

## EDITORIAL

### ¿JUEGAS?

Al final no cabrá ninguna duda de que casi todo en esta vida es susceptible de tener su patología particular, porque quién iba a pensar hace cien años que jugar se podría convertir en algo tan arriesgado como para acabar enfermo. A todo lo más, los intrépidos por aquel entonces se jugaban a las cartas o en los casinos las tierras, las fortunas y todos sus bienes terrenales, pero no por ello se les consideraba enfermos; simplemente, se les tildaba de “viciosos”, apelativo que se ha ido arrastrando a lo largo de los años y que ahora empezamos a sustituir por el de “jugador patológico”. El mero hecho de jugar no tiene mayor trascendencia si lo que se juega uno es simplemente la “honrilla” de ganar –o perder– una partida a cualquier cosa, en familia o entre amigos.

La cuestión empieza a cambiar sustancialmente cuando se comienza a apostar fuerte por ganar y ganar mucho; cuando la suerte sonrío por primera vez y convierte en ganadores de las apuestas a los arriesgados jugadores, lo que hace que se sientan francamente bien por haber conseguido multiplicar un euro por cien o por mil en poco tiempo y sin mayor esfuerzo. Todo este intrincado proceso no se fragua en dos días ni en cinco, pero tampoco tiene una evolución demasiado larga. La creencia de que la suerte nos acompaña en el juego se forja con bastante rapidez y la persona, incauta, no se siente atrapada en la maquinaria hasta que, normalmente, ya es demasiado tarde para echar marcha atrás sin que le cueste algo a cambio.

Nos podríamos detener en un buen puñado de acontecimientos asociados al juego como parte integrante de la salud mental, sobre todo, durante la más tierna infancia, en la que jugar es algo obligatorio, ya que ayuda a crecer más sanamente. De hecho, se convierte en juego prácticamente todo lo que nos rodea, echando a rodar la fantasía para que construya realidades mediante la ficción o la simulación y de esta forma conseguir pequeñas metas que permitan ver el mundo adulto desde los “ojos de niño” y poder valorarlo de otra forma para entenderlo mejor. La propia sociedad estimula las actividades lúdicas constantemente e incluso institucionaliza el que se lleven a cabo, consagrando unas fechas todos los años para que se venere el juego, en su máxima extensión, entre los más pequeños. La industria del juguete, en este caso, hace todo lo demás y promociona el juego sano entre sus futuros compradores de ilusiones.

A lo largo de la juventud, los valores asociados al mundo lúdico cambian sustancialmente, entretejiéndose de matices sentimentales, emocionales y, en definitiva, unidos al juego amoroso y todo lo que esto conlleva para el futuro. Se dejan a un lado los juegos de mesa, los juguetes y los intereses se centran en ganar la partida del amor para poder asegurar una vida mucho más placentera y llena de nuevos retos. La apuesta sigue estando alrededor de esquemas de juego sanos que nos permiten mirar hacia delante.

La verdadera catástrofe tiende a aparecer después de la primera juventud y una vez que se instala el hábito de adquirir lotería; de jugar a las quinielas en compañía de familiares y amigos o en solitario; de introducir la calderilla en las máquinas tragaperras con la intención inocente de "ganarle a la máquina" y sacarle unas cuantas monedas, junto con la satisfacción postrera y azarosa de haber tentado a la suerte; de apostar en las "porras" con los amigos; de entrar en un bingo con el convencimiento de que se va a ganar la paga del mes en un par de horas; de rellenar boletos de la loto, la bonoloto, la primitiva y el euromillón con el cercano convencimiento de que retirarán definitivamente del trabajo al apostante y a dos generaciones más; de apostar en las carreras de caballos (siempre a caballo ganador), en las de galgos y, por qué no, una vez entrados en materia, si se tercia, apostar incluso en las peleas ilegales de gallos y perros.

Quizás lo que más alimenta todo este entramado patológico es la amplia gama de posibilidades que ofrece nuestra imaginativa sociedad para "salir de pobres" mediante una apuesta acertada, un juego de azar o un simple juego de cartas, y, posiblemente, por ese mismo motivo, los que van engrosando las listas de ese "nuevo" daño que hemos denominado "juego patológico" cada día sean más. La pregunta que se puede quedar en el aire es la que indaga dónde se encuentra el límite entre lo permitido y lo que nos hace susceptibles de enfermar o de estar enfermos en toda esta amalgama de juegos y apuestas.

Siempre es difícil encontrar el equilibrio, sobre todo cuando no existe un itinerario educativo fiable en torno al desarrollo del juego y lo que éste significa en la vida. Esa línea roja que demarca lo normal de lo patológico es demasiado sutil y equívoca, cuando desde la infancia se insiste que jugar es saludable y de improviso se tropieza con la incomprensible realidad de que ha pasado a ser pernicioso y doloso.

Dr. José A. García del Castillo R.  
Director del INID.  
Universidad Miguel Hernández.