



EL PALMA DE LA JUVENTUD

REVISTA DE ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD RICARDO PALMA

Vol. 4, n.º 5, julio-diciembre, 2022, 151-161

Publicación semestral. Lima, Perú

ISSN: 2789-0813 (En línea)

DOI: 10.31381/epdlj.v4i5.4877

LUDOPATÍA EN LA TRADICIÓN «AMOR DE MADRE. CRÓNICA DE LA ÉPOCA DEL VIRREY “BRAZO DE PLATA”» DE RICARDO PALMA

Ludopathy in the story «Amor de madre. Crónica de la
época del virrey “Brazo de Plata”» by Ricardo Palma

DANYTZA MARIELLA JURADO URBINA

Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas

Lima, Perú

Contacto: u201522510@upc.edu.pe

<https://orcid.org/0000-0001-5238-5051>

RESUMEN

En este artículo se busca describir la ludopatía que desarrolla el personaje don Fernando de Vergara en la tradición «Amor de madre. Crónica de la época del virrey “Brazo de Plata”», de Ricardo Palma. Para alcanzar y lograr este objetivo, tomaremos como referencia el análisis y los datos previstos en el *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* (DSM-V), los mismos que nos servirán para analizar la ludopatía en el relato mencionado. Sabemos que la literatura refiere a espacios de ficcionalidad, pero muchas veces estos parten de referencias concretas; de ahí que analizar el comportamiento

de un sujeto ludópata en el espacio de la literatura nos permitirá ensayar un análisis de la ludopatía desde el campo de la psicología clínica.

Palabras clave: *Tradiciones peruanas*; psicología; ludopatía; juego patológico.

Términos de indización: psicología; juego; adicción (Fuente: Tesoro Unesco).

ABSTRACT

This article seeks to describe the gambling addiction developed by the character don Fernando de Vergara in the story «Amor de madre. Crónica de la época del virrey “Brazo de Plata”», by Ricardo Palma. In order to reach and achieve this objective, we will take as a reference the analysis and data provided by the *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (DSM-V), which will be used to analyze gambling addiction in the aforementioned story. We know that literature refers to fictional spaces, but many times these are based on concrete references; hence, analyzing the behavior of a gambling addict in the space of literature will allow us to test an analysis of gambling addiction from the field of clinical psychology.

Key words: *Tradiciones peruanas* (*Peruvian Traditions*); psychology; ludopathy; pathological gambling.

Indexing terms: psychology; play; addiction (Source: Unesco Thesaurus).

Recibido: 10/04/2022

Revisado: 07/08/2022

Aceptado: 13/08/2022

Publicado en línea: 11/10/2022

Financiamiento: Autofinanciado.

Conflicto de interés: El autor declara no tener conflicto de interés.

Revisores del artículo:

Javier Morales Mena (Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú)
jmoralesm@unmsm.edu.pe
<https://orcid.org/0000-0002-7871-5685>

Jorge Terán Morveli (Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Perú)
jteranm@unmsm.edu.pe
<https://orcid.org/0000-0001-7164-4434>

INTRODUCCIÓN

En las *Tradiciones peruanas*, de Ricardo Palma, asistimos a una infinidad temática que hacen que cada tradición sea un cuadro no solo de historia, sino también un vivo retrato de personajes que movilizan una serie de complejidades psicológicas (ludopatía, dependencia emocional, traumas, etc.). En este artículo, desde una perspectiva psicológica vinculada al estudio de la ludopatía, nuestro propósito es analizar cómo este trastorno se manifiesta en don Fernando de Vergara, personaje de la tradición «Amor de madre. Crónica de la época del virrey “Brazo de Plata”». Asimismo, utilizaremos el *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* (DSM-V) para analizar cómo el autor ha descrito desde la literatura el comportamiento de un sujeto ludópata.

NOTICIA DE LAS TRADICIONES «AMOR DE MADRE» Y «BRAZO DE PLATA»

La tradición «Amor de madre» forma parte de la segunda serie de las tradiciones que escribió Ricardo Palma, según la información que consigna Edith Palma, la nieta del tradicionalista, en el ejemplar que se ha consultado para realizar el presente trabajo (Palma, 1953). Hay que señalar que existe otra tradición con el título de «Brazo de Plata»

que tiene cierta relación contextual con la primera, pero desarrolla otro tema y forma parte de la quinta serie de las *Tradiciones*. Ambos relatos tienen como personaje histórico al «excelentísimo señor don Melchor Portocarrero Lasso de la Vega, conde de la Monclova y virrey de estos reinos del Perú y Chile» (Palma, 1953, p. 474), a quien la población limeña con embargante rumor y actitud zumbona apodaban Brazo de Plata, nombre que molestaba a este, ya que, lejos de considerarlo un halago, se había convertido en un «apodo zumbón» para atacar su vida licenciosa con las jóvenes mozas de ese tiempo. No en vano, los traviosos limeños —dice Palma— escribieron en la pared del palacio un pasquín que decía lo siguiente:

Al conde de la Monclova
Le dicen Mano de Plata
Pero tiene mano de oro
Cuando corteja mulatas (Palma, 1953, p. 475).

Por otro lado, la tradición «Amor de madre» abarca otro hecho centrado en don Fernando de Vergara, «un hijodalgo extremeño, capitán de gentiles hombres lanza», un soldado que se distinguía por «su bizarro y marcial aspecto» y que formaba parte de la servidumbre que acompañaba al virrey don Melchor Portocarrero Lasso de la Vega. Es en la época de este virrey en la que se desarrolla la tradición «Amor de madre», la misma que nos servirá para plantear nuestro asedio al tema de la ludopatía.

Asimismo, hay que recordar que el universo virreinal forma parte de un buen segmento de las tradiciones de Palma. Para tener una referencia, citamos arbitrariamente algunas cuya temática implica a los virreyes: «El virrey de los milagros», «Un virrey hereje y un campanero bellaco», «Un virrey y un arzobispo», «El virrey de la adivinanza», «Una aventura del virrey poeta», «Entrada de virrey», «Amor de madre. Crónica de la época del virrey “Brazo de Plata”», entre otras.

LUDOPATÍA EN LA TRADICIÓN «AMOR DE MADRE»

Los hechos que ocurren en la tradición que relata Ricardo Palma tienen como fecha referencial la década de 1690; asimismo, este relato está dedicado a la intelectual Juana Manuela Gorriti, una mujer de origen argentino que llegó a nuestro país y se convirtió en una referente de las tertulias literarias durante el siglo XIX. La tradición puede resumirse de la siguiente manera: convocado por el rey Carlos II, para administrar el virreinato del Perú, don Melchor Portocarrero Lasso de la Vega, conde de la Monclova, viaja de México a Perú con toda su servidumbre, así como de la compañía de su hija doña Josefa. En el grupo de la soldadesca resalta la figura de don Fernando de Vergara, protagonista de la tradición. Más adelante nos enteramos de su matrimonio por conveniencia, urdido por el virrey, con Evangelina Zamora, una bella mujer cuya juventud y dote la habían convertido en un partido codiciable. Sin embargo, la razón de esta unión se debía a que el virrey, que tenía mucho aprecio por Vergara, promovió este matrimonio para tratar de ordenar la vida disipada del mencionado soldado, quien era un empedernido jugador y apostador de accionar incontrolable, cuyo «vicio» por el juego era enfermizo y que años después lo llevaría no solo a promover la ruina de su familia, sino también a convertirse en asesino de su rival de juego, un «joven marqués a quien los dados favorecían con tenacidad» (Palma, 1953, p. 481).

Por este delito, don Fernando de Vergara pagará con la prisión y posterior condena a muerte ordenada por la Real Audiencia. Sin embargo, ese inevitable final será impedido por su valiente y sufrida esposa, quien por salvar a su «amado y loco esposo» y proteger el honor de sus hijos, urde una falsa confesión de haber sido «infidel» a su marido con el occiso marqués. El virrey al escuchar esta confesión impide la ejecución de Vergara a pesar de no estar convencido. Lo cierto es que el juez encargado de corroborar la confesión de doña

Evangelina, una vez frente al soldado Vergara, solo halla que este «infeliz se había vuelto loco» (Palma, 1953, p. 483).

Si bien la historia narra los compulsivos «vicios por el juego» de Vergara, los cuales pasaremos a analizar, también destaca la impecable y abnegada actitud de una madre por restaurar el honor de sus hijos. Este hecho es trazado al final de la tradición por boca del confesor ante la muerte de la «limpia y honesta» Evangelina Zamora.

EL JUGADOR Y EL LOCO SON UNA MISMA ENTIDAD

Don Fernando de Vergara es retratado como un «pendenciero y jugador», un jugador patológico, quien dentro de la sociedad no puede controlar ni enfrentar sus vicios, lo cual lo podría llevar a no solo perder la cordura, sino también a actuar hasta perder los papeles. Es así que el tradicionalista afirma que «el jugador y el loco son una misma entidad» (Palma, 1953, p. 481). Este personaje es, entonces, un sujeto que por la enfermiza pasión por el juego pierde la cordura y se convierte en un ser que va alejándose de los espacios que lo vinculan con la prudencia, el respeto y la responsabilidad.

A partir de la descripción que realiza Palma de don Fernando, se puede desprender que este tiene una costumbre arraigada en cuanto al vicio: «La pasión del juego estaba solo adormecida en el alma del capitán, y no es extraño que a la vista de los dados se despertase con mayor fuerza» (Palma, 1953, p. 481). Siguiendo esta descripción, se entiende que don Fernando había tenido «dormida» esta actitud hacia el juego, una pasión que ni el matrimonio había podido controlar. Por lo que se puede describir una posible relación juego-normalidad de este personaje con el juego patológico, mejor conocido como ludopatía.

Resulta relevante comprender que el juego patológico o ludopatía es considerado un trastorno adictivo, que se ubica en la categoría de trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos del DSM-V. Este trastorno es entendido como «la incapacidad progresiva de una persona para resistir el impulso de jugar, sintiendo una incontrolable necesidad de ello, lo que ocasiona grandes perjuicios personales, familiares, profesionales, [además de afectivos y económicos]» (Garrido, 2006, p. 228). Será este el impulso permanente del personaje de la tradición, quien está casi siempre en la esfera de un juego problemático de apuestas persistentes y recurrentes (Morales et al., 2015).

Asimismo, el DSM-V plantea una serie de criterios diagnósticos para la persona afectada por este trastorno. Para lo cual, es necesario que el individuo presente por lo menos cuatro de los problemas identificados a continuación, dentro de un período de doce meses, junto con la problemática conducta de juego persistente y recurrente:

1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
2. Está nervioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (por ejemplo, reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
5. A menudo apuesta cuando está en desasosiego (por ejemplo, desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar («recuperar» las pérdidas).
7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.

8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional, a causa del juego.
9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego (American Psychiatric Association [APA], 2014, p. 585).

A partir de esta introducción sobre la ludopatía, se evidencia que las acciones que toma don Fernando corresponden a más de una de las características señaladas, por ejemplo, la necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez más grandes, con el fin de alcanzar la excitación deseada. Este hecho se relata en su accionar:

Jugó, y con tan aviesa fortuna, que perdió en esa noche veinte mil pesos.

Desde esa hora, el esposo modelo cambió por completo su manera de ser, y volvió a la febricitante existencia del jugador. Mostrándosele la suerte cada día más rebelde, tuvo que mermar la hacienda de su mujer y de sus hijos para hacer frente a las pérdidas, y lanzarse en ese abismo sin fondo que se llama el desquite (Palma, 1953, p. 481).

En este juego patológico o ludopatía, la persona se enfrenta a distintos riesgos, uno de los cuales es que por haber perdido mucho dinero recurra a falsificaciones, engaños, robos, fraudes o abusos de confianza para conseguir más fondos y seguir jugando, de modo que buscará apoyarse en los demás para aliviar los problemas económicos causados por el juego. Es así que don Fernando, para seguir en el vicio del juego, le pedirá el anillo nupcial a su esposa Evangelina. Ello se puede apreciar con claridad en la siguiente cita:

Una noche la infeliz esposa se encontraba ya recogida en su lecho, cuando la despertó don Fernando pidiéndole el anillo nupcial. Era este un brillante de crecidísimo valor. Evangelina se sobresaltó, pero

su marido calmó su zozobra, diciéndola que trataba solo de satisfacer la curiosidad de unos amigos que dudaban del mérito de la preciosa alhaja (Palma, 1953, p. 482).

Sin embargo, al jugador patológico no le importará cuánto fuese la pérdida o si ya no hubiera recursos, o si este acto afectase al desarrollo familiar o generara otras consecuencias más complejas (APA, 2014). Este criterio diagnóstico está descrito en el DSM-V y, a su vez, se evidencia en la actitud de don Fernando en la siguiente cita:

¿Qué había pasado en la habitación donde se encontraban los rivales de tapete? Don Fernando perdía una gran suma, y no teniendo ya prenda que jugar, se acordó del espléndido anillo de su esposa. La desgracia es inexorable. La valiosa alhaja lucía pocos minutos más tarde en el dedo anular del ganancioso marqués (Palma, 1953, p. 482).

Como se puede apreciar, el ludópata, después de haber perdido, sigue jugando; y, cuando no tiene los recursos necesarios, recurre como tabla de salvación al anillo de su esposa para aliviar su situación desesperada, acto que lo llevará a no medir las consecuencias de poner en peligro sus relaciones afectivas con su esposa Evangelina.

El ludópata y su juego patológico no tendrán un final positivo. Hay que recordar que la ludopatía pertenece al grupo de trastornos adictivos que muchos individuos no logran superar. Las apuestas pueden estimular los sistemas cerebrales de recompensa, del mismo modo que lo hacen las drogas y el alcohol, y causar adicción, siendo así que llega a ser un trastorno grave que puede destruir vidas, no solo del jugador patológico, sino también de su entorno (Mayo Clinic, s. f.).

Así, la ludopatía tiene repercusiones nefastas que impactarán de un modo diferente a cada persona. Una consecuencia puede estar asociada directamente a un conflicto del problema, como discusio-

nes, violencia y/o manipulación (Roa, 2019). En la tradición, se narra como consecuencia trágica un asesinato cometido por don Fernando, mostrándose de este modo la falta de autocontrol de sus acciones. Esto se puede evidenciar en la siguiente cita:

Don Fernando se estremeció de vergüenza y remordimiento. Despidiose el marqués y Vergara lo acompañaba a la sala; pero al llegar a esta, volvió la cabeza hacia una mampara que comunicaba al dormitorio de Evangelina, y a través de los cristales la vio sollozando de rodillas ante una imagen de María. Un horrible vértigo se apoderó del espíritu de don Fernando, y rápido como el tigre, se abalanzó sobre el marqués y le dio tres puñaladas por la espalda. El desventurado huyó hacia el dormitorio, y cayó exánime delante del lecho de Evangelina (Palma, 1953, p. 482).

CONCLUSIONES

Las personas afectadas por la ludopatía no pueden evitar seguir jugando para intentar recuperar su dinero, siendo este un patrón que se vuelve cada vez más destructivo con el tiempo, ya que las consecuencias son profundas y duraderas en la vida, por ejemplo, se pueden evidenciar problemas a nivel legal o encarcelamiento (Mayo Clinic, 2016), y que también se aprecian en el personaje de don Fernando en la tradición de Palma. Sin embargo, en este caso se ve involucrada la familia, principalmente la figura de su esposa, quien asume las consecuencias de un acto insano, e incluso se atribuye una mayor responsabilidad que los actos concurridos por su esposo. Finalmente, en la tradición se relata cómo la esposa es el escudo de la limpieza y el honor; mientras que el ludópata de su marido ha caído en las garras de la locura: «el infeliz se había vuelto loco» (Palma, 1953, p. 483).

REFERENCIAS

- American Psychiatric Association (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. DSM-5*. Médica Panamericana.
- Garrido, J. (2006). Ludopatía o adicción al juego. *Contraluz: Revista de la Asociación Cultural Arturo Cerdá y Rico*, (3), 227-232. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3099532>
- Mayo Clinic (s. f.). *Ludopatía*. <https://www.mayoclinic.org/es-es/diseases-conditions/compulsive-gambling/symptoms-causes/syc-20355178>
- Morales, M., Ramírez, J. M., Avilés, M. y Garza, T. (2015). La ludopatía, problema de salud actual: ¿qué puede hacer el médico familiar? *Atención Familiar*, 22(4), 115-117. <https://www.elsevier.es/es-revista-atencion-familiar-223-articulo-la-ludopatia-problema-salud-actual-S1405887116300657>
- Palma, R. (1953). *Tradiciones peruanas completas*. Aguilar.
- Roa, M. (2019). *¿Qué es la ludopatía y qué consecuencias tiene?* Confederación Española de Asociaciones de Padres y Madres del Alumnado. https://pnsd.sanidad.gob.es/noticiasEventos/actualidad/2019_Actualidadpublica/pdf/2019_CEAPA_Ludopatia.pdf