



# SPRINGFIELD PRÓSPERO O EL PROBLEMA DEL JUEGO. LA ILUSIÓN DE GANAR... PERDIENDO

**NORMA GARCÍA**

Comunicóloga, periodista, asesora en Comunicación Política y funcionaria municipal en el Estado de México (@norgarcia)

¿Quién no se ha enajenado en un juego?

¿Quién no ha perdido la noción del tiempo y de la vida frente a una pantalla, ya sea de cine, computadora, dispositivo electrónico, de una máquina de videojuegos, o por qué no, de una máquina de apuestas?

Parece que lo que Marge Simpson sintió en unos minutos frente a la máquina tragamonedas, le fue más gratificante que la sensación que había experimentado durante años: ser una responsable ama de casa, esposa y madre amorosa entregada al bienestar de su familia.

Marge se fue enajenando poco a poco. Quizás la máquina de apuestas no le dio monedas, pero sí la relajación y el escape de su rutina, o quizás fue simplemente una emocionante y adictiva actividad que la capturó cuando probó suerte con una moneda que halló en el piso mientras Homero terminaba su turno como croupier o tallador de mesas de Black Jack en las que, por cierto, casi siempre ganaban los clientes.

En el episodio 10 de la temporada 5, "Springfield próspero o el problema del juego", Marge quedó encantada con las máquinas de apuestas al grado de no ver que la pequeña Maggie estuvo a punto de ser atacada por un tigre al buscar su chupón extraviado. ¡Un caballo casi muerde a tu hijo Bart!", le gritó Barney a Marge al entregarle a la niña que él mismo rescató.

Nadie habría reconocido las actitudes de Marge respecto al Casino del señor Burns del que se pronunció a favor, algo contrario a su siempre correcto proceder.

Pasó de ser clienta asidua a clienta permanente. Le sucedió lo que a miles de ludópatas (adictos patológicos a los juegos de azar y de apuestas) en todo el mundo.

La Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoce a la ludopatía como una enfermedad originada en y por los juegos de azar, que provoca alteraciones en el comportamiento de quienes la padecen por lo que experimentan una gran necesidad de jugar.

En su libro *Pathological Gambling*, de 1992, Richard J. Rosenthal plantea que la ludopatía es "un trastorno progresivo caracterizado por una pérdida continua o periódica de control sobre el juego, preocupación por el juego y por obtener dinero para apostar, pensamiento irracional respecto a esa actividad, y continuación repetida del comportamiento a pesar de las consecuencias adversas".

Aunque no se trate de una sustancia que consuma o ingiera el ser humano, la ludopatía provoca casi las mismas consecuencias y reacciones químicas en el organismo como dopamina, endorfinas y adrenalina que provocan placer, ansiedad y la necesidad de estar jugando y apostando continuamente, entre otras sensaciones. Buscan la excitación a través del riesgo.

Como suele pasar en los casinos, Marge perdió el control del tiempo, de sus responsabilidades y sus promesas. Le falló a Lisa en su ofrecimiento de hacerle su disfraz del estado de Florida para el desfile escolar, lo olvidó frente a la máquina que le daba monedas esporádicamente.

La jefa de familia estaba ausente. El caos, la falta de comida y de control ante la amenaza nocturna de “el coco” llevó a Homero a ir con sus hijos al casino a buscar a Marge, quien los recibe con un vaso lleno de monedas que Homero toma y se va olvidando su propósito.

Fue hasta que las lágrimas de Lisa conmueven a Homero y enojado busca a su esposa, la hace reflexionar y ésta termina aceptando su problema con el juego y decide ir a casa.

### **La corrupción aceptada**

Las consecuencias de legalizar los juegos de apuesta poco importan cuando de economía o, mejor dicho, de ambición, se trata. Me refiero a Springfield, claro. Ese Springfield quebrado donde los negocios cierran y los empleos se pierden.

Reza el dicho que cualquier parecido con la realidad es mera coincidencia. Pero la realidad muchas veces pone en duda esa aseveración.

Para nadie es un secreto que *Los Simpson* critica, representa y –muchas veces– predice la realidad social y política, y lo hace con humor, parodia y sátira magistral. La fórmula perfecta, además de ser dibujos animados, para entrar en el gusto de chicos y grandes.

Cuando la economía de Springfield está por los suelos, el alcalde Joe Quimby o alcalde Diamante convoca a los habitantes a una asamblea pública para que opinen respecto a ese tema, tal como sucede en una democracia.

En esa asamblea se ve lo que en la realidad no, pero que muy probablemente sucede. El Alcalde Diamante pretende irse con las reservas del Tesoro, pero justificándose en una promesa que todos aplauden y agradecen: “Propongo que use lo que queda del Tesoro de la ciudad para mudarme a otro lugar más próspero y ser alcalde ahí. Prometo que una vez electo enviaré por todos ustedes”, dice agitando el maletín del que se asoman los billetes de la ciudad.

Luego de que el profesor Skinner propone legalizar los juegos de apuesta para reactivar la economía con un casino que todos aprueban –incluso Marge y el Reverendo Alegría– el codicioso Señor Burns no tiene pudor al exclamar que seguirá aprovechándose: “Construyendo un casino podría apretar más el cuello de este pueblo polvoriento”, dice entre aplausos y bullicio.

Acepta el alcalde Diamante: “Muy bien ciudadanos, entonces en vez de huir de este pueblo me quedaré a sumergirme más en la corrupción”. Todos vuelven a aplaudir, salen felices y expectantes. Es así que el Señor Burns construye de inmediato un gran casino al puro estilo Las Vegas.

Dice la Sociología que la masa no piensa, no razona, que es manipulable. Eso queda demostrado en el júbilo de los habitantes ante la impunidad. La corrupción es parte del día a día, está instituida y reconocida.

En Springfield tienen lugar los comportamientos, actitudes y vicios sociales, políticos e institucionales que son comunes para miles de familias, al menos en occidente, donde nos es familiar la realidad que vemos exhibida –a escala– en televisión.

La paradójica mezcla de burla y seriedad que invita a la reflexión mientras hacen reír se antoja compleja, pero es fácilmente digerible.

En sí, la vida de todo Springfield cambia no de la mejor manera y gira en torno al casino, al menos para la mayoría, misma mayoría que lo aceptó. Homero se desespera por la lejanía de Marge. Lisa se siente olvidada por su madre. Bart pone su propio casino en su casa del árbol cuando lo echan del casino de la ciudad por ser menor de edad. El Señor Burns enloquece con el éxito de su negocio y, aislado, se obsesiona por la proliferación de gérmenes.

Y es que las consecuencias de legalizar los juegos de apuestas, poco importan cuando de economía o, mejor dicho, de ambición, se trata.

Por fortuna como siempre al final de cada capítulo, la familia amarilla logra vencer la adversidad pues su ilusión de ganar sólo fue eso, una ilusión.