Melate el segundo domingo de diciembre del 2006.

—Siempre voy a jugar a la misma tiendita. Soy fiel a ella. La semana anterior yo había apostado Progol. Regresé una hora más tarde con 20 mil pesos para apostar más, pero la señora que atiende me recomendó apostar en Melate y no me negué. La chava me entregó mil papeletas; llegué a mi casa y las guardé.

Días después, con periódico en mano, buscando los resultados de Progol Martín vio una esquila que decía lo siguiente: ¡Felicidades, Iztapalapa, por el premio de 22 millones de pesos! Era de Melate. Su corazón se aceleró, sudó frío, sus manos temblaron, y subió a su recámara por las papeletas. ¿Habría sido él el gran suertudo? ¿El premio se encontraba en sus mil papeletas? Marcó varios números telefónicos. En esta misión no podía estar solo, requería de sus amigos para averiguarlo.

Ernesto, un amigo cercano a él, dice que Martín no controló la ansiedad. Su mayor error fue haber llamado a tanta gente para ayudarlo.

Llegaron los amigos y acomodaron las papeletas en el cuarto de estudio. Por varios minutos, nadie habla. Martín los apresura. Nuevamente estoy ahí por las

palabras de éste. Todos buscan con paciencia; pasan dos horas; no encuentran nada.

El Gordo la encontró. Martín corrió por el periódico, cotejó, volteó, cotejó y volteó. Repitió esto nueve veces para no errar. —~~N~~ quería ilusionarme en vano”, dice.

Al día siguiente, fue a Pronósticos, en Insurgentes Sur, al lado de un Starbucks. Cuenta que se sentía muy contento, pero tenía miedo. Llegó a recepción, explicó su envidiada situación y el rostro de los empleados cambió. Las caras apáticas sonrieron y la amabilidad se remarcó más.

Entró a un cuarto donde había una computadora. Le pidieron el famoso boleto. Para cotejarlo, lo introdujeron en una máquina parecida a las que usan las tiendas que venden Melate y una feliz melodía sonó por todo el lugar: había nacido un millonario.

Martín creyó que le darían el dinero en un maletín y que le darían seguridad privada, pero no fue así. Sólo requería de una cuenta bancaria para hacer el depósito electrónico. Él no contaba con tarjeta de débito ni de crédito. Se regresó a la casa por su mamá, ella sí tenía. En el camino casi choca varias veces, pero todo salió bien. —~~G~~racias a Dios”, como él mismo lo dice.

Mientras electrónicamente Martín se volvía millonario, los famosos 9 amigos que le ayudaron a encontrar el boleto ganador, hicieron el trabajo de pregoneros. Anunciaron a toda la colonia Unidad Modelo en Iztapalapa que Martín, el señor de los malos chistes; el peor alumno de la secundaria; el borracho frecuente, y el más fiel a la religión, se había ganado 22 millones de pesos.

En su primer día como millonario, Martín tuvo 12 visitas y más de 30 llamadas telefónicas. Todas eran para felicitarlo y pedirle dinero. Su cuñada llegó llorando porque tenía deudas —~~m~~uy, pero muy fuertes” y prometió pagarle en cuanto

podiera. Los primeros cinco millones de pesos del gran premio fueron invertidos en ella. Siguió los carros BMW, los viajes, las mujeres, el alcohol, los choques y los gastos.

La tienda donde compró las papeletas también recibió parte del premio. Pronósticos da un porcentaje (no del dinero de Martín) al lugar que dé el premio de primer lugar.

En el cumpleaños de su mejor amigo, todavía era millonario. Le quedaban once millones; es decir, se había gastado en tres meses la mitad de su premio, cada mes había consumido aproximadamente tres millones de pesos. Las 40 personas oían con atención a Martín, pero ya nadie se reía de sus chistes, todo volvió a ser como antes. Se despidió de todos de beso y abrazo. Al marcharse, las 40 personas lo criticaron porque ¿cómo era posible que se había gastado la mitad de su dinero?

Empleados de Pronósticos, al conocer que Martín había ganado, enviaron a un empleado a su casa. Tenía como objetivo darle cajas llenas de papeletas para que no se tomara la molestia de ir hasta la tienda.

Ernesto dice que el alcohol le consumió el raciocinio. Era millonario, pero —estúpido—. Meses después de haber gastado 20 millones de pesos, Martín ganó cuatro veces más 30 mil pesos en papeletas de Progol; tres veces más 20 mil pesos en Melate, y una vez más 30 millones de pesos.

Al enterarse de eso, sus amigos volvieron a hacer fila afuera de su casa. Esta vez, la cuñada no le pidió dinero. Le incrementó el sueldo a la señora que le limpia la casa, ahora le da 10 mil pesos mensuales. La iglesia es la que recibe más de sus ganancias. Acude a misa tres veces a la semana. Ernesto dice que tal vez es por la gran culpa que tiene, ¿de qué? No sabe.

Martín se gastó en un año toda su ganancia. —Imagínate, todo estaba a mi alcance, todo lo que una persona de clase media anhela. Lo tuve en un parpadeo y lo perdí muy rápido. Sin embargo, pienso que así estoy más tranquilo. Sé con quién puedo contar realmente”, dice con una mirada desviada de la mía.

—¿Sigues jugando cada semana? —pregunto.

—Sí, por supuesto, de eso trato de vivir. Es una pequeña inversión —contesta seguro de sí mismo.

—¿Te consideras una persona feliz?

Se ríe mucho al oír mi pregunta. No la contesta, me cambia el tema a fútbol. Me cuesta traer la conversación nuevamente, pero le vuelvo a preguntar y suelta un —no me quejo”.

Casinos y adictos

Siempre hay algo que ver y a quién observar. Los casinos son como hospitales de ocio. Hay material de sobra para relatar, para soltar la pluma. Es una realidad que supera la ficción.

Es la esquina de Félix Cuevas e Insurgentes. Hace un poco de frío porque el invierno y la Navidad están a dos semanas de distancia. Hay *Valet Parking* y el estacionamiento es gratis. Al bajar del carro se percibe un aire caliente y al alzar la mirada un letrero colgado a 5 metros de altura da la bienvenida. Es el Casino Life, inaugurado exactamente el 20 de noviembre del 2009.

Al entrar y pasar por el detector de metales, el ambiente cambia en cinco segundos. Uno adquiere la sensación de estar en otro país, en otra realidad. Es imposible saber si es de día o de noche. El lugar es una perfecta imitación de los hoteles de Las Vegas, o al menos, lo que se ve en películas como *21*, *Casino*, *Ocean's Eleven*, *Crashing Las Vegas*, *Adiós a Las Vegas*. La diferencia es que aquí no hay ningún George Clooney, Robert de Niro, Nicolas Cage ni Jim Sturgess. Es sólo una milésima parte de lo que se vive en Las Vegas, pero tan real que puede enajenar.

Hace mucho que el juego con cartones, numeritos, pelotitas y plumones pasó de moda. Ahora, lo más atractivo son las maquinitas. En Casino Life, el plumón es de la época ancestral y el cartón es de tiempos cavernícolas. La computadora hace todo el trabajo: sólo es necesario apretar el botón que dice "apuesta" y si hay algún problema también existe el rojo de "ayuda". Con las maquinitas las necesidades están cubiertas y la vista se cansa más por el brillo de la pantalla. ¿Qué importa que todo sea más impersonal?

Sin embargo, ahora es más difícil entender el funcionamiento. No es la máquina clásica que da dinero con una línea de tres de la misma figura. No. Para comprender y saber cómo apostar es necesaria mucha suerte y demasiada

práctica; es decir, mucho dinero. Hay varias combinaciones, no es una línea de tres, sino de cinco. La línea dista mucho de ser horizontal porque hay diagonales y quebradas. Toda una geometría compleja.

Son más de 200 maquinitas sin contar las mesas de *blackjack*, *poker* y *Texas Hold em*. Todo es electrónico, no hay naipes, ni dados. ¿A quién se le ocurrió la idea del retraso tecnológico en el país?

Rara vez hay extranjeros. Es de esperarse porque es en México donde el Casino Life está situado, pero el plan no era así.

Hace 13 años, por iniciativa del PAN, se discutió en la Cámara de Diputados las implicaciones de abrir casinos en México. Se quería evitar que los mexicanos fueran la clientela general porque, según Raúl Ojeda, diputado priista en aquel tiempo, el jugador nacional de clase media iba a despilfarrar su salario. La alternativa de este político era hacer una regulación que impidiera el juego a los mexicanos.¹

Asimismo, en la discusión se consideró que era mala idea pensar en casinos como Las Vegas. Para los políticos de aquel entonces, la idea de importar modelos extranjeros era errónea. Querían crear áreas complementarias de juego, cada una con fuerte identidad y personalidad; es decir, hacer casinos 100% mexicanos, pero sin mexicanos.²

Mario Villanueva, en 1996, era gobernador de Quintana Roo y uno de los principales precursores de la iniciativa. La mayoría de los 30 miembros que conformaban la Comisión de Turismo de la Cámara de Diputados promovieron la apertura y tardaron año y medio estudiando los pros y contras para determinar lo más conveniente.³

¹ Erika Rueda, *La apertura de los casinos en México*, UNAM, 1996, p. 32

² *Ibid*, p. 26

³ *Ibid*, p. 11

Se discutieron muchas cosas. Erika Rueda, periodista egresada de la Facultad de Estudios Superiores de Aragón de la UNAM, relató perfectamente ese debate en su reportaje *La apertura de casinos en México*. Esta autora se dedica a documentar las ideas que nuestros representantes políticos tuvieron hace 13 años sobre el tema del juego. En este reportaje no se hace mención a la palabra ludopatía, pero hay intentos por parte de los políticos de no perjudicar la salud mental y física del pueblo mexicano.

Lo que más preocupaba era el “fracaso”. En aquel entonces, Tomás Caparroso era presidente de la Asociación Nacional de la Industria Pro-Entretenimiento. Él comentó que el único riesgo de los casinos era que no funcionaran, que no se cumpliera ninguno de los objetivos planteados. Por ello se requerían profesionales en el área y lugares estratégicos.⁴

Ahora, en el 2009, doña Inés está muy concentrada en su máquina. Toma de una taza de café cada vez que pierde una jugada. Ya está por terminar la bebida cuando suena su celular. Le dice a su interlocutor que en veinte minutos llegará a casa, que ya va de regreso, que va de salida, pero miente. Va de regreso, sí, pero a la caja. Quiere abonar 500 pesos más.

En la caja está Raúl. Usa lentes y es delgado. Son casi las 12 de la noche y la fila de gente se hace cada vez más larga. Todos tienen un billete en la mano y la denominación es variada. Sin embargo, no son sólo billetes, hay personas que vacían su monedero en el mostrador. Para doña Inés, eso es llegar hasta las últimas consecuencias del juego.

Al sentarme en una “maquinita” de *poker*, el mesero se me acerca. Quiere satisfacer mi antojo y sed, por eso me ofrece un club sándwich, café, cerveza y hamburguesa. Todo es cuestión de decidirme y lo más cómodo es que este

⁴ *Ibid.*, p. 15

servicio es absolutamente gratis porque a *Casino Life* sólo le importa mi “bienestar”.

Devoré el club sándwich y decidí ir a caminar por el casino, vagar por los rincones, visitar los baños y hablar con los asistentes del lugar conocidos como jefes de sala. Todos tienen un horario pesado; no descansan los fines de semana. Su reloj biológico está muy alterado, pues en ocasiones, comienzan el día laboral a las tres de la tarde y finalizan a las 11 de la noche. Otras noches inician a las nueve de la mañana y terminan a las cinco de la tarde.

Para Raúl lo peor es trabajar de tres a 11 de la noche y al día siguiente iniciar a las nueve de la mañana, pues el dormir se vuelve la actividad menos común de su día. No le dan transporte y tiene prohibida la entrada al casino en sus días de descanso. Todo es para evitar sospechas dentro del público.

Pero no se queja. Estamos sentados en la otra esquina del casino: en una cafetería que abre las 24 horas. Ya son las dos de la mañana y las luces del *Casino Life* seguirán encendidas hasta las cinco de la mañana. Con un taza de café en la mano, Raúl está sorprendido por mis preguntas. Pero de sorbo en sorbo, me pinta su experiencia con palabras para que yo entienda.

Hace un mes que Raúl llegó a Casino Life; hace un mes que se inauguró; hace un mes que no duerme bien; hace un mes que firmó contrato, y hace una semana que ya espera recibir la planta laboral. Esto contrasta mucho con el objetivo inicial de la apertura de casinos en México porque hace 13 años se planteó que los casinos eran negocios muy especializados y, por esta razón, el personal requería una preparación especial para que se pudiera operar lo mejor posible.⁵ En el caso de Raúl, esto no sucedió.

⁵ *Ibid.*, p.27

Tiene 24 años y está divorciado. Vive en Ciudad Nezahualcóyotl, pero cree que su vida personal es irrelevante para esta investigación. Yo opino lo contrario. Ha dormido menos de seis horas. Observo sus ojeras, su mirada casi perdida por el cansancio, pero sobre todo me fijo en su amabilidad.

Solía trabajar en una tienda departamental. Nunca había estado en el ambiente del juego ni de las apuestas. Es un mundo nuevo para él, pero se adapta cada día mejor. Está a favor de los casinos en México cuando se hace de manera “sana”. Y no ha recibido una sola clase de turismo en toda su vida.

En 1996, diversos especialistas en turismo sugirieron que el personal de los casinos recibiera una capacitación llevada a cabo con la experiencia de empresas extranjeras. En ese entonces, universidades como la Anáhuac y la Iberoamericana apoyaron la apertura, pues entendieron a los casinos como una opción más de empleo en el área de administración y operación para sus egresados.⁶ También se reiteró que los capacitados fueran licenciados en administración de empresas turísticas.⁷ Raúl nunca ha ido a la universidad.

Antes de que el casino se inaugurara, Raúl recibió una capacitación de sólo cinco semanas. Inicialmente iban a ser tres meses, pero por la urgencia de contar con jugadores, el tiempo se acortó. Las instrucciones fueron precisas: dejar en “paz” a los “clientes adictos al juego porque son personas muy peligrosas”. De acuerdo con Raúl, sus superiores le sugirieron que no mantuviera relaciones cercanas con este tipo de clientela “porque es gente viciada”.

El ocio. A Raúl le llama la atención el ocio que estos “clientes adictos” muestran. Él está en la caja, noche tras noche, mañana con mañana y tarde con tarde. Su función es recibir el dinero de los clientes en un lugar visible a la cámara de seguridad. Esto lo hace como parte del protocolo. Cuando cobra, tiene que hacer

⁶*Ibid.*, p.27

⁷*Ibid.*, p. 28

un movimiento con las manos para indicar a la cámara que no se está robando ni un solo peso.

Posteriormente, entrega un ticket con un número impreso en éste. El usuario introduce la cifra en la maquinita. Así comienza la eterna competencia contra el azar. Andrés se sabe de memoria este procedimiento. Lo hace de manera natural, casi como instinto.

Andrés es muy supersticioso. Al menos ésa es la impresión que dejó en Raúl esa noche. Había una fila de seis personas cuando Andrés pidió que el número de su ticket fuera el 666. Estaba convencido de que así ganaría mucho dinero. Iban en el 544 y se esperó media hora solo y sentado; pensando y bebiendo. Llegó el 666 y el sudor se apareció en su frente: pidió mil 500 pesos; jugó media hora, y cobró 25 mil pesos. Pidió 10 mil pesos más; jugó 15 minutos y cobró 25 mil pesos. ¿Coincidencia? ¿Divinidad? ¿Mera suerte? Raúl no lo sabe aún, pero él fue quien entregó el dinero.

Erika Rueda concluyó su reportaje mencionando que sí había “adictos”, pero que la autoridad guardaba sigilo frente a esta realidad.⁸ En todo su texto nunca mencionó la palabra “ludopatía”, se limitó a emplear “vicio” y “despilfarro”. Trece años después y con casinos abiertos, debe de haber más vocablos.

Por eso decidí volver. Elegí una mañana porque me daba curiosidad el público a esa hora. Creí que vería muchas amas de casa aburridas y eso me atraía.

Sorpresa. Sí encontré varias señoras, pero mi pluma se inclinó por los adolescentes uniformados. A las diez de la mañana ellos no recibían clases de biología; ni de geografía; pero hacían muchos cálculos: pagaban 20 pesos; pedían prestado otros 15 hasta que dieron las dos de la tarde. Se reían bastante, pero desde un rincón Raúl los observaba. Sus ojos no reflejaban envidia. Era otra cosa.

⁸ *Ibid.*, p.41

Decidí regresar al día siguiente. Estaba intrigada. ¿Era rutina ver a los uniformados? Tal vez había sido una coincidencia. Regresé, pero esta vez llegué un poco más temprano. Y ahí estaban. En la entrada, esperando que las puertas se abrieran.

Raúl les cobró 200 pesos a los cinco jóvenes. Media hora después cobró 100 más y siguió con esa mirada. Ahora estaba un poco molesto, parecía como si los muchachos le molestaran. Eran de la Universidad del Valle de México. Esto era indiferente para él. Le enojaba otra cosa.

Los muchachos se fueron. Tenían que regresar a la escuela. Raúl cree que ellos desperdician lo que tienen. Dice esto porque él tuvo que dejar de estudiar para trabajar. Tuvo muchos problemas económicos y desde hace seis años quiere regresar a la escuela. También dice que ya no puede, que el trabajo es absorbente, que ya se acostumbró a recibir dinero cada quincena. Pero no olvida decirme que le hubiera encantado estudiar Economía. Le molesta que los jóvenes tengan la oportunidad de estudiar y lo dejen pasar por estar jugando en las maquinitas.

A veces siento que se quedará dormido. Sus ojeras resaltan mucho y sus bostezos me contagian. Está decidido a continuar a ese ritmo laboral hasta que su cuerpo aguante. Viene lo más pesado: el periodo vacacional de Navidad y Año Nuevo. *Casino Life* abrirá todos los días y no cerrará. ¿Qué tipo de personas irán a pasar las fiestas ahí? Raúl, decidido, contesta que la gente sola estará presente, la gente aburrida, la gente triste y la gente ociosa.

Pero ellos son necesarios. A pesar de que sean ludópatas, son útiles para el negocio. “Al dueño del casino le conviene que ellos vengan a jugar, así gana más”, concluye Raúl.

¿Quiénes son ellos? ¿Cómo son ellos? ¿Por qué son así ellos? ¿De dónde son ellos? y ¿cuándo uno se vuelve como ellos?

Ellos

Son ajenos. Sus nombres no aparecen en revistas ni en periódicos. Cualquiera puede ser uno de ellos o conocerlos. Varios libros se han dedicado a su descripción y estudio. Pero ¿quiénes son ellos? Son los ludópatas.

¿Cómo saber si uno pertenece a ellos? La pregunta más importante es ¿cómo saber si Mariana pertenece a ellos? Es complicado por varias razones: ella no sabe de la existencia del término, evita hablar del tema o no le da la debida importancia, pues tiende a minimizar la situación. Es difícil. ¿Cómo proporcionar ayuda a alguien que no la pide y no quiere recibirla?

Las interrogantes enfatizan la importancia de su caso. ¿Cuántas personas están en la misma situación que Mariana? Diferentes publicaciones han destinado espacios para informar a la sociedad mexicana sobre ludopatía. Entre éstas se encuentran *Reforma*, *Milenio*, *El Universal* y revistas como *Etcétera*. Sin embargo, sus espacios son reducidos.

En los reportajes y notas al respecto, sobresalen situaciones dramáticas donde algunos ciudadanos han perdido hogar, familia y dinero por el juego. Sin embargo, no todos los casos han llegado a ese extremo. Hay varios jugadores patológicos que no han perdido cosas materiales, pero que ya manifiestan cierta adicción. Es por esta razón que es necesario contar con información al respecto. Siempre es mejor la prevención que la intervención.

¿Ludopatía o juego patológico?

Según la Asociación Americana de Psiquiatría, su diagnóstico formal es juego patológico. Existen diferentes denominaciones como “ludopatía”, “adicción al juego”, “juego compulsivo” y “ludo-apuestopatía”. Sin embargo, el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-IV 1995) incluye el término de ludopatía, pero al desarrollar dicho concepto dentro del capítulo de

“Trastornos del control de los impulsos no clasificados en otros apartados” se sustituye el término de “ludopatía” por el de “juego patológico”.

Liliana Bava, terapeuta argentina, comenta en su libro *Cuando jugar enferma*, que la Organización Mundial de la Salud coincide con la clasificación de la DSM-IV, pues ambas consideran a esta afección como un trastorno del control de los impulsos. Por lo tanto, quien padece esto pierde crónica y progresivamente la capacidad de controlar su impulso de jugar.¹

De acuerdo con Rafael Tejeda de Luna, autor de *El problema epidemiológico que producen los casinos, el bingo y todos los demás juegos de apuestas*, la ludopatía produce estados de gran placer y excitación donde el nivel de atención sube, los músculos se tensan, las pupilas se dilatan y aumenta el ritmo respiratorio así como el cardíaco. Siempre que tenga dinero, un jugador patológico puede estar de 24 a 48 horas jugando ininterrumpidamente, sin moverse de su sitio. La excitación y la buena racha son los motivos que aduce constantemente el jugador.

¿Por qué surge el juego patológico? William George McCown aclara que es un mito creer que ha surgido debido a los problemas de moral o el mal social. A lo largo de la historia ha existido gente que ha arriesgado algo de valor por la esperanza de ganar. Otro error es considerar al juego patológico como algo del mal, que le quita honor a una persona y que lo convierte en alguien que no lleva una vida potencial.²

¿Por qué juegan? ¿Es necesidad económica, placer, compañía, adrenalina? ¿Qué busca un jugador patológico? Antes que nada, se debe tomar en cuenta que es un trastorno de los impulsos. De acuerdo con la DSM-IV, la característica esencial de los trastornos del control de los impulsos es la dificultad para resistir un impulso,

¹ Liliana Bava, *Cuando jugar enferma*, Buenos Aires, Lumière, 2004, p. 80.

² William George Mc. Cown, *Treating Gambling Problems*, Nueva Jersey, Wiley & Sons, 2007, p. 9.

una motivación o una tentación de llevar a cabo un acto perjudicial para la persona o para los demás.

En la mayoría de los trastornos, se percibe una sensación de tensión o activación interior antes de cometer el acto y luego experimenta placer, gratificación o liberación en el momento de llevarlo a cabo. Tras el acto puede haber, o no, arrepentimiento o culpa.³

De esta misma manera, la Asociación Americana de Psiquiatría tiene diez criterios para el diagnóstico del juego patológico.

1. Preocupación por el juego. Es decir, preocupación por revivir experiencias pasadas, compensar ventajas o pensar formas de conseguir dinero con el que jugar;⁴
2. Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado;
3. Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego;
4. Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego;
5. El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la ansiedad;
6. Después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo;
7. Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego;
8. Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo, o abuso de confianza, para financiar el juego;
9. Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego;

³Liliana Bava, *op. cit.*, p. 83

⁴*Ibid.*, p. 82

10. Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.

Al estar involucrados los impulsos, según autores españoles como Miguel Garrido y Ana Domínguez, gran parte de los estudios se han centrado en explicar la falta de autocontrol. Lo que más curiosidad ha despertado es la impulsividad. Ésta es el reflejo de una disposición del individuo a involucrarse en distintas situaciones sin tener en cuenta las posibles consecuencias negativas derivadas de su acción. La impulsividad se relaciona con la incidencia y gravedad del juego patológico.⁵

Estos autores, en el libro *Ludopatía y relaciones familiares*, tratan de explicar lo que podría fomentar a una persona a convertirse en jugador patológico. Han encontrado que la impulsividad está muy relacionada con la búsqueda de sensaciones. Es decir, la necesidad de experimentar un nivel de activación mayor, a través de la realización de nuevas conductas.⁶

Y falta más. Relacionar la adicción al juego con la falta de autocontrol es insuficiente, es una explicación limitada. Es conveniente preguntarse qué los motiva. Garrido y Domínguez afirman que los jugadores patológicos están impulsados por una clase de motivación diferente en función del tipo de juego en el que se involucren. Es una de tipo intrínseco fundamentada en una base irracional que proporciona excitación. El juego es un activador emocional.⁷

Lo interesante es que esta motivación diferente los hace actuar con base en una necesidad de logro. Les agrada demostrar su conocimiento y control sobre el juego. Insisten hasta que lo logran. Ellos creen que pueden controlar el comportamiento de la máquina.⁸

⁵ Ana Domínguez, *op. cit.* p.36

⁶ *Ibid.*, p. 37.

⁷ *Ibid.*, p. 44

⁸ *Ibid.*, p. 41

¿Quién podría creer que la aleatoriedad tiene control? Ellos, los ludópatas. Garrido explica que cometen una serie de errores al procesar la información: consideran que todo lo referente al juego está conectado entre sí y tienden a potenciar su capacidad de control sobre el juego, especialmente en los que interviene cierta habilidad como la baraja.⁹

¿Cómo llenar un vacío existencial?

Además, de acuerdo con Liliana Bava, el jugador afectado trasmuta sus necesidades naturales. Las necesidades físicas básicas como el hambre, la sed, el abrigo, el sueño, la actividad regular y la necesidad de protección quedan sumidas por la imperiosa necesidad de descarga de un exceso de energía vital o por una falsa necesidad de relajamiento tras las situaciones de tensión.

Su cura puede parecer sencilla: dejar de jugar. Pero esto sólo es un engaño. Según Bava, eso no cura el problema porque si no se trabaja en lo personal sobre cambios de vida más profundos se transformará el logro de dejar de jugar en un episodio aislado.¹⁰

¿Qué pasa cuando un jugador deja de jugar? Se le presenta un síndrome de abstinencia. Sufren distintos trastornos psicosomáticos, trastornos del aparato digestivo y alteraciones del ciclo vigilia-sueño, con un mayor predominio en mujeres que hombres.¹¹

La autora argentina ve a la ludopatía desde un enfoque en que el hombre es bio-psico-socio-espiritual. Por esta razón, no basta con dejar de jugar. En contraste, cualquiera podría pensar que el juego es una actividad libre; sin embargo, para Bava el jugador patológico trastocó el “ejercicio de libertad” por “sometimiento

⁹ *Ibid.*, p. 42

¹⁰ Liliana Bava, *op. cit.* p. 84.

¹¹ Juan Martín Sandoval, *Casinos: efectos sociales negativos y ludopatía*, p. 34.

compulsivo". El ganar pasa a ser segundo término, lo importante es participar y demostrar destreza.

Se trata de un vacío existencial. ¿Hay medicamentos o tratamiento que nos llenen existencialmente? Bava propone un tratamiento que se basa en la compañía, en que el ludópata sienta apoyo de sus seres queridos. Ella comenta que es importante, como familiar del jugador, darle herramientas que le permitan mejorar y restaurar su autoestima. Ayudarlo a modificar su estilo de vida, a restaurar la situación familiar, alentarle a descubrir y emplear provechosamente y con constancia sus mejores cualidades. Es un método que intenta llenar aquel vacío.

Es una excusa, carente de argumento, decir que por falta de dinero el tratamiento es inalcanzable. Si se analiza bien, uno se dará cuenta que la parte económica es la que menos resalta. El sentirse querido es lo que finalmente ayuda al jugador. Liliana Bava recomienda el tratamiento porque le da mucha relevancia a la parte espiritual del ser humano.

Costos sociales

De acuerdo con un estudio que la Cámara de Diputados hizo en 2004, los costos sociales derivados del juego en casinos son los siguientes:

- a) Comisión de delitos;
- b) Costos por pérdidas en los negocios y el empleo;
- c) Quiebras y bancarrotas;
- d) Enfermedad;
- e) Costo de servicio social;
- f) Costos regulatorios directos del gobierno;
- g) Costos familiares;
- h) Abuso monetario; es decir, recursos adquiridos de la familia, los amigos o los empleados, utilizando falsos argumentos.¹²

¹² Liliana Bava, *op. cit.* p. 41.

Según un estudio de investigación de campo de otros analistas como Shaffer en Estados Unidos, se estimó que los jugadores patológicos era 1.4% de la población de ese país, y los jugadores problema, 2.8%. Para un promedio de 100 adultos, estos números implican costos sociales de entre 14 mil y 22 mil dólares. El estudio reitera que esta situación coloca al juego en casinos entre el puñado de problemas sociales, como la droga o el alcohol, que imponen costos sustanciales a la sociedad, incluyendo aquellos que no están involucrados en la actividad.¹³

El estudio reitera que por cada ludópata que existe, hay seis personas afectadas en su entorno familiar o social.

¿Qué pasa con ellos en México?

En México, el tema de ludopatía es un continuo debate. Tejeda de Luna señala que en nuestro país “ya se empieza a dar esta enfermedad con los famosos bingos y en otros juegos de apuestas, donde vemos a personas de la tercera edad jugando parte de sus pensiones todos los días, parejas que llegan desde la mañana hasta el anochecer, jóvenes que gastan su mesada en unos cuantos minutos, mientras se toman una cerveza o fuman”.¹⁴

La Secretaría de Salud señala que los individuos afectados de juego patológico dicen que buscan acción; es decir, un estado de activación o euforia más que buscar dinero. Al aumentar sus apuestas o magnificar los riesgos consiguen producir y mantener los niveles de excitación deseados.¹⁵

México carece de un conteo oficial aprobado por la Secretaría de Salud que informe sobre el índice de ludopatía. Esto es preocupante porque sin información precisa, no se puede planificar la solución del problema.

¹³ *Ibid.*, p. 42

¹⁴ Rafael Tejeda de Luna, “Ludopatía, problema epidemiológico que producen los casinos, el bingo y todos los demás juegos de apuesta”, en Juan Martín Sandoval, *Casinos: efectos sociales negativos y ludopatía*, p. 37

¹⁵ *Ibid.*, p. 29.

También es un hecho que existen más campañas publicitarias para prevenir las adicciones antes mencionadas que para prevenir la ludopatía o juego patológico. Para comprobar eso no requiero de un conteo. El maestro Alfredo González Portillo, jefe del departamento de Orientación del Consejo Nacional contra las Adicciones, dijo que no hay una campaña de información sobre el juego patológico porque el impacto económico y social es menor en comparación de otras adicciones como el tabaco y el alcohol.

Daniel Olivares Villagómez, presidente de la asociación *Di no a los casinos*, señala que estos centros obtienen cerca del 50% de sus ingresos de los jugadores patológicos y de los jugadores problema.¹⁶

Rafael Tejeda de Luna es un investigador independiente especialista en historia, literatura y seguridad nacional. Colaboró para el estudio de la Cámara de Diputados donde es citado múltiples veces.

En entrevista se le preguntó sobre la ausencia de campañas para prevenir e informar sobre el tema. Él contestó que la ludopatía no se encuentra en una situación crítica para el Estado mexicano, pero ya no tarda en que se empiecen a notar los efectos con el aumento de suicidios en determinadas zonas del país a consecuencia de la ludopatía.

Según él, esto es debido a que se atacan las consecuencias y no las causas, las cuales tienen intereses financieros y políticos de determinados grupos de poder.

Él dice ser de los primeros en México en tratar el tema de la ludopatía en periódicos desde la perspectiva médica. Después, participó en el foro de la Cámara de Diputados y, a partir de entonces, se ha manejado la información agregando cuestiones médicas. Considera como “muy importante” realizar una investigación detallada sobre esta patología.

¹⁶ Juan Martín Sandoval, *op.cit.* p. 41

La Cámara de Diputados ha realizado conferencias y foros para tratar el problema de la ludopatía. Por esa razón, en 2004, elaboró un estudio titulado *Casinos: efectos sociales negativos y ludopatía*.

Este documento enlista los siguientes síntomas asociados con la ludopatía:

- a) la distorsión del pensamiento como negación o superstición;
- b) creencia que el dinero es la causa y solución de los problemas;
- c) la persona se vuelve exageradamente competitiva, inquieta y generosa hasta la extravagancia;
- d) cuando no juegan pueden ser adictos al trabajo;
- e) están predispuestos a enfermedades médicas asociadas al estrés;
- f) se incrementan los trastornos del estado de ánimo;
- g) se presenta un trastorno antisocial, narcisista y límite de la personalidad.¹⁷

Carlos Caudillo Herrera, presidente del Instituto de Investigaciones de Psicología Clínica y Social, dijo para el estudio de la Cámara de Diputados que la labor de los legisladores consiste en tipificar las formas de adicciones de los juegos de azar, y no sólo de los casinos, sino de otras formas de juego que demandan ser incluidas dentro de un marco legal.¹⁸

Para Caudillo Herrera, el casino es el lugar más evidente de la ludopatía y otras adicciones, mostrando las nocivas consecuencias emocionales que conlleva y que van desde la ansiedad hasta el suicidio pasando por depresión, producción irregular de endorfinas, insomnio, cefaleas, migrañas y trastornos cardiovasculares.¹⁹

En países como Estados Unidos y Canadá, el panorama está pintado con un pincel menos brusco. Existe el Consejo Nacional de Juego Patológico y cualquier

¹⁷ *Ibid.*, p. 32

¹⁸ *Ibid.*, p. 37

¹⁹ *Ibid.*, p. 40

persona que sea jugadora compulsiva podrá encontrar con facilidad ayuda terapéutica de un consejero.

En Canadá, los tenientes gobernadores de las provincias han asumido el rol de prestar a la sociedad el servicio terapéutico. Invierten en proyectos de investigación enfocados a los tratamientos disponibles del juego patológico. Este país supera a Estados Unidos en la ayuda proporcionada al ciudadano enfermo. Las provincias han iniciado desde hace varios años campañas agresivas para informar, propagar y prevenir a la sociedad sobre el daño y tratamientos del juego patológico. ¿Y en México cuándo pasará algo así?

El estudio de la Cámara de Diputados describe la ludopatía citando a varios psiquiatras y psicólogos. También ofrece estudios realizados en Estados Unidos sobre el impacto económico de los casinos.

Lo preocupante es que la investigación reitera lo serio de la ludopatía en repetidas ocasiones y años después sigue sin existir una campaña de información o prevención al respecto. ¿Qué es peor: saber y estar consciente de los alcances de una enfermedad sin actuar al respecto, o no saber nada de la situación? Así está la situación en México, nuestros representantes están conscientes de las consecuencias y cruzan los brazos.

Una escala invertida

Mariana va al bingo: se divierte, se enoja, ríe, grita, fuma, gasta, piensa, toma café y apaga su celular. Estas actividades las hace sola o en compañía, eso es lo de menos. A veces puede invitar a su mamá o a su hermana. Yo le he pedido que vaya conmigo porque me gusta observarla mientras se concentra con cada cartón y maquinita. Ella domina todos los juegos del Casino Life: blackjack, Texas Hold'em, póquer y bingo electrónico.

En promedio, asiste a estos lugares cuatro veces a la semana. Todas las tardes, deja a sus hijos con la muchacha que le hace el aseo de la casa. Los niños ya están habituados a esta situación.

¿Acaso le gusta el bingo a Mariana porque se siente insatisfecha en su casa?, ¿le da pereza ponerles más atención a sus hijos?, ¿por qué quiere ganar más dinero si Rolando, su marido, la mantiene con lujos materiales?

Los costos para encontrar una hipótesis a esas preguntas fueron: una plática de aproximadamente cuatro horas, una caja de *kleenex*, tres tazas de café y un pastel de zarzamora. Lo siguiente es la esencia de aquella charla:

Su familia es de cinco miembros: los padres y tres hermanos, incluyéndola. Mariana solía ser la favorita de todos. Era la más inteligente y su promedio académico era envidiable; ocupaba el pedestal de sus padres, la temática en las conversaciones de adultos, y fue admirada por sus primos y hermanos. Así fue el discurso que se manejó toda su infancia y adolescencia.

Sin embargo, ahora, sentada en la sala de su casa, recuerda que su vida no ha sido tan envidiable como el discurso aparenta. Su mamá, llamada Irene, era sobreprotectora y no la dejaba salir.. Y lo más triste de todo fue cuando Mariana comenzó a tener novio porque sus padres no dejaban de juzgar.

Lo peor fue cuando conoció a Rolando porque Irene no lo toleraba. Rolando era muy caballeroso, la respetaba y la quería mucho. ¿Por qué los papás no lo querían? Mariana dice no saberlo, ni siquiera tiene una hipótesis; entonces, me dediqué a observar para encontrar una teoría por mis propios medios. Estaba segura de que si observaba a sus padres podría solucionar mi gran interrogante: la forma en que alguien es educado explica muchos comportamientos del futuro.

El día que conocí a los padres de Mariana me di cuenta que el dinero ha sido un factor importante en su vida. Irene es una señora muy amable; nació en Nicaragua; estudió Medicina en el estado de Jalisco; se embarazó de Mariana cuando tenía 21 años; dejó la carrera; se casó con Higinio; estudió y concluyó Arquitectura, y no se considera una persona feliz.

—¿Qué le hace falta para que usted pueda tener felicidad? —pregunté.

—Pues mucho dinero, así todos mis problemas quedarían resueltos.

—¿Es lo único? —pregunté incrédula.

—Sí, porque yo podría ayudar a mi familia y nos dedicaríamos a gastar el dinero. Es que yo he concluido que si tuviera más, mis preocupaciones estarían extintas.

—¿Por eso comenzó a ir al bingo?

—En parte. La verdad es que también me gusta jugar, estoy convencida de que tengo suerte cuando juego, pues los días en que de verdad me urge dinero, gano.

El papá de Mariana se llama Higinio. Él acompaña a Irene a jugar cuando les “urge” dinero. Por ellos, su hija fue por primera vez al bingo de Mundo E. La plática de Higinio se resume así: fútbol + bromas a Irene + insultos a su hermano + halagos a los parientes que más dinero tienen= insatisfacción personal.

—No hay nada bueno en este pinche país.

—¿Por qué?

—No hay trabajo, hay injusticia y cada vez se pone peor la situación.

—¿Por qué le gusta ir a jugar?

—Me divierto y tengo buena suerte.

Mariana recuerda que un día sus padres le dijeron que debía buscar en su pareja a alguien quien tuviera estabilidad económica. “El amor es para pendejos, Mariana”, le decían. Terminando el pastel de zarzamora, ella admite, entre bromas, que lo único bueno de Rolando es su dinero. Abre su cajetilla Marlboro y agrega: “Al menos ahí no me fue tan mal, ¿no?”.

Ana Domínguez, autora consultada en capítulos anteriores, ha afirmado que la familia tiene mucho peso en el comportamiento del ser humano. Los ludópatas no son la excepción y con Mariana se ha comprobado, pues sus papás, desde que ella era muy niña, le han reforzado la importancia material.

Después de observarla, tanto en el bingo como en su casa, recuerdo a Marge Simpson. Sí, la esposa de Homero, y cuya familia existe gracias a la mente de Matt Groening, creador de la serie Los Simpson.

Marge y Mariana

Cuando veo a Mariana recuerdo a Marge Simpson y cuando veo a Marge recuerdo a Mariana. Sin embargo, el problema de la señora Simpson sólo es cuestión de un capítulo; el de Mariana se gesta cada día sin que alguien la ayude.

El episodio de los Simpson, que trata sobre adicción al juego, es una guía audiovisual que se basa en lo siguiente: Marge es una ama de casa, tiene tres hijos y no puede salir de los casinos. Exactamente, el caso de Mariana.

El capítulo refleja una de las causas que llevaron a Springfield a legalizar el juego: la crisis económica. Se observa una sed de solucionar los problemas acumulados por inacción y falta de control político. Siempre se busca la salida fácil y en este caso fue abarrotar la ciudad de casinos.

Además, se manifiesta cierta inmadurez que es respaldada por la urgencia y desesperación del dinero fácil. A todos los habitantes les urge capital, pero muy pocos se quieren poner a trabajar, por lo que el juego es la mejor solución.

Más allá de la sátira que siempre ha sido el sello principal de la caricatura, el episodio ofrece una riqueza digna de reflexionar. Nunca se mencionan las pérdidas económicas, sino que se enfatiza en las verdaderas pérdidas que son mucho más valiosas que unos simples billetes: la familia y los amigos.

El capítulo de *Los Simpson* funciona como una preventiva y no asusta; sin embargo, a pesar de que su función es una advertencia al televidente, el episodio es ameno sin dramatizar. Se limita a mostrar los posibles daños de tener el juego fuera de control. No hay sentencias, no hay juicios; hay risa y proporciona información.

De acuerdo con el episodio, Marge es el motor de su hogar. Éste se mantiene a flote debido a ella. Ella es la amortiguación de las tonterías que Homero comete a

cada instante, pero ¿qué pasa cuando ella se ausenta de la casa? un verdadero descontrol.

Así pasa en casa de Mariana, la diferencia es que Rolando es mucho más listo que Homero. Marge sufrió su problema de juego durante unas semanas y entró en razón cuando Homero le hizo ver que había fallado como madre. Decepcionar a los hijos y limitarles atención son pérdidas que, con el descuido, se vuelven imposibles de recuperar, pero ¿quién hará entrar en razón a Mariana? ¿Será Rolando o serán sus hijos?

Viven al sur de la ciudad de México, y pertenecen a la delegación Coyoacán, en una colonia cuyas calles aluden a las constelaciones. Su fachada es una puerta de metal; en el garaje caben dos carros: la camioneta *Voyager* y el *Mazda*. El último ha sido la sensación de los últimos cuatro meses, y es el nuevo orgullo de Rolando; claro, además de sus tres hijos.

Los problemas de ese hogar empiezan con la letra “d”: desamparo y desorden porque los hijos pasan sus tardes solos; se manifiestan con la letra “c”: cinismo y capricho.

Lo mejor de esa casa es el bar. Así lo dicen sus familiares y amigos cercanos. Tiene una pantalla de plasma, sillas y sofás muy cómodos, y el diseño industrial es tan innovador que hasta parece un establecimiento. Lo primero que salta a la vista es la botella de *Red Label* de aproximadamente medio metro. Todo ahí invita a consumir y a pasarla bien. Rolando es el anfitrión que cada cinco minutos está ofreciendo algo que comer, ver y beber: es más servicial que un mesero.

La cocina es otro lujo que cualquier familia de clase media querría: es de tamaño perfecto porque todos los muebles caben en perfecta armonía con espacio suficiente para caminar; la alacena tiene comida, la mayoría enlatada, cuatro cajas de cereal como Choco Krispis, Corn Pops, Zucaritas y el típico de la dieta: Fitness;

el refrigerador está por reventar de helados, jugo, leche, queso Philadelphia y por supuesto Coca Cola: aquello que nunca faltará en ese hogar.

Arriba también es agradable, pero no tanto como el bar de abajo. Todos los cuartos están equipados con roperos que abarcan toda la pared. A mi gusto, el mejor es el de Virginia y Elvira. Es un mundo de princesas: paredes rosas, closets lujosos repletos de juguetes novedosos, edredones de Blanca Nieves, un tapete de Jazmín y un baño también rosa. Esa habitación invita a soñar con el príncipe azul.

La habitación de Rolando y Mariana goza de Sky integrado en la pantalla de plasma y un tocador mejor equipado que un salón de belleza. Al repasar cada rincón de la casa cualquiera pensaría que los dueños son la familia feliz porque todo lo tienen y de todo gozan. Pero este pensamiento sería muy frívolo. Desafortunadamente, me tocó comprobarlo.

Son las cinco de la tarde. Es miércoles y mañana hay clases. Los niños cenan a las siete y se duermen a las ocho por órdenes de Mariana. Su rutina es algo sencillo de memorizar: a partir de las cuatro de la tarde, Connie se hace cargo del inmueble y de los niños. Ella tiene 16 años y vive en un pueblo que ni siquiera ella sabe pronunciar bien las palabras; sin embargo, la seguridad de los tres hijos de Mariana depende de ella tres horas al día, cinco días a la semana.

Le pagan 3 600 pesos mensuales por hacer esta labor. Ella procura hacer todo lo que los niños le ordenan: cocinar *hot cakes*, preparar sándwiches, meter las palomitas al microondas, subirles Coca Cola, recoger los juguetes, regañar a Carlitos por pegarle a Elvira, etc. Ella hace todo lo que una mamá debería hacer: estar con los niños.

Connie tiene un novio en su pueblo y ese miércoles lleva una hora hablando con él por teléfono. Quiero pensar que lo hace porque estoy ahí y que no es su hábito

diario. Ya me duele la cabeza por querer poner orden donde nunca lo ha habido, pero algo de ahí me intriga mucho, a decir verdad, todo de ahí me intriga.

Empecemos con ella: es Virginia, tiene siete años, es la primogénita de Mariana, es buena alumna y es la más obediente de sus hermanos. Alza sus juguetes, pregunta de todo y es obediente. Sin embargo, según Rolando, ella es muy fría porque rara vez expresa sus sentimientos con abrazos, caricias y besos. O sea, ella no es cursi, ni melosa, ni empalagosa.

También es caprichosa. Si no se hace lo que ella quiere, al segundo llora y se enoja. Todo esto es absolutamente normal en la vida de los niños. Varios sufren de conductas caprichosas, pero hay algo en esa niña que inquieta: es un adulto en pequeño.

Pero el problema es que esta conducta de “grande” es aplaudida en su familia. Mariana está muy orgullosa al respecto que hasta lo comenta en las reuniones. Todos dicen: —Órale, qué niña tan responsable e inteligente—. ¿Por qué un niño buscaría comportarse como un adulto? Según la doctora Centeno, esta conducta ocurre cuando el niño no ve autoridad en el hogar.

Ese miércoles, a las 10 de la noche, Rolando habló conmigo sobre Mariana.

Fue la conversación donde más frustrada me he sentido. Rolando comentó que está muy preocupado por Mariana, pues unos días atrás le había dado 10 mil pesos para los gastos generales y se los acabó en una noche de juego. Lo peor es que su esposa lo negó todo.

—Ludo...¿qué? —Rolando contestó haciendo mueca de incompreensión—. Te juro que nunca había escuchado eso.

—Pues es una adicción al juego —contesté recordando toda mi clase en el consultorio de Centeno.

—Ah, ¡chingá!, ¿de verdad tú crees que Mariana tenga eso?

—Pues yo no lo descartaría —respondí al sentirme un poco culpable de haber traído el tema de golpe a la plática—, hay especialistas que ayudan a averiguar eso. Te puedo contactar con uno si quieres.

—¡Híjole! Ya me hiciste sentir medio culpable.

—¿Por qué?

—Pues es que la próxima semana nos vamos a Las Vegas. Y fue mi idea.

—¡Ah!

—No tienes idea de cuánto dinero gasta en los casinos de allá —responde Rolando algo inquieto—, ella gasta fácil 30 mil pesos en una semana. Es demasiado, ¿no?

—Sí, un poco —y en ese momento me acuerdo de los niños— pero ¿también se llevarán a sus hijos? ¿No crees que son muy pequeños para un ambiente como Las Vegas?

—Exacto, eso fue lo que pensamos —sonríe levemente— y decidimos no llevarlos. Los dejaremos con mi cuñada. Aunque para serte sincero ya me duele abandonarlos tanto.

—Pues sí, es una lástima —es inevitable sentir coraje ante la —sinceridad” de Rolando.

Ahí están las pérdidas que el juego trae consigo: un esposo totalmente despistado y con remordimiento por abandonar a sus hijos; una esposa enviciada sin saberlo; tres niños que cada día crecen solos, con pesadillas en las noches. En fin, una familia cuyo retrato es el ideal por tener una casa bonita, pero cuya vida es carente de unión.

La alerta de su historia incrementó cuando una amiga de Mariana, llamada Isabel, le prestó 500 pesos; a la siguiente semana, volvió a darle dinero; al mes, ya le había dado cinco mil pesos. Para pagar sus deudas, Mariana pidió prestado a sus familiares. Argumentó que uno de sus hijos estaba en el hospital y que no tenía dinero para pagar. Todos, alarmados, le dieron dinero. Meses después, supieron la verdad y la bomba estalló: Rolando se dio cuenta que Mariana había pedido prestado.

Su primera reacción fue de enojo. Lo que más le molestó fue el —¿qué dirán?—, pues odiaba la idea de que lo vieran como el —ploretón—; de que pensaran que no tuvieran para comer. Isabel, al enterarse de las mentiras de su amiga, se indignó con esta reacción: ¿Cómo es posible que Rolando viera el problema desde una óptica tan superficial? Su esposa estaba enferma y él, preocupado por las críticas que recibiría. Para Isabel, esto es un ejemplo de cómo la realidad supera la ficción.

Marge y Mariana están perdidas. Una ya reaccionó porque el escritor de la serie quiso que así fuera, pero la historia de Mariana es anónima y no dura 30 minutos. Lo peor es que ella no es la única: también está Julieta.

Julieta sin Romeo

La describen perfectamente. Pareciera que los autores, a quienes consulté en capítulos anteriores, fueran amigos de ella. Cerca de Pabellón Cuauhtémoc hay un lugar que se llama Mío. Llegué atraída por mi curiosidad y en una mesa del rincón, la vi sentada. Se llama Julieta. Es un nombre que evoca romanticismo, pero ella se dedica a tachar numeritos en su cartón.

Iba con su hermana Cecilia. Acababan de llegar y cuando me senté me sonrieron. Repartieron los cartones y me desearon suerte. Es lo más hipócrita que he escuchado. ¿Quién desearía suerte si todos quieren ganarse el dinero?

Cero victorias y seis pérdidas; 400 pesos menos en su bolsillo. Sólo había pasado media hora. Planeaban irse al Yak de Universidad. Según Julieta, ahí las *maquinitas* la consentían. Me causó risa así que externé mi curiosidad:

—Oiga, pero eso es cuestión de suerte, ¿no?

—Le juro que sí me dan las *maquinitas*. Sólo en los lugares y situaciones donde yo lo intuya. Por eso estamos en esta mesa. Sentí en el pecho que aquí ganaríamos.

Se fueron a Universidad, me invitaron y accedí. Eran las ocho de la noche cuando salí del Mío. Media hora después, los guardias de la entrada pedían mi credencial de elector. Julieta me dijo que eran muy sangrones, pero que estaba bien, “con tanta inseguridad, cualquier cosa puede pasar”.

Fuimos a las *maquinitas*. Aposté 50 pesos que se esfumaron con sólo apretar cinco veces un botón que dice “apuesta”. Son muy parecidas a las que vi en *Casino Life*. Julieta odia ese lugar porque ahí nunca gana. “En serio que me enoja

eso, eh". Por eso, hace más de dos semanas que dejó de ir y, de acuerdo con ella, su bolsillo está menos resentido.

Estuvimos cuatro horas. Cecilia estaba muy cansada y hacía dos horas yo ya había perdido la cuenta del dinero gastado e invertido. Julieta estaba enojada, ausente, pensativa, ansiosa porque no quería irse hasta ganar algo. Entramos al bingo, para intentar sacar una línea.

La sala estaba muy llena a pesar de que ya eran más de las doce de la noche. Era miércoles. Ahí, en la mesa conocí a tres mujeres. Eran de Colombia, su acento las delataba y su amabilidad nos sorprendía. Tenían billetes de un dólar, tres monedas viejas y una fotografía de una pirámide. Pregunté si era algún truco y dijeron que sí, que siempre funcionaba.

Pasó una hora más y los billetes y monedas no hacían su trabajo. Entonces llegó la hora del "canto". Julieta estaba fascinada porque le habían prestado la pirámide y las monedas. Sin embargo, con el canto su sonrisa se congeló. "Quiquiriqui, yo quiero Yak aquí". Lo repetían tres veces, rápido, lento, cantando, coreando, bailando o aplaudiendo. Varias personas voltearon a vernos. Según ellas, en cualquier momento caería el premio.

Julieta reía y contaba sus aventuras. Cecilia comía papas a la francesa. Con la plática se me ocurrió hablar sobre la ludopatía. Una de las colombianas sabía su significado, pero ni Julieta ni Cecilia sabían. Tuve que repetir el término cinco veces. Expliqué un poco. Resultó incómodo, pero Julieta concluyó en que "ella podrá ser muy ludópata y lo que sea, pero el bingo la mantenía con sustento". Se terminó la conversación.

En la mesa de al lado estaban quemando un cartón. No se prendió el detector de humo por milagro. Algunas personas que van al bingo llevan fotografías. Eso lo sabía, pero que intenten incendiar el lugar era algo nuevo para mí.

Julieta me contó que lo hacen, pues hay cartones llamados “gitanillos”; es decir, los que tienen números en las cuatro esquinas y en el centro. Por tradición española deben quemarse después de jugarse. Es un amuleto que da mucha suerte. Comenta que hace tres años ella ganó más de 20 mil pesos con un gitanillo.

Son las dos de la mañana. La sala ya está más vacía que llena, al igual que nuestros bolsillos. Me despido y ofrezco mi número telefónico. Una semana después, Cecilia me llama, se porta muy amable y me suplica que platique con Julieta acerca de la “ludo... ¿qué?”.

He intentado más de 10 veces platicar con Julieta. Su hermana me dice que cada día es peor. Ahora, con tanto casino, se la vive ahí: en las *maquinitas*. Me recomienda dejar de intentarlo, “pues ya es mejor rezar”. Insisto en convencerla de que es tratable, que no se dé por vencida, que hay arreglo. Dije muchas cosas, pero ella dijo que su hermana ya no cambiaría.

Una semana después me dijo que Julieta era feliz en el bingo. Julieta dice que le causa emoción ir; va como 20 veces al mes. Julieta me recuerda a ellos, se parece a ellos y ya es una de ellos.

La alternativa

Conocí a Carlos con sólo entrar a Google. Sus teléfonos aparecían en el buscador y marqué instantáneamente. Al otro lado de la línea, percibí amabilidad. Quedamos de vernos al día siguiente.

Se llama Carlos del Moral y ha sido entrevistado muchas veces tanto en televisión como en radio. Él es egresado de Administración de empresas de la Universidad Nacional Autónoma de México. Hace más de 15 años que fue alcohólico y recibió tratamiento para acabar con su adicción. También fue ludópata, pero no pudo recibir ayuda necesaria porque en México simplemente no existía un grupo o sociedad que tratara esta enfermedad.

Esta vez las apuestas son inexistentes. El camino de este relato es diferente a los demás. Es un camino alterno. ¿Qué se sentirá estar enfermo y no conocer la medicina? Carlos reconoce la dificultad, pero dice haberla vencido, y sonríe.

Con base en las enseñanzas del grupo de alcoholismo, Carlos logró crear el primer grupo en todo el país —según él— que atiende a ludópatas. Fue lo primero que me dijo en la entrevista, en su despacho. Con el ruido del metrobús y el sol de un sábado, Carlos sonreía al platicarme de la ayuda que él ofrece a los jugadores.

Desde hace diez años le interesa profundamente combatir la ludopatía en México y con su grupo llamado Jugadores en recuperación ha tratado de llamar la atención a las instituciones correspondientes como el Instituto Nacional de Psiquiatría o el Consejo Nacional contra las Adicciones.

Ha impartido cursos de prevención a la ludopatía en la Universidad Tecnológica de México y en la Universidad Empresarial Pedagógica. Participó en el debate sobre la apertura de casinos en México en 2004 en la Asamblea Legislativa del Distrito Federal.

También ha buscado a los medios para llamar la atención de la sociedad y prevenirla de la ludopatía. Carlos ha estado presente en varios programas de Televisión Azteca como *Lo que llamamos las mujeres*, pero comenta que ni siquiera la empresa quiso poner los teléfonos para que la gente lo contactara.

Para Carlos del Moral, la ludopatía es un problema social que el gobierno se niega a atender. Hace dos años envió dos cartas dirigidas a Presidencia sobre la importancia de generar políticas públicas para combatir la ludopatía. La respuesta, aparte de ser tardía, no contuvo comentario alguno sobre este tema y se enfoca a prometer que se terminarán los casinos ilegales.

Dice que es un tema sumamente grave. De acuerdo con él, esto es debido a que hay personas tan enfermas que inclusive en una sala de bingo se presentan situaciones de prostitución. “Lo peor de todo es que nadie investiga sobre ludopatía y eso no da esperanza”.

Por su parte, Carlos del Moral, se ha podido dar cuenta de que la ludopatía, más que ser una enfermedad es “un síntoma de un vacío existencial”.

Gran parte de la ayuda que ofrece a los jugadores está basada en la logoterapia. Con una chamarra y un café helado, dice que la gente no hace las cosas por gusto, no encuentra el sentido a su vida. Esta creencia es la que desencadena varias enfermedades y adicciones.

El enfoque que ofrece se basa en tres conceptos: experiencia, creación y actitud. A diferencia del tratamiento cognitivo conductual que los psiquiatras utilizan con los ludópatas, Carlos del Moral utiliza una alternativa: en vez de cambiar la conducta, cambia la información para que la conducta cambie de manera automática.

Jugadores en recuperación

Es un grupo de personas que tiene como fin resolver el problema de ludopatía. Fue fundado por Carlos del Moral hace ocho años y el único requisito para ser miembro es “tener el deseo de dejar de apostar”, comparte.

Las tres palabras que le dan “vida” al grupo son: comprenderlo, reconocerlo y tratarlo. Además, la frase que según Carlos comparte a su grupo es: “Dios, otórgame la serenidad para aceptar las cosas que no puedo cambiar, el valor para cambiar las cosas que yo pueda y la sabiduría de distinguir la diferencia”.

El programa de recuperación se basa en 12 pasos:

- Admitir la impotencia ante la afición de apostar;
- Llegar a creer que un poder más grande a uno mismo es el que restaurará los daños;
- Tomar la decisión de poner voluntad;
- Realizar un inventario moral y financiero de uno mismo;
- Admitir ante uno mismo la naturaleza de los errores;
- Estar completamente listos para que sean quitados los defectos de carácter;
- Humildemente pedir a Dios que se quiten las debilidades en uno mismo;
- Hacer una lista de todas las personas que han sido dañadas por uno;
- Hacer enmiendas directas a tales personas;
- Continuar con el inventario personal y reconocer los errores;
- Buscar a través de la oración mejorar el contacto con Dios;
- Llevar el mensaje a otros jugadores compulsivos.

Psiquiatras como la doctora Centeno no recomiendan este tipo de ayuda porque la filosofía de los 12 pasos no permite ayuda psiquiátrica ni psicológica. Sin embargo, Carlos del Moral opina que cada quien puede ocupar el método que más le agrade en beneficio del paciente.

William George McCown afirma en su libro, *Treating gambling problems*, que, según sus observaciones, la tensión existente entre los académicos y los grupos de autoayuda como Jugadores en Recuperación no parece ser tan problemática en juego patológico como en otras adicciones.¹

Carlos ha ayudado a más de 50 personas y todos los días trabaja para tener un espacio en los medios, para ser escuchado y para publicar un libro. Su principal obstáculo es no tener fondos suficientes para ello, pero poco a poco ha construido ayuda.

En enero del 2010, inició con gente del Consejo Nacional contra las Adicciones la organización de foros para informar a la sociedad sobre la ludopatía. Es una gira pequeña por alrededor de diez estados del país. A su consideración, es lo mejor que puede hacer por el momento.

Al platicarle sobre los casos de este reportaje, Del Moral opina que Martín nunca dejará de jugar porque le deja dinero y lo hace desde los 13 años. Por desgracia, es difícil que entre en razón, pero “se puede intentar si él así lo desea”.

Al escuchar el caso de Mariana, Carlos se alarmó e identificó a una ludópata. Aclaró que la familia es la que debe de confrontar al enfermo y apoyar a éste a reconocer su problema. “No es nada fácil, pero al adicto no le gusta que le digan lo que tiene que hacer; no le gusta que lo juzguen”.

Además, comentó que una de las peores cosas que se puede hacer como familiar de ludópata es consentir las visitas a las casas de apuestas como manera de evitar un “conflicto mayor”.

¹ William George McCown, *Op.Cit.* p.72

Sin salida

Sería agradable inyectar de esperanzas y poder decir que en el país ya se inició una investigación profunda para tratar la ludopatía. Sin embargo, al carecer de información y estudios al respecto, ¿cómo se piensa encarar este problema de salud pública? ¿Qué les queda a los ciudadanos enfermos? ¿Resignación?

Me encantaría decir que Mariana sí me escuchó y que el tratamiento para dejar de jugar está funcionando; me encantaría decir que Martín ha invertido todas sus ganancias en superarse; me encantaría decir que la vida de tres personas ha mejorado gracias a mí. Pero si hiciera esto, mi credibilidad y mi palabra, tanto oral como escrita, dejarían de valer.

Algunas películas de Hollywood son predecibles desde el principio hasta el fin: la protagonista se casa con el galán y viven felices; todos los conflictos se resuelven y los cabos sueltos desaparecen. Ojalá yo pudiera hacer eso en este reportaje, pero mi estilo es diferente. Creo que mi final dista mucho de la felicidad de los cuentos de hadas.

Antes, creía que el final sería lo más fácil de redactar, pero se está convirtiendo en un laberinto donde me pierdo cada vez más porque la vida de los tres casos sigue igual: sumergida en el juego. Por otro lado, la vida del país sigue igual: sumergida en el pensamiento de “aquí no pasa nada” y en la filosofía de “ya ahogado el niño, a tapar el pozo”.

Martín, después de ser millonario, terminó en la cárcel. Hace poco que pasó y nadie sabe bien por qué. Su mejor amigo dijo que por fraude, pero prefirió “mantenerse al margen” porque es un caso muy delicado. Intenté sacar información con su mamá, pero falleció hace tres semanas; fui con su tío, Jesús Estrudillo, pero me enteré en las noticias que había muerto. El caso de Martín está muy lejos de ser feliz.

Mariana sigue enferma e ignorante; niega tener ludopatía . Hace una semana, entró a trabajar porque ya no aguantaba que Rolando le dijera que era una “floja”. Su sueldo es de 20 mil pesos mensuales y dice sentirse satisfecha, plena y productiva. El problema es que ya no está en casa porque del trabajo se va a jugar. Sus hijos están solos todo el día y las pesadillas de Virginia continúan.

Todavía recuerdo cuando yo tenía diez años. Mariana se me hacía la mujer más bonita y quería que fuera mi hermana mayor por la seguridad que ella reflejaba. Trece años transcurrieron para darme cuenta que mis creencias eran un espejismo. Las líneas de mi vida han cambiado de estilo y hoy, a mis 23, me empeño en ser alguien mejor, alguien diferente a ella. Tener ídolos es un lujo muy caro e innecesario, pero la factura de matarlos es dolorosa.

Conclusión

Me enteré del caso de Mariana por una llamada telefónica; del de Martín, por puro chisme, y el de Julieta, por ser entrometida. Tres personas muy diferentes, pero con un común denominador: la ludopatía.

Al tratarlos, recordé a Ryszard Kapuscinski, periodista polaco conocido por sus reportajes en África entre 1960 y 1970; un referente común de mis maestros de Géneros Periodísticos, quienes admiraban su entrega a la profesión; autor de varias obras, entre éstas se encuentra *Los cínicos no sirven para este oficio*. Este libro enfatiza que, de acuerdo con Kapuscinski, el periodista debe tener empatía. Esto se debe a que la principal fuente del trabajo periodístico es la gente y sus historias. Lo comprobé, pues si por cualquier razón, yo les caía mal a Mariana, Martín y Julieta, el reportaje hubiera sido un fracaso. Requería que ellos depositaran en mí sus vivencias.

Lo más difícil fue pedirles entrevistas. Por supuesto que no pensaba llegar y decir: “Hola, como usted es un ludópata, me encantaría entrevistarlo”. No, en primera, porque Mariana, Martín y Julieta negaban rotundamente tener señales de adicción. Hasta se molestaban cuando se mencionaba el tema. Entonces tuve que ganarme su confianza, conocerlos más y, sobre todo, no juzgarlos. Ésa fue la enseñanza personal más importante de este reportaje: tolerar y escuchar a la gente.

A Mariana la conozco desde hace tiempo; por lo tanto, no hubo problema en pasar tiempo con ella. En su casa tuve que oler, observar, callar, reír y llorar para que ella se abriera ante mí. Martín fue una historia más complicada porque tuve que seguirlo de fiesta en fiesta, entrevistarlo con alcohol de por medio, reconstruir escenarios con sus más íntimos amigos. Fue un reto narrativo. Todo mi aprendizaje de entrevistas está plasmado en su historia porque él divagaba mucho; o sea, tuve que encarrilar la entrevista para que no se perdiera el rumbo;

tuve que elaborar mis preguntas de manera estratégica: como una escalera para que una me llevara a la otra y, así, alcanzar la información que buscaba.

Durante la elaboración de este reportaje, pasé por varios estados de ánimo: tristeza, desesperación, alegría e impotencia. En el proceso de investigación es inevitable sentir y en la redacción se refleja. Por eso, recordé mucho a Oriana Fallaci, escritora y periodista italiana. Ella se negaba a dejarse fuera de sus entrevistas y reportajes; o sea, en éstos siempre mostró una parte de su sentir y de su forma de pensar. Lo mismo pasa con este reportaje: mi sello está impreso.

Además, me di cuenta de que el periodismo es una profesión noble y flexible. Para explicarlo, me permito realizar una analogía con un guardarropa. Supongamos que todas las áreas del conocimiento son prendas de vestir y están guardadas en el armario. Hay de todos los tipos y colores: pantalones blancos, azules, cafés, amarillos; blusas rojas; faldas cortas y verdes; camisas rosas; playeras grises. De toda esta variedad, el periodismo sería la prenda negra porque combina con todo. Así es la profesión. Con todo va y con todo queda bien. Si a un periodista le interesa la medicina, puede dedicarse a redactar textos especializados en esa disciplina; si le interesa la filosofía, hará lo mismo.

Para este reportaje tuve que usar varios colores, pero siempre tuve puesto algo negro. Requerí de psiquiatría, para comprender los términos de la enfermedad, y de derecho, para entender las leyes.

Tan sólo con este trabajo, me he nutrido profesional y personalmente. Aprender de psicología y psiquiatría fue todo un reto; ganarme la confianza de mis casos fue uno de mis grandes logros; plasmar todas las historias, que suceden en tres dimensiones (largo, ancho y profundidad) a un papel de tan sólo dos (largo y ancho) ha sido un orgullo para mí.

Sin embargo, quedo insatisfecha. Hay varias cosas que están inconclusas y que este reportaje sólo es una llamada de atención para que entre los ciudadanos y los gobernantes hagamos algo. Este reportaje es un grito para captar la atención del problema de la ludopatía.

Me di cuenta de que en México las cosas funcionan bajo el famoso refrán que dice: “Ya ahogado el niño, a tapar el pozo”. Es decir, se actúa de manera reactiva y no proactiva. Hasta que seamos el país con más ludópatas en el mundo, los gobernantes no harán una campaña de información.

Recuerdo una de las tantas noches que asistí al PlayCity, una casa de apuestas perteneciente a Grupo Televisa. Había una familia de cinco miembros. Cada uno de ellos estaba jugando en diferentes máquinas, todos tenían una sonrisa y parecían pasarla bien. Pero todo cambió cuando uno de los hermanos ganó un premio de 30 mil pesos. Su mamá le dijo que tenía que repartirlo entre todos porque así habían quedado desde el principio. Al ganador, se le borró la sonrisa por la sugerencia y comenzaron los problemas. Era evidente que no quería compartir su “buena suerte”. La historia terminó en golpes y los trabajadores del lugar sólo los desalojaron sin antes asegurarse de que habían pagado lo consumido. Los demás jugadores, después de haber observado, regresaron a sus maquinitas y hasta hubo quienes se fueron porque “ya se había salado la buena suerte”. ¿Dónde queda el papel de los medios para informar y orientar?

Por lo general, periódicos mexicanos, como *Milenio* han tocado el tema de la ludopatía con cierto amarillismo y dramatismo para captar la atención de los lectores.

Un ejemplo claro es el siguiente:

Pero ciertamente en los juegos de azar siempre se gana o se pierde y cuando la mala racha llega al jugador, el dinero escasea, y es ahí cuando las personas comienzan a poner en riesgo su patrimonio personal, familiar y económico. En su desesperación las personas comienzan a vender, hipotecar, sobrecargar tarjetas de crédito, recurrir a hipotecarias,

chantaje, fraudes y hasta robo. Son tantos los problemas que la ludopatía llega a derivar que las personas en su desesperación encuentran una salida fácil: el suicidio.¹

No todos los ludópatas terminan así, la situación mostrada es un extremo. Si se alcanza esa gravedad es por la escasez de información, de investigación y de preocupación. ¿Cómo empezar a prevenir una adicción si el país no cuenta con estudios de ésta? ¿Por qué para prevenir hay que alarmar?

Este tema en los medios no ha tenido la fuerza que el tema amerita. Existen varias notas en los diversos periódicos como *Reforma*, *El Universal*, *Milenio* y *La Jornada*, pero no se genera información, sino que se recicla. De esta forma se contribuye al vacío de información. Por ejemplo, ha habido dos notas, una de *El Universal* y otra de *Milenio*, en la cual, se afirma que hay dos millones de ludópatas en el país, pero de acuerdo con Tejeda, Luna no se han realizado estadísticas.

La nota específica lo siguiente:

En el país hay dos millones de ludópatas o personas adictas a las apuestas y esta cifra se incrementa con el apoyo de las autoridades federales, que otorgan más y más permisos de apertura de centros de juego en todo el país, aunque no se atreven a llamarlos abiertamente “casinos”, advirtió en Mérida Rita Martínez Jáuregui, directora de la campaña no gubernamental contra esa enfermedad.²

El trabajo continuo del tema es inexistente. Sí se ha puntualizado en que la ludopatía es un problema de salud pública, pero los reportajes que el lector encuentra son aislados. Hay información de algunos estados como Yucatán y Jalisco, pero se requiere algo a nivel nacional.

Sin embargo, a pesar de la poca información y el rol de los periódicos, hay una excepción y buena noticia: durante la elaboración de este reportaje, *Milenio* publicó el 19 de julio del 2010 que en Guadalajara se había modificado el

¹ Perla Parra. “Unos 80 mil regios padecen ludopatía” en <http://www.milenio.com/node/384251> revisado el 28 de febrero del 2010.

² Daniel Barquet, “Hay dos millones de ludópata en el país” <http://impreso.milenio.com/node/8816714>, revisado el 17 de agosto del 2010.

Reglamento de Salud, en el cual, los casinos ya están obligados a advertir del riesgo de jugar. Esto es el primer paso, pero hace falta que se lleve a cabo en todo el país.

Oficialmente, en Guadalajara la ludopatía es un asunto de salud pública, toda vez que en la pasada sesión de ayuntamiento se aprobó un dictamen para realizar adiciones al Reglamento de Salud que contempla nuevas obligaciones para los casinos. Se trata del Capítulo VII denominado De la ludopatía, reforma propuesta por el regidor panista Ricardo Ríos Bojórquez, con la que se pretende incidir para que los asiduos clientes —en su mayoría amas de casa— ya no sean tan asiduos y tengan esta actividad como esparcimiento y no como adicción.

Ante la proliferación de casinos en la zona metropolitana de Guadalajara, donde ya operan alrededor de una veintena, y el alarmante incremento de adictos a las apuestas y juegos de azar (o ludópatas), el dictamen aprobado contempla, de manera análoga a las cajetillas de cigarros (donde se advierte del riesgo de enfisema y cánceres), la participación de los encargados y dueños de casinos en el combate a esta enfermedad mental mediante la fijación de carteles y señalamientos visibles al público al interior de los locales. En éstos se advertirá que “la práctica reiterada de los juegos de azar perjudica la salud, pudiendo generar ludopatía”, dice el tercer artículo del Capítulo VII.³

El arreglo al Reglamento de Salud en Guadalajara era necesario porque a la gente no se le advertía del riesgo, pues en folletos de Casino Life, Caliente y Play City, se realzaba la diversión que traía asistir a estos lugares sin siquiera. Resaltaban que volverse millonario era muy fácil. En los comerciales de televisión, se veía a la gente sonriendo porque “ganaba” con frecuencia miles de pesos “con sólo venir”. La única advertencia que realizaban era hacia los menores de edad, pues está prohibido su acceso porque la ley así lo marca.

Aún así, lo de Jalisco representa un pequeño avance, pero alberga esperanza. Si un ayuntamiento puede sesionar y lograr arreglos a los reglamentos, significa que también puede suceder en la Cámara de Diputados. Para lograrlo, ayudaría que los medios presionen a los gobernantes e informen más a la ciudadanía.

Se debe actuar pronto porque el futuro del negocio de los juegos de azar en línea es alentador. De acuerdo con Francois Marchand, director del sector de

³ Sergio Blanco, “Guadalajara mete mano para ayudar ludópatas” en <http://www.milenio.com/node/490071>, revisado el 17 de agosto del 2010.

información, comunicación y entretenimiento de KPMG, (red internacional de firmas que brindan servicios de auditoría, impuestos y asesoría en México) el mercado de juegos en línea crecerá un 42%.

KPMG realizó un estudio titulado *Juegos en línea: una apuesta al azar o una apuesta segura*. Éste recalca que “los avances de innovación y tecnología están creando constantemente nuevas oportunidades de mercado. A medida que continúa creciendo la popularidad de los juegos de azar. El mercado en este rubro es un área de expansión atractiva para los desarrolladores de programas de cómputo de casinos”.⁴

Sobre la situación en México, Marchand explica que “hasta ahora el negocio de los juegos ha sido dominado por la Lotería Nacional operada por el gobierno, por lo que se espera que los juegos en línea se conviertan en uno de los nichos más lucrativos. El mercado que actualmente vemos podría ser sólo la punta del iceberg”.⁵

El camino es largo, pero lo peor es no hacer nada. Por eso elegí estudiar periodismo: preferí la pluma, el raciocinio y el análisis al conformismo. Sin embargo, con este reportaje, me di cuenta de que aplicarlo es difícil porque México vive bajo la sombra de la apatía civil. Los ciudadanos no exigen a sus representantes. Esto trae como resultado una clase política corrupta y cínica porque nadie quiere asumir su responsabilidad. Por lo tanto, el papel de los medios es fundamental y se enfrenta a una disyuntiva: seguir y alimentar la corriente apática o despertar a sus ciudadanos. Hoy decido la segunda opción.

⁴ Francois Marchand, “La recesión podría impulsar juegos en línea” en *Mundo TI*, número 21, agosto 2010, p. 36.

⁵ *Ibidem*

Fuentes Bibliográficas

1. Acosta Montero, José. Periodismo y literatura, volumen I. Madrid: Editorial Guadarrama, 1973.
2. Álvarez, Juan. Metodología de la investigación documental. México: Universidad Vasco de Quiroga, 1996.
3. Dallal, Alberto. Lenguajes periodísticos. México: UNAM, 1981.
4. Domínguez, Ana. Ludopatía y relaciones familiares. Barcelona:Editorial Paidós, 2004.
5. Dostoyevsky, Fyodor. El jugador. Madrid: Editorial Akal, 2006.
6. Fucik, Julius. Reportaje al pie de la horca. México:Editorial Arsenal, 2004.
7. García Alba, Pompeya Elvira Metodología de la investigación. México:Editorial Nueva Imagen 1995.
8. Garrido, Miguel, Pedro Jaén y otros. Ludopatía y relaciones familiares, , Barcelona: Editorial Paidós, 2004.
9. Ibañez Cuadrado, Angela. La ludopatía: una nueva enfermedad, Barcelona: Editorial Masson, 2000.
10. Ibarrola, Javier. El reportaje, México: Editorial Gernika, 1988.
11. Marín, Carlos. Manual de periodismo, , México: Grijalbo, 2003.
12. McCown, William George. Treating gambling problems, Nueva Jersey:Editorial J. Wiley&Sons, 2000.
13. Nakken, Craig. La personalidad adictiva. México: Editorial Diana, 1999.
14. Romero, Ma. de Lourdes, “El relato periodístico como acto de habla” en Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, no. 165. México:UNAM, 1999.
15. Scanlan, Christopher. Reporting and Writing: basics for the 21st Century. Estados Unidos: Editorial Harcourt College, 2000.
16. Simpson, Máximo, “Reportaje, objetividad y crítica social. El presente como historia” en Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales, año XXII. México: UNAM, FCPyS, 1976-1977.
17. Tenorio Bahena, Jorge. Metodología de la Investigación. México:Editorial Mc. Graw Hill, 1996.

18. Uribe, Hernán, "Apuntes sobre investigación y fuentes en el reportaje" en Cuadernos del Centro de Estudios de la Comunicación, no.7. México: UNAM, FCPyS, 1982.

Fuentes Hemerográficas:

1. Marchand, Francois, "La recesión podría impulsar juegos en línea" en *Mundo TI*, número 21, agosto 2010, p. 36-37.
2. Villamil, Jenaro. Los ganadores: Televisa, Hank, Ocesa, en *Proceso*, número 1573, 24 de diciembre de 2006, p. 6-9.

Fuentes Cibernéticas:

1. Abner, Mario. *Multiplica Tu Suerte* en <http://busquedas.gruporeforma.com/reforma/Documentos/DocumentoImpresa.aspx> visitada el día 24 de noviembre del 2008.
3. Arvizu, Juan. "Intensificandebateentemadecasinos" http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/noticia.html?id_nota=122317&tabla=nación, publicado el 27 de febrero del 2005; revisado el 9 de diciembre del 2009 a las 6:54 pm.
4. Barquet, Daniel. "Dos millones de ludópatas en el país" <http://impreso.milenio.com/node/8816714>, revisado el 17 de agosto del 2010.
5. Bartra, Bruno. *Ludopatía:retaralasuerte* en <http://busquedas.gruporeforma.com/reforma/Documentos/DocumentoImpresa.aspx> visitada el día 24 de noviembre del 2008.
6. Sergio Blanco, "Guadalajara mete mano para ayudar ludópatas" en <http://www.milenio.com/node/490071>, revisado el 17 de agosto del 2010.
7. Clériga, Daniel. <http://busquedas.gruporeforma.com/reforma/Documentos/DocumentoImpresa.aspx>, publicado el 22 de agosto del 2009; revisado el 4 de octubre del 2009 a las 10:31 pm.
8. Cortés, Nayeli. http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/noticia.html?id_nota=126625&tabla=nación, publicado el 28 de junio del 2005; revisado el 7 de noviembre del 2009 a las 11:30 pm.
9. Espinosa, María Esther. http://www.jornada.unam.mx/2003/01/06/articulos/53_juego.htm, publicado el 6 de enero del 2003; revisado el 24 de noviembre a las 5:03 pm.

10. Garduño, Roberto. <http://www.jornada.unam.mx/2009/01/25/index.php?section=politica&article=013n1pol>, publicado el 25 de enero del 2009; revisado el 14 de noviembre del 2009 a las 5:47 pm.
11. Goncebat, Ricardo. "Ludópatas: jugar hasta enloquecer" http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/noticia.html?id_nota=35536&tabla=nuestro_mundo, publicado el 5 de julio del 2004; revisado el 7 de noviembre del 2009 a las 11:45 pm.
12. Hernández, Mirtha. <http://busquedas.gruporeforma.com/reforma/Documentos/DocumentoImpresa.aspx>, publicado el 28 de octubre del 2007; revisado el 13 de diciembre del 2009 a las 4:38 pm.
13. Jiménez, Sergio. http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/noticia.html?id_nota=116950&tabla=nación, publicado el 18 de octubre del 2004; revisado el 14 de noviembre del 2009 a las 2:30 pm.
14. Martínez, Fabiola. <http://www.jornada.unam.mx/2005/07/10/007n2pol.php>, publicado el 10 de julio del 2005; revisado el 30 de enero del 2010 a las 3:49 pm.
15. Parra, Perla. <http://www.milenio.com/node/384251>, publicado el 17 de febrero del 2010; revisado el 20 de febrero del 2010 a las 8:42 pm.
16. Preciado, Ernesto. "Adicción al juego" en <http://oncetvipn.net/dialogos/dc.php?id=sinopsis&cv=DC12102007> visitada el día 24 de noviembre del 2008
17. Redacción El Universal <http://www.eluniversal.com.mx/estilos/54595.html>, publicado el 30 de julio del 2007; revisado el 10 de diciembre del 2009 a las 9:38 pm.
18. Redacción El Universal <http://www.eluniversal.com.mx/estilos/56400.html>, publicado el 24 de diciembre del 2007; revisado el 10 de diciembre del 2009 a las 7:34 pm.
19. Redacción La Jornada <http://www.jornada.unam.mx/2007/02/21/index.php?section=sociedad&article=049n2>, publicado el 21 de febrero del 2007; revisado el 21 de diciembre del 2009 a las 7:34 pm.
20. Santiago, Mina. <http://www.milenio.com/node/439253>, publicado el 8 de mayo del 2010; revisado el 9 de mayo de 2010 a las 9:45 pm.
21. Tejeda, Rafael. "ludopatía: la apuesta patológica" en <http://busquedas.gruporeforma.com/reforma/Documentos/DocumentoImpresa.aspx> visitada el día 24 de noviembre del 2008.

22. Torres, Alejandro. http://www2.eluniversal.com.mx/pls/impreso/noticia.html?id_nota=120781&tabla=nación, publicado el 23 de enero del 2005; revisado el 15 de noviembre del 2009 a las 3:40 pm.
23. Valencia, Sonya. <http://www.eluniversal.com.mx/nacion/135814.html>, publicado el 5 de marzo del 2006; revisado el 8 de noviembre del 2009 a las 12:29 am.
24. Valero, Dulce. <http://busquedas.gruporeforma.com/reforma/Documentos/DocumentoImpresa.aspx>, publicado el 29 de enero del 2005; revisado el 5 de diciembre del 2009 a las 8:41 pm.