

## *Introducción*

### **El gran tinglado**

¿Recuerdas a Henry Gondorff y a Johnny Hooker? Quizá, así en frío, no. Démosle un poco de contexto. Chicago. 1936. Sombreros fedora y humo de cigarros. Timos, timbas, carreras de caballos y un *ragtime* de Scott Joplin sonando en un piano. ¿Ahora?

Si has pensado en los personajes que Paul Newman y Robert Redford interpretaron en *El golpe*, has acertado. Estamos convencidos de que, de haberla visto, recuerdas lo enrevesado que era el tinglado que ambos montan para vengarse de Doyle Lonnegan (Robert Shaw), un mafioso despiadado que controlaba, entre otros negocios turbios, la lotería ilegal de los bajos fondos de Chicago. Para ello, echan mano de mucho valor, no menos ingenio y de un elenco variopinto de compinches que son leales los unos a los otros, guiados por un código de honor de caballeros ladrones. Un entramado de engaños y tretas se sucede con el juego de azar como telón de fondo. El principal señuelo de la trampa es el dinero que Lonnegan ansía. Pero este, cegado por su avaricia, no advierte que Gondorff y Hooker utilizan esa debilidad para dar su propio golpe. He aquí la esencia del juego de azar: un señuelo que atrae hacia la trampa y alguien que se aprovecha de ello.

*El golpe* forma parte de un tipo de cine que recubre de encanto el juego de azar y lo almibara. ¿Quién no querría a veces ser como los protagonistas de películas como esta? (Y más cuando se es joven). Ser audaz e inteligente, tahúr y pícaro, tan sagaz como el más intrépido ladrón de guante blanco y tener el glamur de una estrella. Así es muchas veces Hollywood: historias de buenos y malos arquetípicos, con

finales felices, moralejas sencillas y una arquitectura afectiva compleja que alimenta fantasías sobre qué se ha de desear y quién se ha de ser en la vida.

Y es que no se puede negar que el juego de azar tiene cierto atractivo. Sin embargo, también tiene una parte oscura; por eso no falta tampoco otro tipo de cine que lo demoniza y lo oscurece hasta el extremo de hacerlo parecer propio solo de almas viciosas y perdidas. Por supuesto, en la vida real las cosas no son siempre tan extremas. Veamos cómo serían las historias sobre el juego de azar en el mundo real sin el artificio del séptimo arte.

Digamos que en estas historias hay dos actores principales: el jugador y el juego. Avisamos de que aquí no hay buenos ni malos. Esa interpretación se la dejamos al lector. A ellos hay que sumar, al menos, otros cuatro actores secundarios: Los compinches. Uno del lado del jugador, que, en términos no tan literarios, serían la familia, los amigos y otros seres queridos. Los secuaces del lado del juego serían los miembros de la industria. Por ejemplo, los ingenieros, matemáticos y psicólogos que diseñan los juegos de azar, los comerciales y promotores que los venden y los empresarios que los proveen. Nos quedan dos actores secundarios. Uno es la sociedad; el otro, los legisladores. Puede parecer *a priori* que no tienen mucho que ver, pero, créenos, lo tienen. Estos, en principio, podrían verse como neutrales, pero de alguna forma siempre toman parte. Una sociedad despreocupada y unos legisladores permisivos serán secuaces del juego. Por el contrario, una sociedad y unos legisladores preocupados por los riesgos que acechan a los individuos de la comunidad podrían estar del lado del jugador.

Ya tenemos a los actores, pero nos faltan las múltiples tramas posibles. Avisamos de nuevo: en la mayoría de las ocasiones, la trama es muy sencilla. En la primera trama, una persona decide gastarse parte de su dinero en un tipo de juego cualquiera y, muy probablemente, lo pierde. Así de simple. Por ejemplo, un señor con bigote

compra un boleto de lotería en uno de sus paseos con su fox terrier. Pierde el dinero, pero, eso sí, nadie puede quitarle el disfrute de haber fantaseado con comprarse un yate y una casa en las Bahamas. Cómo sean el señor y el perro y lo que se haga con el hipotético premio son accesorios, pero la historia es así de sencilla y aburrida. No da para una película.

Segunda trama. Esta comienza con el protagonista jugando a un juego cualquiera. Digamos al póquer. La trama avanza conforme va ganando y, sobre todo, perdiendo cantidades de dinero más o menos notables. Llega un momento en el que se aburre y, al cabo de un tiempo, deja de apostar. En una tercera trama y variante de esta misma, el protagonista sigue jugando siempre de manera similar como una forma más de ocio, disfrutando y sin meterse nunca en demasiados problemas. Tampoco gana ni pierde mucho. Estas historias nos suenan demasiado a la del señor con bigote y difícilmente resultarían muy atractivas como guiones de cine.

Cuarta trama. Un jugador obtiene un superpremio en un torneo de póquer. Podríamos entonces mostrar todo lo que puede hacer el jugador con tal cantidad de dinero. Esta historia sigue sonando tan sencilla que, como mucho, hacemos un corto no muy original. Podemos hacerlo algo mejor en nuestro intento de guionizar posibles historias del juego de azar. Pongamos algo de épica y veamos una historia del tipo ascenso del héroe. Por ejemplo, el jugador es un chico joven normal sin bigote que siempre va escuchando *trap* con sus auriculares y trabaja de repartidor para ayudar en casa. Digamos que se clasifica para un torneo de póquer importante después de haber ganado una serie de torneos satélites clasificatorios gratuitos. Después de haberse enfrentado a los grandes maestros del póquer, y en una última mano agónica, lo gana. Sí, has leído bien. Lo gana. Y entonces los organizadores del torneo lo abrazan y se hacen fotos con él, mientras le dan un cartelón a modo de cheque y les llueve confeti. El chico sonrío a la cámara complacido y orgulloso, se intuye que no

le faltarán los patrocinios, se hará rico y se convertirá en un icono. Fundido a negro y fin.

Sin embargo, el tinglado del juego no se detiene jamás. Habrá quienes se encarguen de difundir esta historia de éxito. Muy probablemente, algunos de los secuaces del juego. Y habrá otros chicos que escuchan *trap* y ayudan en casa, que verán esta historia por la tele, en canales de YouTube o en el periódico, que querrán emularla. «Si él pudo, yo también», pensarán. El aliciente no es cosa de broma. Hablamos de un dinero serio, fama y, por qué no, de comprar el tiempo y solo dedicarse a algo apasionante. Para la mayoría suena bien. Así que la historia continúa y se multiplica.

Atraídos hacia el juego de azar por múltiples promesas, ya sean de éxito y riqueza, de diversión o de evasión pasajera de los problemas de un mundo complejo, algunos caerán en sus trampas. Serán los protagonistas de nuestra quinta posible trama, más dramática que las anteriores, pero no demasiado infrecuente. Empieza como la segunda y la tercera, aunque el protagonista puede pensar que está en la cuarta. Sin embargo, es un descenso a un infierno del que no siempre se vuelve (como suele ser típico de las películas hollywoodienses). Esta es la historia de las personas que llegan a sufrir problemas a causa de las apuestas, incluyendo quienes llegan a tener un trastorno adictivo. Son quienes sufren y hacen sufrir a sus seres queridos, quienes se arruinan, se desesperan, pierden el trabajo, las relaciones, su salud y las oportunidades. También son aquellos que, a veces, se suicidan. Porque el trastorno por juego de azar, también conocido como ludopatía, juego patológico o adicción al juego, es uno de los trastornos psicopatológicos con mayor riesgo de acabar con quien lo padece quitándose la vida. Este es el infierno de los juegos de azar. El real, el que trasciende todas las esferas de la vida de la persona y del que no se puede salir simplemente apagando la pantalla.

La gran paradoja es que, si eres el protagonista, no sabes *a priori* qué historia te va a tocar. ¿Serás el elegido o el señor con bigote? ¿Te

arruinarás? La verdadera lotería de los juegos de azar es que no te toque caer en el infierno, porque, si bien solo un porcentaje relativamente pequeño de las personas que apuestan llegan a desarrollar problemas, no podemos saber quiénes de antemano. Es más, algunos de los que se sienten más a salvo corren un riesgo superior. El protagonista que peor acaba es, a veces, el que menos se lo espera.

En este libro vamos a explicar algunos de los porqués del auge del juego de azar moderno y por qué solo algunas personas en ciertas circunstancias desarrollan adicción a los juegos de azar. Y en esta historia es esencial entender los papeles que juegan todos los personajes del tinglado. Las tres primeras partes las dedicamos al protagonista. El jugador. En «Monedas de dos caras», «Más allá del color del dinero» y «Un sinfín de estilos: De Henry Chinaski a *The Cincinnati Kid*», vamos a adentrarnos en el mundo psicológico que hay detrás de los juegos de azar. Veremos qué hilos se mueven para pasar de perseguir la diversión, la euforia de las grandes ganancias, la excitación asociada a la incertidumbre de las primeras apuestas a la frustración, la angustia y la desesperanza vinculadas a la pérdida de control y a la acumulación de pérdidas. Hablaremos también del poder de los señuelos que atraen a las trampas del juego de azar, especialmente del dinero, pero no solo de él. Ahondaremos en la importancia de la identidad positiva con la que actualmente se han asociado ciertos tipos de juegos de azar, sobre todo el póquer y las apuestas deportivas. Sin entender qué pasa entre bambalinas, esto es, en la mente y el cerebro del jugador, será difícil que nos podamos hacer una idea completa del poder adictivo del juego de azar, el otro protagonista.

Por eso, la cuarta parte está dedicada al juego de azar en sí mismo. «El corazón de las apuestas» es un viaje al interior de los juegos de azar. Ahondaremos en cómo funcionan y cómo se diseñan. Y en esa arquitectura precisa se verá cómo se puede aumentar su potencial adictivo. Porque sin el juego de azar no hay adicción, y ciertas modalidades de juego son más adictivas que otras. Con una mirada a los

entresijos de los juegos de azar, veremos la otra cara de todo su poder adictivo. Los engranajes internos de la trampa.

En la quinta parte, «Gracias por jugar», analizamos las estrategias de publicidad y promoción de los juegos de azar y cómo el auge de internet y una legislación laxa han propiciado un incremento considerable de la práctica de los juegos de azar en la última década en nuestro país. Reservaremos para el final el análisis de las políticas para reducir los daños vinculados al juego de azar. En «La penúltima apuesta y la falacia del juego responsable» se aborda cómo se han de proteger, desde una perspectiva científica, a las personas más vulnerables, minimizando con ello además el número de personas que desarrollen problemas con el juego. Tradicionalmente, se ha delegado una gran parte de la responsabilidad en la persona jugadora. En la actualidad, hay evidencia convincente que sugiere que, desde una perspectiva de salud pública, no se puede olvidar la responsabilidad que tienen todos los actores, incluyendo, por supuesto, el propio juego y, más en concreto, cómo se diseñan y se promocionan los juegos de azar. Escoger como sociedad una u otra aproximación marcará el resultado final: el daño generado por esta actividad. Será, por lo tanto, el momento de los actores secundarios.

Como has visto, algunos de los títulos de las partes del libro hacen alusión a películas y novelas, y es que, en esta historia que vas a leer sobre el juego de azar, el cine y la literatura estarán en el telón de fondo como excusa para ilustrar los elementos esenciales de este mundo. Justo de forma inversa a *El golpe*, que construía la trama de la película con el juego de azar en un segundo plano.

Te pedimos, por tanto, que te adentres con nosotros en el apasionante, complejo y no menos engañoso gran tinglado del juego de azar. Se encienden luces de neón, suena el rasgar de cartas al barajar y un soniquete de tragaperras. Un murmullo de voces que cantan apuestas, que las celebran, que las lamentan crece, y de fondo se oye de nuevo un inolvidable *ragtime*... «Tiroriro-rari-rari».