

Anotaciones a "el jugador" de Dostoyevski

¡Usted mismo vio cómo juega, usted mismo fue testigo de ello! Si empieza a perder no se apartará de la mesa, por terquedad, por porfía, y seguirá jugando y jugando, y en tales circunstancias nunca se recobra lo perdido, y entonces... entonces... [1]

Adentrarse , en las habitaciones del alma y escudriñar el corazón humano; eso es precisamente lo que logra Dostoyevski en su gran novela: *El Jugador*. Novela que a juzgar por sus biógrafos, deja percibir un retrato de sus vivencias, dado que Dostoyevski sentía una gran pasión por el juego y gustaba particularmente de la ruleta; ello le hacía un gran conocedor de las pasiones que configuran la existencia de un jugador.

Con este ensayo se procura mostrar una breve descripción general de algunos de los principales acontecimientos acaecidos a lo largo de la historia descrita por el autor. De otro lado, veremos como nuestro protagonista da respuesta a un impulso –el de jugar– y a su vez desde un contexto social, la relación sujeto - sociedad y la configuración que esta relación hace de la personalidad. Todo desde la óptica descrita por Dostoyevski: la de un jugador. Finalmente y de manera más general, veremos como entender esto es determinante en la comprensión del porque cada vez es más creciente el número de adictos al juego en nuestra sociedad.

En *El Jugador*, Fedor Dostoyevski desnuda el alma de la adicción al juego, enmarcado dentro de una historia en la cual el protagonista describe como narrador las circunstancias inherentes a sus personajes, frente a necesidades económicas y las bajezas a las que estas necesidades pueden llegar a impulsar a los sujetos. El dramatismo y la descripción que él hace de los jugadores deja ver una morbosidad y tensión casi incontrolables, que nos dibuja el alma del jugador abnegado a su pasión desvariada que lo lleva en extremo a perder la cordura. Sus personajes ponen de relieve una atmósfera delirante que desnuda la incoherencia del ser humano.

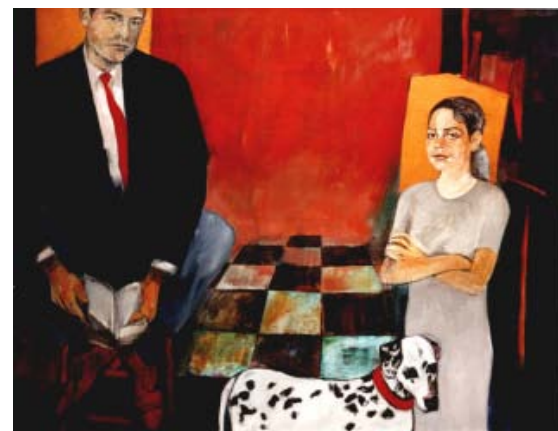
Aleksei Ivanovich, protagonista de la historia, es el *outchitel* o tutor de los hijos de un general que tiene hipotecados sus bienes a un francés llamado Dex Grioux, el general tiene la ilusión de cancelar estas hipotecas al recibir una gran herencia de "la abuela" luego de su codiciada muerte. No obstante, y de manera inesperada, la abuela entra en escena presentándose luego de un largo viaje ante el general con un estado de salud fresco e incólume. Estropeando los planes del general y otros personajes, dilapidando su fortuna en la ruleta, ante la mirada turulata de aquellos que esperan con ansia la muerte de la vieja.

Uno siempre se imagina la cordura que dan los años, el vaivén del tiempo y la sobrecogedora enseñanza que se debería poseer ante la madurez que se logra con la edad. No obstante, la cordura puede llegar a ser pasajera, y es eso lo que tal vez pudo haberle pasado a la abuela, perdida en su mundo de riquezas y aristocrática altanería, se ve frente a la mesa de juego despilfarrando sus últimas monedas de dignidad, atónita ante el pérfido girar de la ruleta, viendo como su majadería se pierde hasta el cansancio.

Y ni que decir de Aleksei, nuestro protagonista, él por su parte más que despilfarrar su vida en el juego hace de éste su vida misma, se aparta de los valores preconcebidos en la sociedad para vivir en y para el juego. Es así como él mismo al decir "...últimamente me ha sido - no sé por qué - profundamente repulsivo ajustar mi conducta y mis pensamientos a cualquier género de patrón moral. *Era otro patrón el que me guiaba...*" [2] reconoce su aislamiento de los patrones morales. Su interacción con el mundo depende de la configuración que tiene de su personalidad o mejor aun, es esa misma interacción la determinante de dicha personalidad. Pero Aleksei no es pasajero de esta nave, él al alejarse del contexto social se instala en los suburbios del juego, su personalidad se trastorna como la de tantos que se aíslan de la sociedad, sumergidos en salas llenas de ruletas rusas y demás juegos de azar, viendo como se le va entregando cada moneda al crupier del casino.

Para Sangrador [3] "Toda interacción comienza con la percepción de la otra persona. El modo como percibimos sus características, sus intenciones y sus probables reacciones a nuestras acciones influye, sin duda alguna, en la manera en que nos relacionamos con ella". Las personas actuamos con un conocimiento previo del otro y este es un referente que nos permite construir una realidad propia según la valoración que hagamos del otro. Contamos con una basta carga filogenética que nos posibilita tener una conducta ajustable al contexto social, y es la fuerza de ese contexto lo que nos otorga un arsenal de actitudes vistas en los demás que se asumen para sí, determinando la personalidad. Este cúmulo de actitudes nos permite actuar bien sea *per se* o bien sea en representación de un grupo. Sin embargo, es la interacción con el grupo lo que moldea el comportamiento y lleva al

Diego León Flórez

Psicólogo de la U. María Cano
Psicólogo organizacional

Triple Retrato

Pintura. Acrílico sobre Lienzo. Firmada. Año: 2002
Susana Marengo

sujeito a actuar de determinada manera.

Así pues, Aleksei responde al impulso del juego y se adhiere al significado que este emana en su interacción con la sociedad, aunque es preciso tener claridad acerca del significado que para nuestro protagonista encierra el juego, visto esto desde el marco del contexto físico y social definido por el grupo, como un conjunto de acciones comunes que determinan el cómo se debe actuar en cada situación. Luego, al Aleksei hacer una interpretación incongruente con ese colectivo surge la patología de orden social.

Cuando Aleksei se va adentrando en el juego, sus contactos con otras personas *normales* – es decir, no ludopatas – se van reduciendo, a la vez que incrementa su interacción con miembros de su mismo grupo – jugadores – en el cual él encontrará un nuevo conjunto de valores y normas que sustituyen a los anteriores y dan justificación a su conducta.

Marc Edmond, citando a Mead, [\[4\]](#), “subraya el hecho de que si en la interacción, lo social afecta al individuo, también éste actúa sobre lo social. Su actitud influye en la de los otros y consiguientemente modifica la posición del grupo. Así pues, el *sí mismo* es un proceso donde el individuo se adapta anticipándose a la situación de la que forma parte y reacciona continuamente sobre ella...”.

Vale la pena destacar el hecho de que Dostoyevski no nos deja ver a Aleksei como un jugador que fracasa progresiva y reiteradamente en su intento de resistir su impulso a jugar. Bajo esta óptica, para Aleksei, adentrarse en las moradas del casino y aferrarse a una esperanza mágica en la que se cree un ganador categórico, el hecho de ser un jugador dista del contexto patológico, es decir, para él el juego es funcional, existe egosintonía en su síntoma. Aunque este es un asunto del que conviene tratar en otra oportunidad.

Nuestra sociedad ofrece una gran oferta de juegos, llámense bingos, traga monedas, casinos, cartas, etc. que son de fácil acceso, casi podría decirse que en cualquier bar existen diversidad de máquinas a las que las personas acuden con la falsa ilusión de ganar.

Igualmente, concurren características socioeconómicas de nuestra cultura, la soledad, la inseguridad, problemas sentimentales, laborales, depresiones, que son sólo algunas de las muchas causantes que han favorecido la prevalencia del juego patológico.

De igual manera, este genera un gasto social; bien sea conflictos laborales, familiares, legales, económicos, predisposición a enfrentar enfermedades médicas asociadas al estrés, por ejemplo: hipertensión, úlceras, migrañas, mayor frecuencia de trastornos del estado de ánimo, abuso o dependencia de sustancias, entre muchos otros. En una investigación realizada por la fundación Colombiana de Juego Patológico [\[5\]](#), se halló que en nuestra sociedad existe entre un 6% y un 14% de jóvenes adictos al juego y el porcentaje sigue aumentando. Dostoyevski se adentra en las habitaciones del alma, nosotros debemos adentrarnos en las de nuestra sociedad y no pasar incólumes ante esta problemática.

NOTAS

[\[1\]](#) DOSTOYEVSKI, F. El Jugador. Barcelona. Bruguera. 1980. p. 108.

[\[2\]](#) DOSTOYEVSKI, Op. Cit., p. 19

[\[3\]](#) SANGRADOR, Jose. Interacción Humana y Conducta Social. Barcelona.Salvat. 1985. P. 8

[\[4\]](#) Marc, Edmond y Picard, Dominique. La Interacción Social. Cultura , Instituciones y Comunicación. Barcelona. Paidos. 1992. p. 71

[\[5\]](#) CASA EDITORIAL EL TIEMPO. Atrapados en el juego. En : Revista Portafolio. No. 2047 (2005); p. 30

BIBLIOGRAFÍA

CASA EDITORIAL EL TIEMPO. Atrapados en el juego. En : Revista Portafolio. No. 2047 (2005)

DOSTOYEVSKI, F. El Jugador. Barcelona. Bruguera. 1980.

MARC, Edmond y PICARD, Dominique. La Interacción Social. Cultura , Instituciones y Comunicación. Barcelona. Paidos. 1992.

SANGRADOR, José. Interacción Humana y Conducta Social. Barcelona. Salvat. 1985.