

MESTRADO EN SOCIOLOXÍA APLICADA
INVESTIGACIÓN SOCIAL E DE MERCADOS
TRABALLO DE FIN DE MESTRADO
ANO ACADÉMICO: 2019/2020
CONVOCATORIA: JUNIO

ESTUDIO MICROSOCIOLÓGICO SOBRE EL JUEGO DE AZAR.
PERSPECTIVAS PROFESIONALES Y DE JUGADORES EN
REHABILITACIÓN SOBRE LA TRANSICIÓN AL JUEGO DEPENDIENTE.

ESTUDO MICROSOCIOLÓXIGO SOBRE O XOGO DO AZAR.
PERSPECTIVAS PROFESIONAIS E DE XOGADORES NA REHABILITACIÓN
NA TRANSICIÓN AO XOGO DEPENDENTE.

MICRO-SOCIOLOGICAL STUDY ABOUT GAMBLING. PROFESSIONALS
AND PLAYERS IN REHAB PERSPECTIVES ON THE TRANSITION TO
DEPENDENT GAMBLING.



UNIVERSIDADE
DA CORUÑA

Nombre del autor: David García Pérez
Nombre de la directora: Elvira Santiago Gómez

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, mi hermano y mi pareja, hacia quienes solo puedo expresar mi enorme agradecimiento por apoyarme durante la etapa académica. A la tutora que dirige este TFM, por su acompañamiento, su energía y su apoyo. Por haber sido mi guía y mi estímulo durante la redacción de este trabajo. A los profesionales, y presidentes de las asociaciones AJER y AGALURE por su encomiable labor, su solidaridad y su compromiso social con la problemática. Por brindarme la oportunidad de realizar las investigaciones de campo en los espacios que tienen disponibles y por su participación en el presente estudio. A los afectados que han contribuido en la realización del trabajo, ya que sin su ayuda no hubiera sido posible, quiero darles mis agradecimientos por brindarme su confianza, por su valentía, su esfuerzo y dedicación. Al tejido asociativo de jugadores anónimos en general, que, bajo los valores del apoyo mutuo, el trabajo en equipo y la implicación colectiva, realizan una importante labor social.

Resumen

En los últimos años se ha asistido a una expansión del consumo y la oferta de los juegos de envite en todos los estratos sociales de la población española, y los expertos alertan sobre el crecimiento de adicciones entre los más jóvenes. Donde antes el perfil del adicto al juego correspondía a un hombre de mediana edad con adicción a las máquinas tragaperras, ahora son cada vez más los jóvenes que acuden a solicitar ayuda con adicción a las nuevas modalidades de juego. Las empresas de juego a través de la publicidad incitan a esta actividad asociándola al éxito y la promoción social, sin ofrecer una información realista sobre las consecuencias perversas que puede acarrear una práctica excesiva. Este trabajo estudia desde una óptica sociológica la adicción a los juegos de azar en el contexto de asociaciones de jugadores anónimos, intentando identificar los condicionantes sociales de la ludopatía en la transición de una práctica de juego de azar social a una práctica de juego dependiente, que termina por producir situaciones de marginalidad y aislamiento social, hasta el proceso de rehabilitación de los afectados, identificando los momentos claves en las historias de vida de los exjugadores. Asimismo, se muestra que, aunque los avances en materia normativa que se encaminan a la prevención de la ludopatía, aun presenta carencias que permiten concluir que existe una desprotección del menor y del jugador auto-prohibido.

Palabras claves: juego de envite, asociaciones de jugadores anónimos, cultura de juego, publicidad, ludopatía, regulación.

Resumo

Nos últimos anos produciuse unha expansión do consumo e da oferta de xogo do azar en todos os estratos sociais da poboación española, e os expertos advirten do crecemento das adiccións entre os máis xóvenes. Onde antes o perfil do adicto aos xogos de azar correspondía a un home de idade media con adicción ás máquinas tragamonedas, agora cada vez máis xóvenes están a recorrer ás novas modalidades de adicción. As empresas de xogos a través da publicidade incitan a esta actividade ao asociala ao éxito e á promoción social, sen ofrecer información realista sobre as consecuencias perversas que a excesiva práctica pode traer. Este traballo estuda desde unha perspectiva sociolóxica a adicción aos xogos de azar no contexto de asociacións de xogadores anónimos, tratando de identificar os factores determinantes sociais do xogo na transición dunha práctica social de azar a unha práctica de xogo dependente, que acaba producindo situacións de marxinalidade e illamento social, ata o proceso de rehabilitación dos afectados, identificando os momentos clave das historias de vida de ex-xogadores. Así mesmo, móstrase que, aínda que os avances na normativa están dirixidos á prevención do xogo patolóxico, aínda presenta deficiencias que permiten concluír que existe unha falta de protección para o menor e o xogador autolesionado.

Palabras clave: xogo, asociacións de xogadores anónimos, cultura do xogo, publicidade, xogo, regulación.

Abstract

In recent years, there has been an expansion of consumption and the offer of gambling in all social strata of the Spanish population, and experts warn of the growth of addictions among the youngest. Where before the profile of the gambling addict corresponds to a middle-aged man with addiction to slot machines, now more and more young people are turning to the new game modalities with

addiction. Gaming companies through advertising incite this activity associated with success and social promotion, without offering realistic information about the perverse consequences that excessive practice can bring. This work studying from a sociological perspective the addiction to gambling in the context of the association of anonymous gamblers, trying to identify the social conditions of gambling in the transition from a practice of social gambling to a practice of dependent gambling, which ends up producing situations of marginality and social isolation, up to the rehabilitation process of those affected, identifying the key moments in the life stories of former players. In the same way, it is shown that, although the advances in regulations are aimed at the prevention of pathological gambling, there are even deficiencies that allow us to conclude that there is a lack of protection for the minor and the self-prohibited gambler.

Key words: gambling, anonymous player associations, gambling culture, advertising, gambling, regulation.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	6
2. MARCO TEÓRICO	9
2.1 Concreción del objeto de estudio.	12
2.1.1 Tipo de juegos de envite.	14
2.1.2 Tipos de jugadores.	17
2.2 El juego y la cultura.	19
2.2.1 Las teorías de la elección racional y el consumo compulsivo.	21
2.2.2 El juego de azar y la “cultura del pelotazo”.	23
2.3 La evolución de la regulación del mercado de juego de azar en España.	24
2.4 Datos sobre el mercado del juego de azar.	29
3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS.	34
4. METODOLOGÍA.	35
4.1 Inmersión inicial: Observación no participante.	36
4.2 Entrevistas semiestructuradas a expertos.	37
4.3 Grupos de discusión.	39
4.4 Cronograma del plan de trabajo.	42
4.5 Implicaciones éticas.	43
5. ANÁLISIS DE RESULTADOS	43
5.1 La transición al juego dependiente.	44
5.1.1 El inicio al juego: el juego social.	44
5.1.2 Implicaciones económicas como detonante de una relación problemática con el juego: la red circular del juego de azar.	46
5.1.3 El juego como vía de escape de situaciones adversas.	49
5.1.4 Ingeniería social y económica: construcción de una vida paralela.	51
5.1.5 Aislamiento social y práctica individual de juego.	53
5.1.6 Tocar fondo como proceso previo a la rehabilitación: ruptura del círculo afectivo.	56
5.2 El proceso de rehabilitación.	57
5.2.1 Etiquetamiento, estigmatización social y vergüenza.	57
5.2.2 La asunción de la identidad social de ludópata.	59
5.2.3 La recaída.	61
5.2.4 El apoyo profesional y del entorno del jugador como factor clave en la rehabilitación.	62
5.2.5 Grupo de autoayuda	64
5.3 Una síntesis de los factores que influyen en el establecimiento de relaciones problemáticas con respecto al juego de azar.	65
5.4 Diferencias según perfiles socio-demográficos.	71
5.5 Prospectivas de futuro y necesidades regulatorias para prevenir la ludopatía.	76
5.6 Mapa conceptual resumen	81
6. CONCLUSIONES	82
7. REFLEXIONES: FORTALEZAS Y DEBILIDADES DEL TRABAJO Y FUTURAS LINEAS DE INVESTIGACIÓN.	87
8. BIBLIOGRAFÍA	89
ANEXOS	92

1. INTRODUCCIÓN.

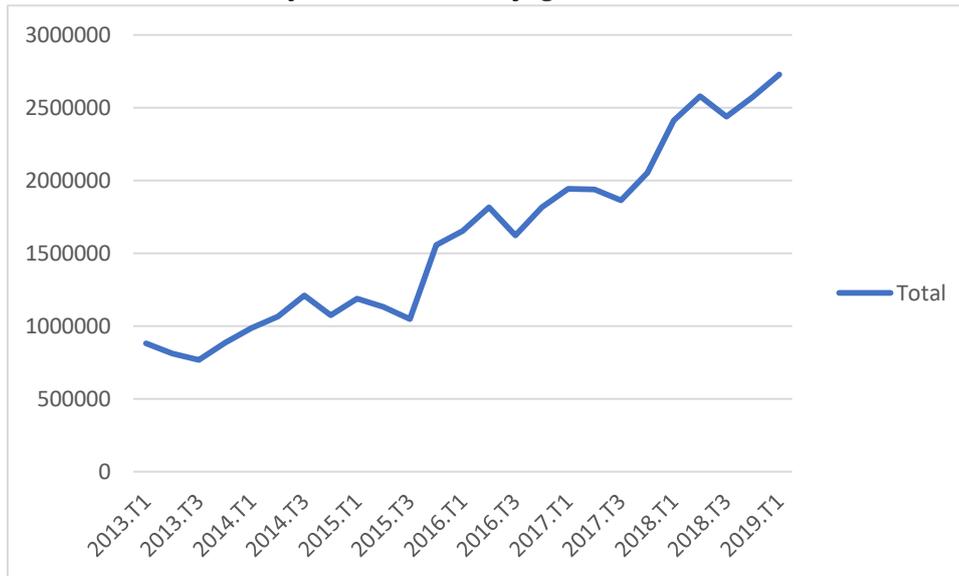
A través del siguiente estudio microsociológico se pretende analizar a través de las experiencias vitales de afectados por la denominada patología del juego (ludopatía), el proceso de transición desde una práctica de juego de azar social, ampliamente extendida en la vida social a una práctica alienante que termina por dominar la voluntad de algunas personas. Así mismo se valorará la opinión y el conocimiento de los expertos en el tratamiento de la ludopatía bajo su labor en asociaciones de jugadores anónimos. La mayor parte de estudios sobre la adicción al juego de azar se centran fundamentalmente en las prácticas individuales del consumo del juego. Pero si se entiende el juego de azar como una forma particular de relación (o no relación) social llevada a cabo por personas de distintos modos y por diferentes motivos, es decir, como un fenómeno complejo e incluso contradictorio, se ve necesario el estudio de este fenómeno desde una óptica sociológica, entendiendo los contextos condicionantes que propician la aparición de estos tipos de comportamientos dependientes, indagando en cuáles son los factores sociales y culturales que influyen en el inicio del juego, así como, identificando las etapas o momentos claves por los que pasan los jugadores hasta la construcción de la adicción. Es por ello esencial conocer cómo se produce el acercamiento y cómo se establece la rutina en la práctica del juego de azar. Saber los condicionantes contextuales que facilitan el acercamiento y la práctica temprana y descontrolada del juego de azar es una tarea necesaria para la elaboración de planes de acción que traten de mitigar una práctica dañina del juego de azar, a través de tareas de prevención y concienciación que se dirijan especialmente a los colectivos más vulnerables.

En la actualidad el juego de azar se ha convertido en un fenómeno social que supone una de las principales vías de entretenimiento en las sociedades occidentales. Y es que el modelo de negocio implantado por los operadores del juego hoy en día es más rentable que nunca. El desarrollo de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) y la globalización de los mercados han servido a los grandes operadores del juego para implantar un negocio con una amplia oferta de juegos y de gran accesibilidad para la población en general, tanto a través de internet, como potenciando su clásica modalidad presencial a través de los salones de juego.

Esto permite que hoy en día sea más fácil apostar que nunca, lo que, unido a las grandes empresas del juego que operan de forma global, gracias al cada vez menor control del mercado por parte de los gobiernos occidentales, ha provocado que estas aumenten sus ganancias exponencialmente, configurando un panorama empresarial liderado por un entramado holding, donde las grandes empresas de juego se llevan la gran parte de las ganancias. El mercado publicitario es prueba de ello, resulta prácticamente imposible ver algún acontecimiento deportivo, sin recibir el bombardeo de anuncios sobre alguna de las principales casas de apuestas más famosas, cuyo ejemplo más notorio es el fútbol.

Reflejo de esto es que el juego online en España haya alcanzado su mayor participación en el primer trimestre del año 2019, consiguiendo el mayor número de jugadores online activos en toda su historia. Según los datos ofrecidos por la DGOJ (Dirección General de Ordenación del Juego) el número total de jugadores online activos en el primer trimestre de 2019 fue de 2728540 usuarios, casi el triple de jugadores activos con respecto al primer trimestre del año 2013:

Gráfico I: Número de jugadores online activos



Fuente: Elaboración propia a partir de datos de la DGOJ

El juego presencial también ha adquirido bastante popularidad, especialmente a través de los salones de apuestas. Se ha producido un gran crecimiento de locales de apuestas a lo largo de los últimos años que desarrollan su actividad en todo el territorio español, estableciéndose muchos de ellos en los barrios más azotados por la precariedad laboral, e incluso próximos a centros de terapia de jugadores de azar en rehabilitación o de centros de educación. En el siguiente mapa podemos hacernos una idea de la dimensión de este negocio, mostrando los salones de juego de una de las más famosas operadoras de juego:

Imagen I: Locales de apuestas de Codere.



Fuente: codere.es

Tal ha sido el auge de los juegos de azar, que ha hecho saltar las alarmas de asociaciones dedicadas al tratamiento de la adicción al juego, que se ven cada día más desbordadas

ante el continuo aumento de personas que acuden a buscar ayuda, en situaciones cada vez más críticas, y a unas edades cada vez más tempranas. Y es que, el potencial adictivo de los juegos de azar para los/as ludópatas ya es equiparado con otras drogadicciones por parte de los profesionales sanitarios, presentando incluso un cuadro clínico similar en su tratamiento, así la American Psychiatric Association (APA) lo justifica indicando que *“los comportamientos de juego patológico activan los sistemas de recompensa de manera semejante a las drogas de abuso y porque éste produce síntomas conductuales similares a los de los trastornos por consumo de sustancias”* (APA, 2013, pág. 481).

Hasta el día de hoy, la psicología se ha presentado como la ciencia que más se ha interesado por los juegos de azar, sin embargo, la propagación masiva de estas prácticas ha ido suscitando el interés dentro de las ciencias sociales. Pudiendo encontrar una amplia bibliografía de estudios de carácter etnográfico (Toward, 2001), históricos (Walker, 1999), de género (Hraba y Lee, 1996; Svensson, Romild, Nordenmark y Månsdotter, 2011) o demográficos (Sirola, Markus Kaakinen y Atte Oksanen, 2018). También lo han hecho diversos estudios sobre la sociología del consumo y desde la teoría del riesgo (Vacchiano y Mejía, 2017).

La mayoría de los estudios proponen un enfoque que analiza los comportamientos de juego (gambling behaviours) centrándose únicamente en los aspectos patológicos inherentes a estas prácticas, mientras se ha dedicado menor atención al significado cultural y social del fenómeno. (Anita Borch, 2010; visto en Vacchiano y Mejía, 2017).

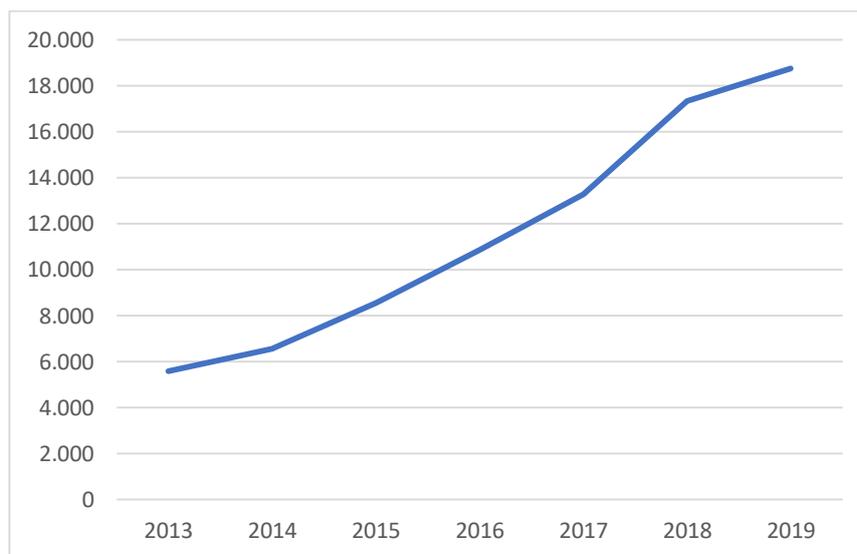
Para obtener la información necesaria para el trabajo se acudió a dos asociaciones de jugadores anónimos AJER (Plasencia) y AGALURE (A Coruña), donde se realizó una investigación cualitativa a través de las técnicas de observación no participante en el contexto de terapias de grupo, la entrevista a expertos y los grupos de discusión a jugadores en rehabilitación. A través de esta información se intenta dibujar la trayectoria de los jugadores desde su primer acercamiento al juego hasta el desarrollo de una relación dependiente en torno a este y su posterior rehabilitación. Lo que se ha pretendido es comprender el significado social del fenómeno del juego a partir de la vivencia de la adicción a los juegos de azar, y esto es a través de las experiencias cotidianas de los informantes. Por ello, la investigación cualitativa aparece aquí como un buen recurso para acceder a una información que además puede ser delicada o reservada para algunos afectados.

2. MARCO TEÓRICO

El concepto con el que se trabajará en el presente estudio responde a un tipo de práctica que se circunscribe a un contexto determinado por la realidad social actual, y que en este sentido se caracterizaría por los siguientes aspectos observables en nuestro entorno social:

1. La relación existente entre ciertas personas con un tipo de juego denominado como juego de azar. Más en concreto con el juego de envite, que se entiende como toda aquella práctica de juego que supone una apuesta de dinero o cualquier posesión de valor sobre la base de un resultado incierto que determina el azar. Más allá de la innegable atracción que produce en las personas el azar y la fortuna, se valorará la particular forma de relación con el juego de azar basada en las interpretaciones que adoptan las personas a la hora de enfrentarse al juego y el papel del juego de envite en la cultura. Más hoy en día, en el contexto de las sociedades avanzadas donde el dinero adquiere la cualidad de bien en sí mismo y el riesgo toma protagonismo en la toma de decisiones vitales. En palabras de Beck (1992), la sociedad avanzada se caracteriza por una individualización de los procesos de vida, y esto provoca que los actores sociales tengan que tomar decisiones que *“tocan objetivamente el borde del riesgo”* D. Scafoglio (2006: 6). Decisiones como aceptar un trabajo, comenzar una carrera, cambiar de lugar de residencia o invertir en un negocio se toman como elecciones necesarias a la par que inciertas y arriesgadas. En este sentido, la conciencia del riesgo constituye un medio de colonización del futuro (Vacchiano y Mejía, 2016). El juego de azar se adecúa perfectamente a esta nueva característica del contexto contemporáneo, al igual que la especulación es una parte esencial de la economía del modelo económico imperante, los riesgos que toman los jugadores de azar no se diferencian mucho de la forma institucional de conseguir ganancias o éxito, pudiendo verse en el juego una posibilidad de movilidad social a pesar de ser una actividad arriesgada.
2. La expansión y popularización de los juegos de azar en la población en general. En los últimos años se ha producido un considerable aumento del consumo de este tipo de juegos, así como de las cantidades aportadas por los ciudadanos a esta práctica. Como podemos ver en la gráfica siguiente, el dinero invertido por los ciudadanos españoles en juegos de azar se ha triplicado en los últimos 7 años.

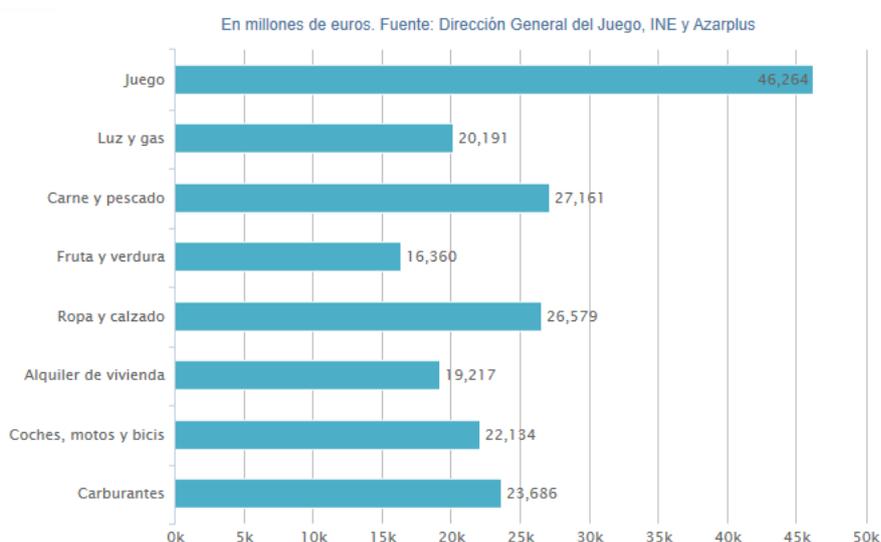
Gráfico II: Evolución del gasto en juego de azar en España en millones de €



Fuente: Elaboración propia a través de datos de la DGOJ.

Tal ha sido la dimensión de este crecimiento que el juego se ha situado como uno de los principales focos de gasto para los hogares españoles. Según los datos de la Encuesta de Presupuestos Familiares del INE del año 2019, se constata que el gasto en el consumo de artículos de primera necesidad es superado por el gasto en juego en más del doble en todos los casos. Por ejemplo, las familias españolas gastan más en juego que en alquiler de la vivienda y en pagar la factura del gas y la luz en conjunto, como podemos apreciar en la siguiente imagen. Claro que es pertinente señalar que en este estudio se recogerían otros tipos de juegos que no se corresponden con el concepto de juegos de envite que se propone en esta investigación, pero da cuenta de la importancia económica del mercado del juego y recogería en parte los procesos por los que el juego se ha ido instaurando como rutina en la vida cotidiana de los españoles.

Gráfico III: El consumo de los hogares españoles



Fuente: Periódico online Diario Público

A lo largo del trabajo se dedicará un apartado a mostrar datos en relación al consumo de juegos de azar y la actividad comercial de las casas de apuestas, para dar cuenta de la evolución de los juegos de azar en los últimos años. Así mismo, se realizará un repaso de la evolución de la regulación de la actividad comercial del juego en el territorio español.

3. Los problemas que acompañan a la práctica de juego patológico, es decir, las consecuencias psicológicas y sociales que acarrea la práctica excesiva del juego de envite, tanto sobre el propio afectado como en su medio social, tales como aislamiento, marginación, problemas de socialización, pérdida de relaciones, delincuencia, etc. La práctica del juego de azar descontrolado o dependiente ha sido ampliamente estudiada desde la disciplina de la psicología, *“obviamente desde una perspectiva orientada hacia el individuo, aunque tendente en algunos de sus últimos estudios a considerar otros condicionantes sociales”* (Barroso, 2003:2). Se ha establecido clínicamente una patología adictiva que refleja estos aspectos individuales y sociales de la dependencia, la ludopatía, considerada como enfermedad por la Organización Mundial de la Salud (OMS) desde el año 1992, reconociéndola en su clasificación Internacional de Enfermedades. Esta es definida como:

“Un trastorno caracterizado por la presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares. Esta conducta persiste y a menudo se incrementa a pesar de sus consecuencias sociales adversas, tales como pérdida de la fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas” (OMS, 1992).

Como se puede extraer de la anterior definición, el principal problema de la adicción es psicológico y social, que repercute tanto a nivel individual como a los círculos más cercanos de las personas afectadas, y es provocado por el trastorno de la falta de autocontrol que desarrolla el/la jugador/a pese a que su comportamiento de juego derive en situaciones dañinas. La creciente necesidad por parte del afectado de dedicar más tiempo, dinero y esfuerzos para satisfacer sus ganas de jugar provoca que la principal dedicación del jugador dependiente sea la práctica de juego, dejando al lado otras prioridades de la vida cotidiana antes consideradas como esenciales y destinando gran parte de sus recursos a esta actividad. La ludopatía se caracteriza por afectar no solo a los propios individuos que padecen esta adicción, sino también a su entorno social más cercano.

Teniendo en cuenta estas 3 dimensiones se pretende acotar el objeto de estudio al fenómeno del juego de azar dependiente, entendido como una práctica de consumo abusiva de juegos de envite, una actividad comercial regulada que se encuentra en continua expansión y popularización en la población en general, que se encuadrada en un contexto social donde la incertidumbre y el riesgo toman protagonismo en la toma de decisiones individuales, y cuyas repercusiones negativas, además de recaer sobre el propio afectado, adquieren una dimensión social, y se manifiestan en una patología clínicamente diagnosticable -la ludopatía- y con un proceso de tratamiento al que también se prestará atención a lo largo del presente trabajo.

2.1 Concreción del concepto de estudio.

El juego es un concepto que puede dar lugar a múltiples interpretaciones y puede ser ambiguo en muchas de sus definiciones. Antes de nada, lo que se tratará será de acotar el objeto de estudio conceptualmente, es decir, qué se entiende por juego, y más concretamente de que hablamos cuando nos referimos al juego de azar.

En primer lugar, cabe señalar que, en el idioma castellano, la generalización de la palabra “juego” es un factor cultural que incide sobre la dificultad de acotar este término. El castellano utiliza la palabra juego con gran variedad de acepciones, en cambio otros idiomas como el inglés incluye más matices. La utilidad tan amplia de la palabra juego dificulta la conceptualización del juego de azar, siendo un concepto universal a cualesquiera de las prácticas de juego a las que se haga referencia, sin embargo, este concepto en el idioma anglosajón adquiere múltiples matices y se representan con diferentes conceptos según a qué practica de juego en concreto se refiera, como podemos ver en el siguiente cuadro:

Imagen II: Matices del significado de la palabra juego comparativa inglés/castellano.

INGLÉS	ESPAÑOL
PLAY (Actividad recreativa)	JUEGO
GAME (Partida de juego)	
SPORT (Juego deportivo)	
BET (Apuestas de azar)	
GAMBLING (Juegos de azar)	

Fuente: Extraído de Barroso, 2003, p. 27

Para intentar concretar más el objeto de estudio se propondrán una serie de clasificaciones del juego aportadas por diversos autores que intenten recoger este carácter multidimensional del término.

Caillois (1955:72) en la obra *Los juegos y los hombres*-, desde una óptica sociológica, clasifica el juego en función de su complejidad. Este autor propone una clasificación del juego en función a diferentes principios, diferenciando entre las categorías Paideia y Ludus. Paideia tiene que ver con un principio de improvisación, una libertad que nace de la necesidad de unir distracción y fantasía, como por ejemplo el juego en los niños. El Ludus por su parte tiene que ver con la repetición de convenciones arbitrarias, “*son los conjuntos de juegos a los que ha dado lugar la civilización*”, donde se prima la estrategia, habilidad, el esfuerzo y la paciencia. Caillois (1955: 74-89) diferencia 4 grupos de juegos que a su vez pueden situarse en los polos Paideia-Ludus:

- Agón (Juegos de competición): Son los que descansan en una igualdad artificial donde unos antagonistas se enfrentan en unas condiciones ideales permitiendo que haya un vencedor. Aquí los jugadores se harían valer de su destreza para obtener meritocráticamente el triunfo. Dentro de estos se diferencian los *juegos de cuerpo* (deportes de competición) y los *juegos de estrategia* (Alain Cotta, 1980). Lo importante es ganar y los vencedores son admirados directa o indirectamente.

- Mimicry (Juegos de representación o simulacro): Son aquellos juegos que consisten en la fantasía de “ser de otro modo”, el fundamento de su diversión se encuentra en la imitación, la ficción, las máscaras, lo no convencional, la simulación, etc. Consiste en obtener diversión haciendo creer a lo demás que la persona que juega es distinta de sí misma. El Carnaval la mayor expresión de este tipo de juegos.
- Ilinx (Juegos de vértigo): Son aquellos juegos cuya diversión estriba en la capacidad de excitación del ser humano al experimentar situaciones de vértigo, cómo, por ejemplo, subir a una montaña rusa en un parque de atracciones o practicar deportes de riesgo. Se produce una sensación de placer debido a la superación de la rutina y de la monotonía de la cotidianidad, de realizar algo que parecía imposible.
- Aléa (Juegos que dependen de la suerte): “El jugador cuenta con todo menos consigo mismo”, son juegos basados en el azar sobre los cuales el jugador no puede influir en los resultados.

Imagen III: Clasificación de los tipos de juegos

	AGON (competencia)	ALEA (suerte)	MIMICRY (simulacro)	ILINX (vértigo)
PAIDIA estruendo agitación risa loca cometa solitario solitarios crucigramas LUDUS	carreras } luchas, etc } no regla- atletismo } mentadas	rondas infantiles cara o cruz apuesta ruleta loterías simples, compuestas o de aplazamiento	imitaciones infantiles juegos de ilusión muñeca, panoplias máscara disfraz teatro artes del espectáculo en general	“mareo” infantil tiiovivo sube y baja vals volador atracciones de feria esquí alpinismo cuerda floja

Fuente: R. Caillois, *Los juegos y los hombres*, 1986: 79

No obstante, cabe señalar que esta clasificación no pretende encasillar los tipos de juegos en categorías estrictas e inamovibles, ya que habría juegos que pueden compartir características de diferentes categorías. *“Estas actitudes que rigen los juegos pueden encontrarse combinadas en proporciones diferentes, algunas prohibidas, otras contingentes y otras más fundamentales.”* (Del Rocío Moreno, 1995).

Esta clasificación ha sido posteriormente sintetizada por Agnes Heller (1998), que clasifica los juegos atendiendo a las facultades humanas empleadas en estos. Indica que hay una capacidad humana que prevalece en todos los juegos, esta es la fantasía, ya que en todos los juegos se viven desde una realidad imaginaria, incluso en los juegos en los que se obtienen objetivos prácticos para la vida, es decir, juegos en los que se obtienen ganancias.

Así distingue 3 tipos de juegos: los *juegos de pura fantasía*, los *juegos de mimesis* y los *juegos regulados*. A la primera clasificación pertenecerían los juegos infantiles, cuya utilidad sería la del aprendizaje. La satisfacción se obtiene de la necesidad de fantasía de los individuos.

Los *juegos de mimesis* corresponderían a aquellos en los que los participantes obtienen la satisfacción a través de la asunción de un papel distinto a la vida real, en esta clasificación entrarían juegos como el teatro o el carnaval.

Por último, están los *regulados*, en estos entraría también en juego una asunción de papeles, pero perdiendo su importancia ya que la actividad de juego se desarrolla en este caso dentro de un marco normativo más reglado, donde existe la posibilidad de ganar o perder. Este tipo de juegos se caracteriza por la competición que se da entre sus participantes, esta competitividad acarrea momentos de tensión que “atrapan” al jugador. Esta tipología se acerca al concepto de juego de azar que es de interés para esta investigación.

El concepto de juego de azar con el que se trabajará es recogido del autor Blas Bombín, 1992, que acota el término a aquellos juegos que implican una apuesta, que “*se identifica con un pago satisfecho al ganador de cualquier evento pactado*” (Bombín, 1992) de un premio que puede ser económico u honorífico. En este caso esta actividad se somete a unas reglas, pero el resultado depende total o casi en su totalidad de la suerte. En concreto nos quedaremos con el concepto de juego de envite, que presupone que la ganancia o pérdida es económica y depende de la suerte total o parcialmente. Encontrando 2 aspectos esenciales en el juego: uno conocido, la calidad del premio en caso de un resultado favorable y otro desconocido, el destino de ganar o perder.

2.1.1 Tipos de juegos de envite

El juego de azar se presenta en sociedad con diferentes variedades, mostrando el mercado de juego un amplio repertorio de modalidades. El juego de azar se puede clasificar a su vez en base a ciertos criterios, a continuación, se propondrá una clasificación basada en la obra “Las bases sociales de la ludopatía”, (Barroso, C., 2003), donde proponen un marco de estudio para el fenómeno del juego de azar dependiente.

Así proponen una clasificación de los juegos de azar en base a varias características presentes en los juegos de envite que constituirán nuestro objeto de estudio. Por un lado, en base a su alcance económico distinguiría entre juegos *lícitos* e *ilícitos*, los *juegos lícitos* (Barroso, 2003) son aquellos que por el volumen de dinero empleado no supondrían más que meros pasatiempos, mientras que en los juegos *ilícitos* el volumen de dinero empleado sería más elevado y son más propensos a convertirse en una actividad rutinaria y alienante.

Otra clasificación que proponen estos autores discrimina entre dos tipos de juegos de azar en función de la implicación de sus jugadores en el resultado final. Distinguiría así entre los *juegos activos* y los *juegos pasivos*. Los *juegos activos* son aquellos que requieren de un mayor grado de conocimientos e implicación de los jugadores como algunos juegos de cartas como el póker, las apuestas deportivas, etc. En este tipo de juegos los jugadores tienden a desarrollar una creencia en una estrategia de juego, factor que incide en una

práctica rutinaria del juego. Las apuestas deportivas pueden ser un buen ejemplo, en este caso representarían esta característica al implicar un compromiso por parte del jugador con la actualidad de algún deporte (posición de los equipos en la liga, conocimiento de estadística de goles, faltas, empates, victorias...). Por otra parte, *el juego pasivo* no requiere que el jugador posea ningún conocimiento previo ni requiere de ninguna habilidad, en este caso se podrían incluir las máquinas tragaperras, la ruleta, el bingo, las loterías, los rascas, etc. Los jugadores aquí se dejan llevar por una creencia mágica en la suerte y una capacidad ilusoria de control del azar. El jugador de azar se enfrenta al juego retando a la suerte y “*proyecta sus esperanzas de cambiar mágicamente el futuro a su favor*” (Barroso, 2003: 47). El jugador practica el juego de azar con el afán de experimentar la sensación de triunfo pese a la posibilidad de fracaso y el sufrimiento que conlleva la incertidumbre del resultado.

La continuidad de los juegos es otra característica por la que se puede clasificar a los juegos de azar entre *juegos discontinuos*, que son aquellos en los que hay cierta duración entre el momento de la apuesta y el resultado, como las loterías, quinielas, etc.; y los *juegos continuos*, en los que el resultado de la apuesta se da de forma prácticamente inmediata. Según múltiples estudios, la capacidad adictiva de los juegos es mayor en los *juegos continuos*, en los que el tiempo entre el hecho de apostar y el momento de la recompensa es menor. Según un estudio descriptivo de Ursúa (1996) sobre una muestra de jugadores en tratamiento y de jugadores sociales. Las preferencias de juego entre el jugador dependiente y el jugador social son distintas. Los juegos preferidos del jugador social son potencialmente menos adictivos, siendo el tiempo que transcurre entre la jugada y el premio más largo que en el caso de los juegos preferidos por los jugadores dependientes

Imagen IV: Preferencias de juego entre jugadores sociales y jugadores excesivos.

TIPOS DE JUEGO	Jugadores excesivos (N=135)		Jugadores sociales (N=142)	
	N	%	N	%
Máquinas tragaperras	105	77,8	17	11,9
Bingo	64	47,4	24	16,9
Loterías	55	40,7	111	78,1
Cartas	22	16,3	52	36,6
Quinielas	21	15,6	24	16,9
Casino	11	8,1	6	4,2
Carreras	5	3,7	1	0,7
Dados	4	3	4	2,8

Fuente: Barroso (2003:119)

Por último, cabría distinguir entre los *juegos arraigados* y los *juegos exógenos o malditos*. Esta clasificación vendría a darse por la imagen social que reflejan los distintos juegos de azar. Así *los juegos arraigados* serían aquellos que se encuentran más extendidos en la sociedad y mantienen una imagen social positiva, aquí entraría los juegos de carácter público, su mejor ejemplo es la lotería nacional. Los jugadores en este caso mantienen su anonimato, su práctica es menos visual y está más extendida, como consecuencia no están

estigmatizados. Por su parte los *juegos exógenos o malditos* serían aquellos de naturaleza privada, que normalmente están más circunscritos a un ámbito de juego (casinos, bares, bingos, salones de apuestas, entre otros). Este tipo de juegos es más propenso a convertirse en adicción, tienen una mayor carga estigmatizante. Están más asociados al vicio, y en muchos casos, los jugadores que acuden con constancia los lugares de juego estarían más sujetos a una imagen social negativa. Serían más detectable los jugadores que acuden con constancia los lugares de juego que en el caso de los juegos arraigados. Por otra parte, las prácticas rituales y los símbolos que se dan en este tipo de juegos son importantes a la hora de reforzar la identidad de jugadores que desarrollan una dependencia al juego.

Esta clasificación permitiría situar al juego de azar en dos ejes en función de las características mencionadas anteriormente, lo que podemos ver sintetizado en el siguiente cuadro:

Imagen V: Clasificación de los juegos de azar (Barroso, 2003)

Arraigados	Exógenos o malditos
Lotería Nacional	Casinos
Lotería Primitiva	Salas de bingo
Bono-Loto,	Máquinas recreativas
Quinielas de fútbol	
Cupón de la ONCE	
Tipo de Gestión	
Pública	Privada
Por sus características	
Pasivos	Activos
Discontinuos	Continuos
Poco adictivos	Adictivos

Fuente: Barroso, 2003:52

La clasificación propuesta por C. Barroso, 2003 no recoge las nuevas modalidades de juego online. La naturaleza de estos juegos es privada, pero el “lugar del juego” en este caso es el espacio virtual. Los avances tecnológicos permiten hoy en día acceder a lugares virtuales de juego desde prácticamente cualquier punto. Esto supone que hoy en día la práctica del juego online está más oculta a la sanción social dada la posibilidad de jugar en el anonimato, y más normalizada. En este sentido se saldría de la clasificación propuesta anteriormente superando los ejes *arraigado-exógeno*.

Estos tipos de juegos derivan en gran parte de casos de los juegos presenciales clásicos de naturaleza privada, (ruletas, casinos, slots, casas de apuestas...), por lo que convivirían juegos tanto de naturaleza más activa, como el póker o las apuestas deportivas y juegos de naturaleza pasiva como el bingo o las máquinas tragaperras. Por otro lado, presentarían las mismas características que los juegos exógenos expuestos en la anterior clasificación,

al ser en su mayor parte continuos y adictivos, pero en este caso desinhibiéndose la parte de la visualización social, el juego en este caso es una práctica social más oculta, menos detectable y por lo tanto menos susceptible de ser sancionada socialmente, incluso dentro del ambiente más íntimo del jugador. La capacidad adictiva de este tipo de juegos es mayor, en tanto que la exposición a estos pueden ser continua, debido la posibilidad de acceder de forma permanente al espacio virtual que ofrecen los dispositivos tecnológicos hoy en día. Además, el hecho de tener una cuenta bancaria asociada a estas actividades desmaterializa el dinero, lo convierte en cifras digitales, pudiendo perderse la noción del valor real del dinero.

2.1.2 Tipos de jugadores de azar

A continuación, se pretenderá recoger los tipos de jugadores de azar que se dan en función a la relación que estos presenten con el juego, con el fin de establecer un concepto de jugador dependiente que se adapte a la investigación del presente estudio. Dado el concepto tan amplio de juego expresado hasta ahora queda claro que esta actividad es manifestada por las personas de forma muy diversas. En diversos estudios se habla de la existencia de una evolución de la conducta de juego permitiendo clasificar a los jugadores

“No siempre es fácil delimitar el juego patológico, ya que esta conducta es un continuo que va desde la abstinencia hasta la dependencia y que da lugar a diferentes tipologías de jugadores” (Salaberría, K., Báez, C., & Fernández-Montalvo, J. (1998:17). La clasificación que ofrecen González, 1989; Labrador y Becoña, 1994 (íbid) distingue entre los tipos de jugadores: social, profesional, problemático y patológico.

El jugador social sería el más habitual. Este tipo de jugador realiza la práctica de juego de modo recreativo, presentando una conducta esporádica de juego. Los tipos de juegos que prevalecen serían los de carácter público asociados a una imagen social positiva. El tiempo y el dinero empleado serían bastante moderados, por lo que no desarrollan una conducta problemática con el juego.

El jugador profesional por su parte usaría el juego como “modo de vida”. Este tipo de jugadores sería el menos común. Pertenecerían a esta categoría aquellos jugadores que muestran un conocimiento o habilidades que les permite tener un sistema de juego fiable, haciendo del juego su profesión, manteniendo una práctica activa, y logrando lucrarse activamente sin desarrollar un comportamiento patológico que desencadene consecuencias negativas para el jugador y su entorno. Los juegos practicados en este caso serían aquellos en los que se precisa de unas habilidades, conocimientos estadísticos y estrategias. Cabe destacar que la ínfima proporción que supone este grupo da cuenta de la dificultad que entraña desarrollar este tipo de relación profesional con el juego. A pesar de que muchos jugadores puedan considerarse profesionales, solo una pequeña parte de estos consigue desarrollar un sistema de juego fiable.

El jugador problemático por su parte es aquel que comienza a manifestar problemas derivados de una práctica excesiva de juego. En este caso se caracterizarían por manifestar una relación con el juego mediante la cual desatiende otras cuestiones fundamentales de la vida diaria. Tanto la cantidad de dinero como de tiempo invertido en el juego serían elevados, derivando en situaciones negativas para el individuo y su entorno. La práctica de juego aquí comenzaría a priorizarse frente otras actividades antes

consideradas esenciales en la vida cotidiana (economía solvente, relaciones personales, trabajo, familia, cuidado personal, etc.)

Por último, el jugador patológico o ludópata sería aquel que ha desarrollado una dependencia hacia al juego, manifestada por una incapacidad de controlar sus impulsos frente al hecho de jugar. Normalmente este tipo de jugador es el que ha llegado a “tocar fondo” debido a los problemas económicos, sociales, familiares derivados de la práctica abusiva de juego. En este caso el juego se presenta como algo alienante que domina a la persona a pesar de ser consciente de los problemas asociados.

Los jugadores de azar dependientes o patológicos antes fueron jugadores ocasionales, en este sentido se puede hablar de la existencia de un tránsito en la relación que mantienen los jugadores con el juego de azar. Este proceso puede resumirse de la siguiente manera:

Imagen VI: Transición al juego patológico

Abstinencia

Nula participación en el juego de azar.



Juego social

Participación ocasional en el juego de azar con un fin recreativo y sin presentar consecuencias negativas asociadas.



Juego de riesgo

Participación regular en el juego mostrando algún efecto negativo asociado.



Juego problemático

Participación más continuada en el juego que deriva en numerosas consecuencias negativas (salud física y emocional, laborales, familiares, económicas...)



Juego dependiente/ ludopatía

Incapacidad por parte del jugador de controlar los impulsos de juego a pesar de ser consciente del daño que causa el juego a la persona y su entorno.

Fuente: elaboración propia

Con esto no se pretende transmitir la idea de que este proceso se da en todos los jugadores, ya que, por lo general, las personas no suelen desarrollar comportamientos problemáticos de juego, puesto que la práctica social de juego más extendida sería la del jugador ocasional/social. Pero con esto se pretende dar cuenta de que ninguna persona está liberada de establecer una relación de riesgo frente al juego si comienza a dedicar más tiempo y dinero a este tipo de prácticas. Este proceso pretender servir para explicar los

procesos que atraviesa en concreto un jugador de azar que desarrolla una relación de dependencia con el juego.

La cuestión está en por qué ciertas personas desarrollan rápidamente problemas de juego, mientras que otras puedes jugar sin problemas toda su vida. Desde algunas disciplinas científicas se han ofrecido en algunos estudios una serie de factores genéticos que predisponen a ciertas personas frente al juego. Pero desde esta investigación lo que se pretende es encontrar una explicación basada en los factores sociales, ambientales y estructurales que propicien el desarrollo de este tipo de conductas problemáticas. Se entiende que la práctica de juego problemático es algo aprendido por los actores sociales, y ver en qué medida se aproximan a este y construyen el hábito de juego implicaría reconocer la influencia del espacio social más amplio en el que se viven este tipo de experiencias, más allá de las características psicológicas y biológicas que predisponen a una persona a desarrollar relaciones dependientes con el juego de azar.

2.2 El juego y la cultura

El juego ha formado parte de la cultura de las sociedades desde la antigüedad, no existe a lo largo de la historia ninguna cultura que no haya desarrollado actividades lúdicas como forma de expresión, de pertenencia y de ocupación del tiempo libre y de ocio. El juego además cumple una función esencial en las primeras etapas de desarrollo y aprendizaje de las personas, como forma de socialización, entretenimiento e intercambio.

El juego ha sido objeto de estudio de múltiples pensadores a lo largo de la historia, desde los filósofos de la antigüedad, como, por ejemplo, Aristóteles ya asoció el juego con la felicidad y la virtud al entender que se trataba de una acción humana que va más allá de las necesidades primarias, sin carácter de obligatoriedad, y que se desarrollaba en un plano superior al hombre. O Kant, que estudió el carácter estético y creativo de este.

El juego estaría presente en toda cultura, sociedad y estrato social, siendo parte de la vida cotidiana de cada sujeto, desde su etapa infantil hasta su emancipación (Barroso, 2003). El juego ha ocupado un lugar esencial en toda cultura, como señala el antropólogo G.Bally (íbid.), esta actividad “... contiene todos los valores de la vida humana, puesto que es una actividad libre que permite a la persona recrear, exaltar o transfigurar la realidad estética o poéticamente (más allá que huir de ella), así como la pasión por la vida o la belleza”. Así se presenta el juego como una condición indiscutible de nuestra naturaleza humana.

El importante significado del juego en la vida social de los grupos humanos es expresado por el antropólogo Johan Huizinga (1938) en su obra *-El Homo Ludens-*. Sostiene que el juego es una actividad consustancial a la cultura, señalando que el juego es una expresión de la realidad. Este autor afirma que la actividad lúdica es la que da origen a toda manifestación cultural:

“...el culto se despliega del juego sacro. La poesía nace jugando, y obtiene su mejor alimento, todavía, de las formas lúdicas. La música y la danza fueron puros juegos. La sabiduría encuentra su expresión verbal en las competiciones sagradas. El derecho surge

de las costumbres de un juego social, Las reglas de la lucha con armas, las convenciones de la vida aristocrática, se levantan sobre formas lúdicas.” (Huizinga, 1972: 205).

A pesar de que esta afirmación totalizadora del juego pueda parecer excesiva, pues el juego no deja de ser un “hecho social y cultural”, el autor aquí nos quiere transmitir la importancia del juego en el desarrollo de la vida social, señalando su omnipresencia. Entiende el juego como un fin en sí mismo, como una actividad improductiva, que nace más allá del instinto de conservación natural de las personas, y que no tiene un interés material implícito. Lo define como una acción llevada a cabo en un espacio y tiempo delimitado *-el terreno de juego-*, y que se desarrolla bajo propia voluntad siguiendo ciertas reglas, de carácter obligatorio, pero que son libremente consentidas, pues en el terreno del juego la asunción libre de las normas por parte de los participantes tiene lugar de forma más consensuada que en otros terrenos de la vida cotidiana. También destaca que el juego transmite emoción y emotividad, pero en ocasiones lleva parejos momentos de tensión, aunque también conlleva alegría y distensión. El juego también va acompañado de la conciencia de ser otra persona distinta a la vida corriente, el jugador parece inmiscuirse en un “círculo mágico” fuera de las barreras espacio-temporales de la vida real, huyendo del tedio de la rutina diaria a través de los momentos de juego.

Por otra parte, Roger Caillois en su obra *Los juegos y los hombres* señala por primera vez que es posible establecer una relación entre los juegos que predominan en una sociedad y las peculiaridades de esta. Afirma que se puede realizar una fisionomía de las sociedades en función de los juegos que predominen en estas, ya que estos juegos vienen a representar un reflejo de la cultura, pues manifiestan los gustos, maneras más comunes de razonar y tendencias de los miembros de una colectividad, así como ejercen de agentes educadores y *“arrastran a los jugadores en las virtudes o defectos, les confirman insidiosamente en sus hábitos o preferencias”* (1958:88).

Al hilo de estas ideas, lo que se pretende resaltar es que los juegos que se dan en las sociedades tienden a ajustarse a las características de estas, los juegos cambian y se adaptan de unas sociedades a otras y tienen la capacidad de adaptarse a las formas de comportamiento, hábitos y valores de las distintas culturas. Esta idea fue ejemplificada por un grupo de investigadores de la universidad de Yale en un artículo titulado “Games in culture” (1959), donde se señala que los juegos de puro azar predominan en sociedades arcaicas donde las actividades religiosas y la creencia en entes supraterráneos ocupan un lugar central en la cultura, y donde predomina una creencia colectiva en el sentido del destino movido por los dioses. Los dados, por ejemplo, tenían un carácter mágico/religioso en las sociedades arcaicas, a través de este juego se realizaban predicciones supersticiosas del futuro. Mientras que los juegos de estrategia como el ajedrez son propios de sociedades estructuradas por clases con un alto nivel de integración política.

De igual manera, la llegada de la industrialización y los cambios económicos, sociales y políticos que trajo consigo, influyó en el desarrollo y la popularización de los juegos con un componente aritmético y contribuyó a la desacralización del azar con la llegada de las teorías de la probabilidad y la estadística (Reith, 2002).

Así mismo, los juegos que han aparecido durante las últimas décadas están relacionados con las características del contexto actual. En el marco de la sociedad avanzada de hoy

en día, marcada por el desarrollo económico basado en el modelo neoliberal, la digitalización de la economía y la expansión de internet, han supuesto el caldo de cultivo perfecto para la propagación de una industria del azar como hasta nunca se había visto. Tomando la idea de Vacchiano (2017), la normalización y la propagación masiva de los juegos de azar se fundamentaría en el nacimiento de una *cultura del azar*. Según el concepto del riesgo propuesto por Beck (1992) y Guiddens (1999), la serie de cambios producidos en la sociedad contemporánea han dado lugar a un nuevo paradigma, en el que se ha pasado de una sociedad fordista e industrial a una sociedad avanzada, donde los actores sociales están menos condicionados por la estructura, concibiéndose el individuo como protagonista de su propia biografía.

Las instituciones tradicionales de la sociedad industrial, como la familia, partidos políticos, ideologías o las formas de empleo han dejado de servir como modelo de referencia simbólico del ciudadano contemporáneo, y esto según el autor, ha dado lugar a un clima de inseguridad constante e incertidumbre, configurándose lo que denominan como *la sociedad del riesgo*. Una sociedad que está continuamente orientada hacia el futuro y donde la toma de decisiones vitales individuales entraña necesariamente una toma de riesgos, asumidos igualmente de manera individual. Beck explica que, en la clásica sociedad de clases, los grupos se diferenciaban según los estilos de vida, al cual estaban atados desde que comienzan a formar parte de la sociedad; los riesgos eran, entonces, “*conocidos y experimentados por los propios medios*”; por el contrario, en la sociedad del riesgo, éstos se encuentran dados por medios externos al sujeto, como pueden ser la ciencia o los medios de comunicación. “*Los riesgos son preseleccionados y preprocesados de tal manera que la conciencia del peligro viene acompañada por la insinuación de que la culpa de la continua exposición al riesgo, y de no evitarlo es individual*” Bauman (2005: 230)

En esta línea, Guiddens (1999) nos habla de una cultura del riesgo, sosteniendo que todos estos cambios producidos en la sociedad moderna han modificado las actitudes de las personas, que se enfrentan a las decisiones vitales haciendo continuamente un cálculo de riesgo beneficio frente a las posibilidades de acción. Así este autor nos habla del riesgo institucionalizado haciendo referencia al funcionamiento de la bolsa, basada en tasas de riesgo. De igual forma la enorme expansión de los juegos de azar en la época actual puede tomarse aquí como otra forma institucionalizada de la toma de riesgos que ha sabido incorporarse al sistema social de una forma asombrosa. Vacchiano (2017) lo argumenta así: “*en una época donde la especulación y la incertidumbre representan las coordenadas principales de la «modernidad avanzada», la industria de los juegos ha construido un mercado que expresa una exaltación de «la toma de riesgos».*”

2.2.1 Las teorías económicas de la elección racional y el consumo compulsivo

Las teorías neoclásicas de la economía pretenden explicar el comportamiento de los consumidores bajo el supuesto de la teoría de la racionalidad (Axelrod, 1963; Friedman, 1953). De esta forma, el ser humano actuaría siempre realizando un constante balance entre riesgos y beneficios a la hora de tomar decisiones vitales. “*La impronta utilitarista dada por la economía al resto de las ciencias sociales redujo la racionalidad a defensa de los propios intereses*” Laca Arocena, F.A. (2012:106); de forma que el

comportamiento de los individuos puede ser explicado en base a la reducción del comportamiento a la dicotomía racionalidad/irracionalidad. Esto describiría que las personas bien son egoístas actuando anteponiendo sus propios intereses buscando la máxima eficacia para la obtención de sus fines (racionales) o bien lo hacen movidos por normas y valores, aunque se opongan a los fines deseados (irracionales).

Pero no podemos considerar que los consumidores siempre actúan realizando en sus acciones estrictos cálculos de coste-beneficio, en el juego de azar esto no pasa, normalmente no se tiene conocimientos sobre las posibles recompensas, estas posibilidades vienen constreñidas por el azar. Así mismo, esta teoría ignoraría otros factores desencadenantes de la elección humana, de realizar o no determinada actividad, como determinados componentes emocionales o pasionales. Por ello, considerar que el jugador de azar practica el juego con el único fin utilitario de lucrarse económicamente sería un error, sin tener en cuenta determinados procesos psicológicos que encuentran una satisfacción, alegría o experimentación de sensaciones ante la práctica de juego. Esto haría caer en una visión reduccionista del fenómeno.

“Si no queremos abandonar la gestión de nuestros riesgos al mero azar, tan solo la racionalidad de nuestras elecciones podría interponerse entre nosotros y el desastre, pero fracasaremos si damos por supuesto que la racionalidad acudirá naturalmente por sí misma a nuestros procesos de decisión” Laca, F.A. (2012:106)

El comportamiento compulsivo de compra sería un buen recurso para justificar que no toda persona realiza la actividad de compra en base a un cálculo estricto de riesgos-beneficios. La compra compulsiva podría ser definida por la siguiente fórmula:

- Comportamiento compulsivo/Impulsivo de compra = (Deseo irresistible + Oportunidad de compra) – evaluación de los costes/consecuencias de la compra. Garzón Camargo, C. M. y Garzón Muñoz, P. A. (2018)

El deseo irresistible, repentino y espontáneo es el desencadenante, en un jugador de azar dependiente esto se traduciría en unas ganas incontrolables de practicar el juego. Esto unido a la oportunidad de compra (pasar cerca de un salón de apuestas, acceder a página de juego online a través de un anuncio, comprar un rasca a un vendedor ambulante) provoca una fantasía alrededor del objeto deseado y el hedonismo de liberarse de cualquier restricción. En este proceso el jugador eliminaría la evaluación de los costes/consecuencias de la compra/gasto. Los dos términos iniciales tendrían tal alta intensidad, que el tercero queda anulado parcial o totalmente en el momento de realizar la compra. Pasado el momento de euforia (Deseo + Oportunidad), la evaluación de los costes puede producir en el sujeto sentimientos de culpa y malestar. La compra o gasto compulsivo es una decisión rápida e imprevista, que desencadena una experiencia emocional placentera e inmediata, a veces ignorando la racionalidad y liberada del peso de la evaluación de los costes o consecuencias.

2.2.2 El juego de azar y la “cultura del pelotazo”: Teoría mertoniana de la anomia.

La asociación continua que establece la publicidad entre el juego de azar al éxito, el status y el lucro económico a través de un golpe de suerte puede ejercer como efecto llamada ante quienes no puedan obtener este éxito a través de vías institucionales, en este sentido, se podría hablar de la existencia de una “cultura del pelotazo” en el ámbito de los juegos de azar.

Merton (1972) en su obra “*Estructura social y anomia*” investiga cómo los individuos se ven condicionados por la estructura a la hora de intentar lograr los objetivos culturales que la sociedad define como ideales. Los objetivos de éxito, prosperidad económica, status quo, estilo de vida, etc., pueden ser logrados a través de vías institucionales o “bien vistas”, o por otras vías menos institucionales o más sujetas a la sanción social. Así propuso una clasificación de tipos de adaptaciones de los individuos en función de cómo relacionan estos los objetivos culturales con las normas institucionalizadas. Como resultado propuso los tipos: conformista, innovador, ritualista, retraimiento y rebelde.

Las normas institucionalizadas indican cuales son los modos admisibles para alcanzar esos objetivos culturales. Todas las personas se encuentran sometidas a reglas que definen cuales son los procedimientos legítimos o “bien vistos” para lograrlos. Estas reglas vienen marcadas por sus costumbres y por las instituciones (escuela, trabajo, familia, etc.). Pero los objetivos culturales pueden ser alcanzados por procedimientos técnicos que difieren de los institucionales. La actividad del juego de azar puede ser considerado como una manera de lograr los objetivos culturales a través de medios no institucionalizados, o al menos más sujetos a la sanción social. En palabras de Merton (1972, p. 82) “*Esta reacción se produce cuando el individuo ha asimilado la importancia cultural atribuida al objetivo, sin interiorizar con la misma intensidad las normas institucionales que rigen las vías y los medios para conseguirlo.*” Pero, por otra parte, la normalización del juego de azar puede llegar a verse como una forma cada vez más institucionalizada de obtener el éxito social a través del lucro económico con el mínimo esfuerzo. La publicidad del juego es la muestra más evidente de ello, la utilización de referentes sociales de éxito y las campañas que asocian la práctica de juego con la posibilidad de lucrarse rápidamente y sin esfuerzos se insertan en una cultura del pelotazo de una supuesta sociedad de oportunidades al estilo del “sueño americano”, donde cualquier persona independientemente de su condición social puede encontrar en el juego una vía más para lograr determinados objetivos culturales (enriquecerse)

Según Veblen, en su obra *La teoría de la clase ociosa*, los individuos siempre tratan de alcanzar la meta de ser distintos a aquellos con los que se relacionan, es decir, nos comparamos continuamente con las personas de nuestro alrededor deseando siempre ostentar un estilo de vida de los grupos sociales inmediatamente posteriores o que actúan como referentes. Una vez lograda esa posición, al tiempo vuelve a ser considerada como insuficiente, continuándose con esta dinámica de comparación con los estratos inmediatamente superior generándose una insatisfacción constante. Las clases sociales medias y trabajadoras que aceptan estos objetivos culturales serían los más propensos a buscar formas innovadoras de medrar a través de vías no institucionales, y quizás esto pueda estar relacionado con que las clases más humildes jueguen en mayor medida. Estos se encuentran en mayor medida con barreras a la hora de ascender por la vía institucional y buscan otras vías innovadoras como puede ser el juego de azar. Esto se explica porque:

“El recurso a los canales legítimos para “hacer dinero” se ve limitado por una estructura de clase que no está plenamente abierta en todos los niveles a los hombres dotados de capacidad. A pesar de nuestra ideología de “clases abiertas”, el avance hacia el objetivo del éxito es relativamente raro y resulta extremadamente difícil para los que no han podido recibir una buena educación formal o no cuentan con buenos recursos económicos. La presión dominante lleva a la atenuación de los esfuerzos legítimos, pero en gran parte inefectivos, y al uso creciente de los medios ilegítimos, pero más o menos efectivos. La cultura impone exigencias imposibles a los situados en los niveles inferiores de la estructura social.” Merton (1974: 86).

2.3 Evolución de la regulación del mercado del juego de azar en España.

La historia de la legislación del juego en España se remonta al siglo XIII, cuando el rey Alfonso X, apodado el sabio, elaboró el *ordenamiento de tahurerías*, que se trataba de un código en el que se presentaban una serie de medidas para castigar comportamientos deshonestos en el juego.

El primer sorteo de lotería que se realizó en el país fue en el año 1763, esta lotería fue creada por el ministro de hacienda del rey Carlos III, el Marqués de Esquilache, que la importó de una tradición de Nápoles, y era igual que la actualmente llamada Lotería Primitiva.

Pero la lotería nacional tal y como la conocemos nació en Cádiz, por iniciativa de Ciriaco González Carvajal, con el fin de aumentar los ingresos de la hacienda pública que se quedó resentida por la Guerra de la Independencia. El primer sorteo se realizó en el año 1881.

Esto fue es un punto de inflexión en la historia del juego de azar en España, ya que, a partir del siglo XIX, el juego deja de tener una naturaleza *privada*, es decir, entre los propios jugadores y sin intermediarios. El juego comienza así a convertirse en una actividad económica de gran relevancia al menos en dos dimensiones. Por una parte, como vía de recaudación de impuestos para el Estado, y por otra parte como actividad lucrativa para algunas empresas que establecen negocios cuyos beneficios empresariales se basan en lo que juegan y pierden los jugadores. Nacen así los primeros salones de juegos y casinos, normalmente encuadrados en zonas con alto poder adquisitivo, donde los que jugaban eran fundamentalmente las clases más pudientes.

Durante la dictadura, las restricciones alcanzaron las cotas más altas de prohibición. Durante esta época el juego de azar fue muy asociado al vicio, el juego privado mantenía por entonces una imagen social negativa, debido a la moralidad cristiana extendida por el régimen franquista. Los únicos juegos que se encontraban legalizados durante el Franquismo fueron: la Lotería Nacional, los sorteos de la ONCE, las quinielas deportivas y algunas apuestas minoritarias, principalmente sobre carreras de galgos y caballos.

Tras la dictadura se ve necesario la legalización del juego como una forma de atraer capital extranjero y nacional, ya que muchas personas se iban a países vecinos como Francia a jugar, llevándose el capital nacional fuera de las fronteras. El juego se legaliza en España por primera vez en marzo del año 1977, a través del Real Decreto-Ley 16/1977,

de 25 de febrero. Este decreto ley se dirigió a regular aspectos administrativos, fiscales y penales de los juegos de azar y apuestas. Asimismo, conllevó a regular las actividades desarrolladas en casinos y otros recintos e instalaciones autorizadas para el juego. Desde esa fecha únicamente surgieron una serie de disposiciones legales que se limitaron a complementar el marco legal del juego en la sociedad española. Cabe destacar como hecho más significativo la paulatina transferencia de competencias en materia del juego desde la Administración central hacia las Comunidades Autónomas, las cuáles han desarrollado independientemente su propia normativa. De hecho, todas las Comunidades Autónomas tienen competencia exclusiva del juego en materia de “Casinos, Juegos y Apuestas”, con excepción de las Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, y de las ciudades autónomas de Ceuta y Melilla.

Anteriormente no existía una regulación explícita sobre el juego de azar en territorio español, a diferencia de otros países que ya habían contado con restricciones y prohibiciones sobre el juego de azar y las apuestas.

Las funciones y servicios en materia de juego de azar se traspasaron a las comunidades autónomas de forma paulatina desde el año 1982, cuando adquirieron la competencia sobre este ámbito Cataluña y el País Vasco; Andalucía lo obtuvo en 1984; Canarias, la Comunidad Valenciana y Galicia en 1985; Navarra en 1986; Castilla y León, Madrid, Murcia y La Rioja en 1994; Aragón, Asturias, Baleares, Castilla la Mancha y Extremadura en 1995 y Cantabria en 1996. No obstante, a mediados de la década de 1980 en el País Vasco, y desde 1987 en Cataluña, ya comenzaron a jugarse diversas loterías autonómicas con el beneplácito de los gobiernos. La principal diferencia estribaba en que la lotería del País Vasco era explotada por una empresa privada, mientras que, en el caso de Cataluña, esta era gestionada por la administración pública.

Actualmente las funciones de la Administración central en materia de juegos de azar han quedado relegadas a las siguientes competencias:

- 1) Apuestas Mutuas Deportivo-Benéficas, Loterías Nacionales y juegos de ámbito estatal.
- 2) Autorización e inscripción de empresas de ámbito nacional.
- 3) A funciones estadísticas y policiales que sean competencia de las Fuerzas y Cuerpos de Seguridad del Estado.

Tras legalizarse el juego de azar privado, el mercado del juego en España comienza a crecer desarrollando una importante industria del juego, que se conformó principalmente por empresas de carácter familiar. Se abrieron salas de bingo, casinos y, muy particularmente, se instalaron máquinas en bares y restaurantes. *Las máquinas se convirtieron en España en las responsables de más del 80% de los casos de ludopatía. (Mariano Chóliz, p.2, 2016)*

La paulatina transferencia de competencias en materia de juego de azar hacia las comunidades autónomas termina por ser exclusiva, quedando las diferentes actividades recreativas y de juegos de azar reguladas según el criterio de cada comunidad autónoma. Como consecuencia de esto el mercado del juego comienza a operar en un mercado fragmentado, compuesto por un gran número de operadores de máquinas recreativas regionales y un pequeño número de grandes operadores. Las empresas diversifican su

actividad en bingos, casinos y máquinas recreativas (comercio compuesto por los fabricantes de máquinas, distribuidores y operadores del sector).

Las empresas que rápidamente empezaron a cobrar importancia fueron sociedades de carácter familiar que fueron invirtiendo progresivamente en salones de bingo y casinos. En 1975 fue fundada la empresa Recreativos Franco S.A. por los hermanos Franco, que fabricó las primeras máquinas recreativas con marca propia, y 5 años después, junto a la familia Martínez Sampedro fundaron Codere S.A., que ya gestionaba en los inicios de la década de 1980 más de 3000 máquinas recreativas de tipo “B” extendiéndose su actividad posteriormente a Cataluña (Codere Barcelona, S.A.) y la Comunidad Valenciana (Codere Valencia, S.A.).

El principal competidor de Codere fue la Compañía Internacional de Recreativos, S.A., que nació en Terrassa en el año 1978. Esta compañía creó las famosas máquinas “Super Mini-Fruits” y “Lucky Placer” que dieron paso a la creación de Unidesa en el año 1982. En ese mismo año, la Compañía Internacional de Recreativos, S.A., pasó a llamarse CIRSA Compañía de Inversiones, S.A., convirtiéndose en un poderoso holding en el mercado del juego. Aunque no fueron las únicas empresas que lo hicieron, la fragmentación del mercado del juego dio lugar a otras empresas, entre las que cabe destacar Machines Games Automatics (1976) y el grupo Rodríguez Villar (1980) en Cataluña; Egasa Recreativos, S.A. (1979) y el grupo Comar (1984) en Galicia, ambas orientadas hacia el noroeste español. En la Comunidad Valenciana nació Eleval (1982) y en Andalucía, Juegomatic (1978), que quedará absorbida posteriormente por Cirsa.

Las ganancias de estas empresas fueron en aumento tras su aparición en la década de 1970, muestra de ello fue el crecimiento en una tasa anual del 15,8% de 1977 a 1988, mientras que el PIB aumentaba en una tasa de apenas el 2%, en este contexto los juegos de gestión privada acapararon entre 1982 y 1988 el 70-80% del total de la cantidad jugada en juegos de azar. El sector que experimentó un mayor crecimiento fue el de las máquinas recreativas, representando las cantidades jugadas en estas más del 50% del total de las cantidades jugadas en juegos de azar.

Por su parte, las cantidades jugadas en bingos y casinos también se incrementaron progresivamente tras la legalización del juego privado. Pasando de 2.430 millones en 1978 a 5.167 millones de euros constantes en 1992, en el caso de la cantidad jugada en bingos; y de 980 millones en 1979 a 1.283 millones de euros constantes en 1988 para el caso las cantidades jugadas en casinos.

El auge de los juegos de azar privados y su gran poder de atracción trajo como consecuencia un resentimiento en las cantidades jugadas en los juegos públicos, la Lotería Nacional fue un claro ejemplo, siendo las cantidades jugadas en 1977 3.783 millones de euros constantes, prácticamente lo mismo que en 1995. Y fue aun peor para el caso de las quinielas de fútbol que le supuso una caída del 9,5% al 3,2% en la cuota de mercado entre 1977 y 1995.

Estas pérdidas originadas a la administración desembocaron en la creación del Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado (ONLAE). Este organismo, al que se le había otorgado las competencias en la gestión de las loterías, apuestas y juegos del Estado realizó una serie de reformas con el fin de aumentar la recaudación de los juegos públicos,

a través de la Ley 50/1984, de 30 de Diciembre, Presupuestos Generales del Estado para 1985. Estas reformas se complementaron años más tarde con la introducción de juegos de números semejantes a la Lotería Primitiva: la “Bono Loto” desde febrero de 1988, y “El Gordo de la Primitiva” desde octubre 1993. Así mismo, se decidió realiza un sorteo adicional de Lotería Nacional todos los jueves desde 1994. El economista Fernando Ramos Palencia sostiene que en la década de 1990 se asistió a una consolidación de los juegos de azar en la sociedad, ya que su porcentaje sobre el PIB se mantuvo constante entre 1995 y 2000. En el sector privado se produjo una gran diversificación y ampliación de sus áreas de negocio (salas de bingo, salones recreativos y centros de ocio familiar) y su desarrollo industrial (fabricación de máquinas recreativas) tanto en España como en el extranjero, principalmente con la comercialización de máquinas recreativas con países de Latinoamérica.

Más tarde, a través del Real Decreto del Ministerio de la Presidencia 2069/1999, de 30 de diciembre de 1999, se aprobó el nuevo Estatuto de la entidad pública empresarial Loterías y Apuestas del Estado (LAE), con el objeto de establecer una serie de directrices para la gestión operativa comercial, técnica y de mantenimiento de equipos de la totalidad de los juegos del Estado. Desde la década de los noventa se puede observar una clara segmentación del mercado de juegos de azar. Por ejemplo, entre 1977 y 2007 el gasto anual en juegos de azar (en términos constantes) creció en una tasa anual del 4,7%, mientras que el PIB del país solo lo hizo un 2,7%, cosa que ocurría en otros países industrializados, como EEUU, cuyo gasto anual en juegos aumentó en tasas del 9,7%, mientras que el PIB lo hacía en un 6,2%. Las cuotas de mercado quedaban entonces repartidas de la siguiente forma: los juegos de titularidad privada con un 60%, mientras que los juegos de titularidad pública ostentaban un 30%, quedando los juegos dependientes de la ONCE con un 10% del mercado. La cantidad jugada en este tipo de juegos cayó de 2.637 millones en 1995 a 1.729 millones en 2007, cosa que no sucedió con la Lotería Nacional incrementándose progresivamente el gasto.

A comienzos del año 2003 existían en España 245.000 máquinas recreativas tipo “B” situadas en bares y salones de juego, con más de 5.600 operadores participando en un mercado bastante fraccionado, donde los tres primeros grupos (Cirsa, Codere y Recreativos Franco) apenas contaban con 18% de la cuota de mercado. El resto se lo repartían pequeñas empresas con apenas un centenar de máquinas recreativas. Ante esta situación se creó el holding empresarial Conei, a la par que se consolidó Cirsa Bussines Corporation; asimismo en Recreativos Franco se produjo la separación entre las empresas operadoras y las fabricantes de máquinas recreativas, aun así, la familia Franco siguió siendo un importante participante en las acciones de Codere y conservando su participación societaria en Orenes. Tras la completa transferencia de competencias hacia las comunidades autónomas, que finalizó su proceso en el año 1996, se produjo una subida de impuestos y se establecieron nuevos sistemas de inspección territorial. Este marco legal propició que la Hacienda Central y las Autonómicas compitieran, ya que estas últimas estuvieron más interesadas en fomentar el juego en casinos, bingos y máquinas recreativas para incrementar su recaudación.

En año 2007 el mercado de juego privado tradicional, concretamente el sector dedicado a las máquinas recreativas y salones de bingo, ya comienza a mostrar los primeros síntomas de saturación tras la reciente incorporación de las nuevas tecnologías y los

juegos online. En este mismo año la ludopatía se incluyó dentro del paquete de servicios de salud mental, considerándose como una patología.

La tercera y última gran revolución del juego se produce tras el continuo desarrollo de las Tecnologías de la Comunicación y de la Información y la aparición del juego de azar online. Jugar ahora comienza a ser una tarea mucho más fácil y extendida debido a la gran accesibilidad y disponibilidad de juegos en Internet, que vieron extendida su oferta de manera titánica.

El juego online se regulariza a través de la Ley 13/2011 de Regulación del Juego, a pesar de que ya se encontraban operando en España empresas de juego online aprovechando el vacío legal existente, siendo incluso protagonistas en el patrocinio de equipos de la Liga de Fútbol Profesional. Práctica, hoy en día, extendida a prácticamente la totalidad de equipos de la liga de fútbol de primera división. A pesar de que la publicidad de casinos, bingos y máquinas estaba prohibida, dado que estas actividades se encontraban ya reguladas y eran legales, las empresas de apuestas deportivas o de póquer online tenían ya una enorme presencia mediática debido al vacío legal existente.

Entre las motivaciones de la ley anteriormente mencionaba se encontraba la de prevenir la ludopatía, y ante esta pretensión se creó un órgano consultivo cuyas decisiones serían vinculantes para el Gobierno, este fue el Consejo Asesor de Juego Responsable. Los objetivos principales de este órgano fueron los de promover una Estrategia de Juego Responsable y asesorar en la puesta en marcha de cuestiones relacionadas con promocionar hábitos saludables de juego.

Este órgano trató sin éxito de impulsar una regulación del juego en materia de marketing y publicidad (como son los bonos gratuitos para jugar). Tal y como señala Mariano Chóliz¹, estas recomendaciones fueron presentadas en el Congreso de los Diputados y la propia Dirección General de Ordenación del Juego, pero estas medidas no fueron atendidas por el Ejecutivo.

Las últimas modificaciones en materia legislativa se han llevado a cabo por parte del gobierno actual se encaminan hacia una publicidad ética. Las medidas comenzaron a estar vigentes desde marzo de este mismo año, y afectan a la regulación de la publicidad del juego privado y público.

Entre las medidas de las que se compone este decreto ley están:

- La prohibición del uso de famosos en anuncios
- Los contenidos de estos anuncios deberán ser neutrales, no se podrá apelar al juego como vía para alcanzar el éxito ni fomentar el juego compulsivo haciendo llamamientos para apostar, independientemente del soporte u horario a través del que se publicite, tampoco se podrá ofrecer bonos de fidelización.
- Asimismo, los horarios de publicidad del juego quedan también regulados. Tanto en televisión como en radio solo podrá haber publicidad del juego desde la 1 a las 5

- ¹ Chóliz, Mariano y Sáiz-Ruiz, Jerónimo. (2016): “¿Por qué (también) es tan difícil legislar sobre juego en España? Un ‘dèjà vu’ de lo ocurrido con el alcohol”. ADICCIONES. Vol. 28, nº4, pp (189-193).

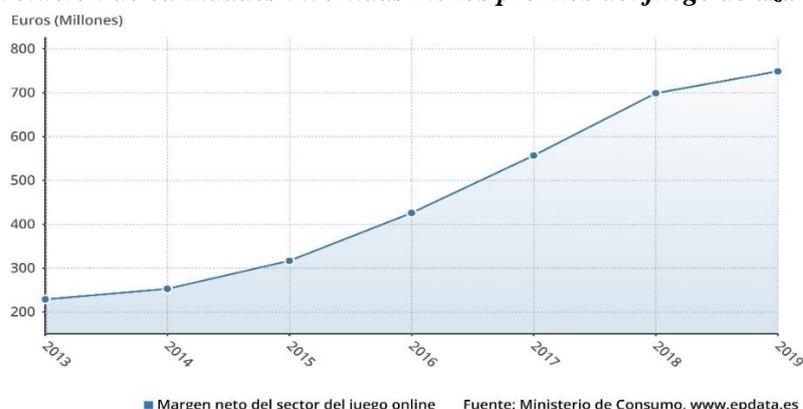
de la madrugada, a excepción de las competiciones deportivas que comiencen a partir de las 8 de la tarde. De igual manera la publicidad en los estadios deportivos se atenderá a la misma restricción, no pudiendo mostrarse en vallas publicitarias este tipo de contenidos fuera del horario permitido. También se prohíbe la exhibición de anuncios en espectáculos dirigidos a menores, entre ellos las salas de cine, así como en páginas web dirigidas a los más pequeños, en concreto los banners publicitarios intrusivos, en los que habrá control parental. La publicidad en vallas de la vía pública quedará bajo criterio de las propias comunidades autónomas.

- En cuanto al patrocinio deportivo, los jugadores podrán mostrar las marcas de operadores de juego en sus camisetas ateniéndose a estos horarios, las camisetas sacadas a la venta contarán con este patrocinio, pero se suprimirán en las tallas más pequeñas dirigidas a menores de edad.
- En redes sociales se insertarán mecanismos de vigilancia para evitar que los menores publiquen el juego, que no les llegue la publicidad y controlando el contenido que les hace llegar los “influencers”.

2.4 Datos sobre el mercado de juegos de azar.

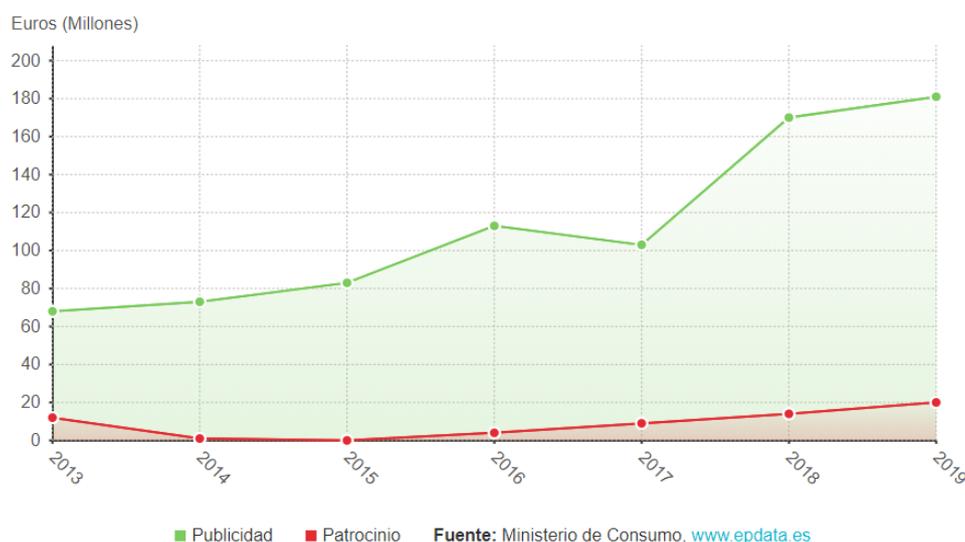
A continuación, se muestran una serie de datos cuantitativos sobre la evolución del mercado de juegos de azar que dan cuenta del crecimiento masivo del consumo de este tipo de actividad. Como podemos observar en el siguiente gráfico extraído a partir de los datos ofrecidos por la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), la evolución del consumo de juegos, en este caso el sector online, ha sido progresivo a lo largo de la última década. Estos datos se refieren al GGR (Gross Gaming Revenue), que son las cantidades invertidas en juegos de azar online restando los premios que los usuarios han ganado. Como se puede apreciar en la imagen las ganancias del sector del juego de azar online se ha ido incrementando progresivamente desde el año 2013, en el que se registraron unas ganancias netas de 229 millones de euros, al año 2019, en el que se han registrado unas ganancias netas de 749 millones de euros.

Gráfico IV: Evolución de cantidades invertidas menos premios del juego de azar en millones



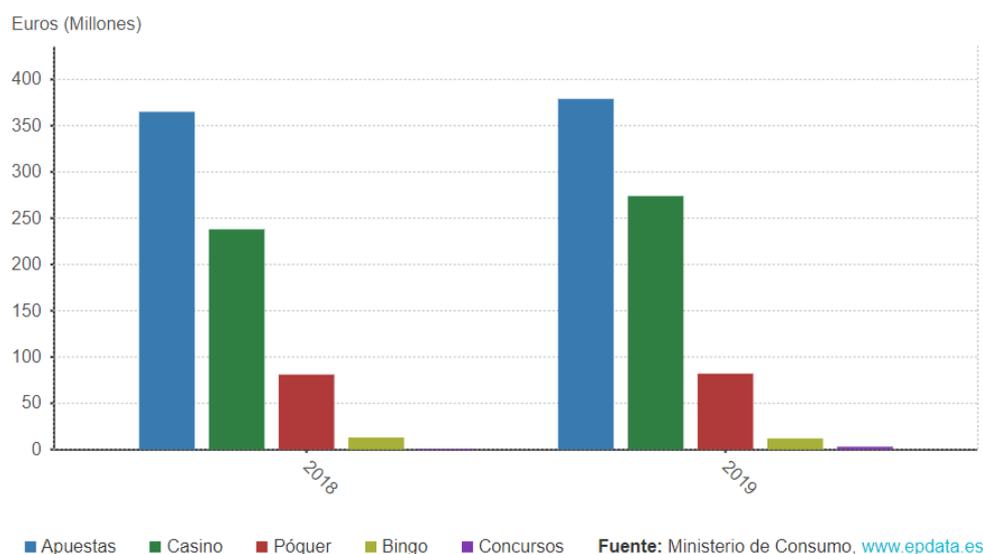
Así mismo, la cantidad de dinero invertido en publicidad y patrocinio por parte de las empresas de juego ha crecido también de forma progresiva desde el año 2013. Como podemos observar en el siguiente gráfico, las cantidades invertidas en la publicidad del juego fueron 68 millones de euros en anuncios publicitarios y 12 millones en el patrocinio de equipos de fútbol, famosos o eventos. En el año 2019 estas cantidades ascienden a 181 millones de euros destinados a la publicidad del sector y 20 millones dedicado al patrocinio.

Gráfico V: Evolución del gasto en publicidad y patrocinio del juego de azar en España en millones de €.



En cuanto a los juegos de azar online en los que se invierte una mayor cantidad de dinero, esta clasificación estaría encabezada por las apuestas, seguido por los juegos de casino, el póquer, el bingo y los concursos. Según los datos de 2018 y 2019 ofrecidos por el Ministerio de consumo. Como se puede observar se ha producido un aumento de las cantidades apostadas en los juegos de apuestas y póker online.

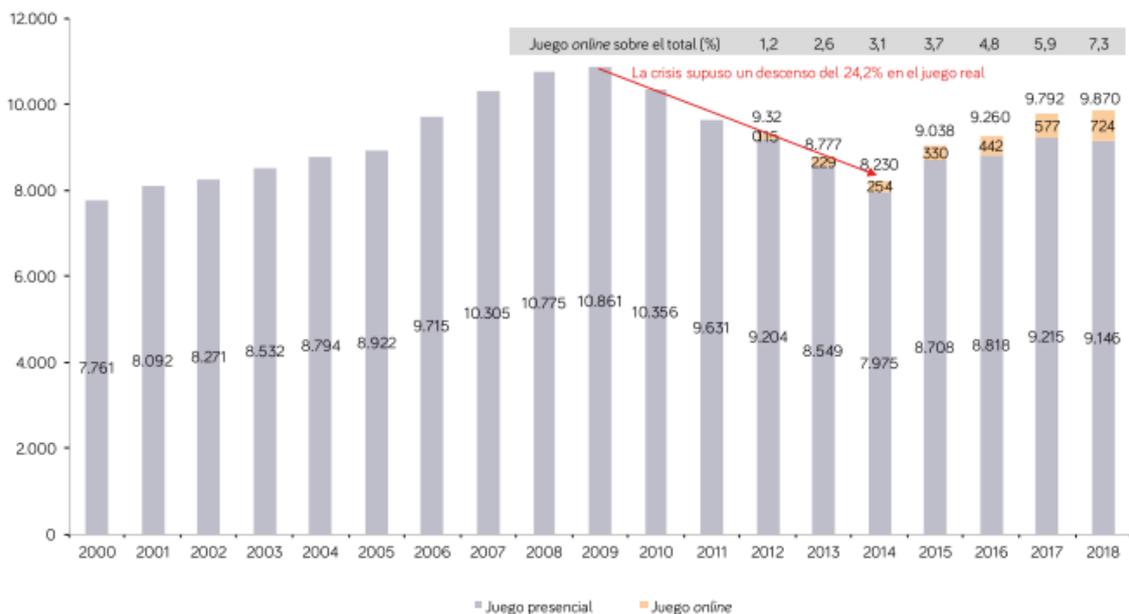
Gráfico VI: Evolución del gasto según distintas modalidades de juego online (2018-2019) en millones de €.



En cuanto al perfil del jugador online, según la información extraída de la Dirección General de Ordenación del Juego, un 83,46% de los usuarios de juegos de azar online estaría comprendido entre las edades de 18 y 45 años. Siendo el colectivo más frecuente la franja de edad comprendida entre los 26 y los 35 años, que correspondería a un 34,41% del total de usuarios. Así mismo, se denota un incremento en los jugadores de entre 18 y 25 años, que aumentan un 12,57% del año 2018, al año 2019.

A pesar del notable crecimiento del juego de azar online, esto no ha supuesto un detrimento de la actividad de juego presencial, que sigue siendo el modelo de juego al que mayor cantidad de dinero destinan los españoles. Según el Anuario de Juego de España del año 2019 elaborado por el catedrático de la sociología de la Universidad Carlos III José Antonio Gómez Yáñez en colaboración con CEJUEGO (Consejo Empresarial del Juego), que agrupa a grandes empresas de juego que operan en España; las cantidades de dinero jugadas menos los premios obtenidos en juego presencial supusieron el 92,7% del total, siendo el 7,3% restante las cantidades jugadas en el mercado de juego online. Como se puede observar en el siguiente gráfico, el juego presencial supone una gran proporción con respecto al juego online, la práctica de este primero disminuyó durante la crisis económica (de 2009 a 2014), pero se recuperó levemente tras la salida de esta, a diferencia del juego online que continuó en alza desde la regularización a través del decreto ley de 2011.

Gráfico VII: Evolución del gasto en juego de azar presencial y online (2000-2018) en millones de €.



Fuente: *Juego y Sociedad: Actitudes y hábitos de los españoles sobre el juego (2019)*

En cuanto a la titularidad de los juegos de azar, en este informe se afirma que “*el juego gestionado por los operadores públicos es el 43,4% del mercado*” (Gómez, 2019) “*La mitad (49,2%) del mercado del juego es el juego presencial de entretenimiento (casinos, bingos, salones de juego, máquinas en hostelería y apuestas deportivas) gestionado por empresas privadas.*” Siendo el porcentaje restante el correspondiente al juego online.

A través de este mismo estudio se constata un declive del juego presencial en hostelería (máquinas tragaperras) y un aumento del juego presencial de apuestas deportivas. El juego de apuestas deportivas, representaría dentro de los juegos presenciales de titularidad privada, la modalidad que mayor crecimiento ha tenido, y el que menos se ha visto afectada por la crisis económica (2008-2014) experimentando un crecimiento progresivo de las cantidades jugadas, de 218,1 millones de € en 2009 a 1878,7 millones de euros en 2018.

Datos sobre la prevalencia de la ludopatía

Según el último estudio realizado por la DGOJ en el año 2015 sobre prevalencia, comportamiento y características de los usuarios de juegos de azar en España, se estima que el porcentaje de jugadores dependientes se encuentra entre el 0,3 y el 0,9% del total de la población de España. Siendo los juegos más practicados por este colectivo los de máquinas de juego, los casinos y las casas de apuestas. Así mismo, el perfil mayoritario de jugador patológico sería el de hombre con una edad comprendida entre 25 y 34 años o entre 55 y 64 años. En cuanto a su situación laboral, estos tendrían, en la mayoría de casos trabajos estables, aunque se indica que una mayor tasa de desempleo entre aquellos que mantienen conductas de juego más severas.

En otros estudios, como el caso del informe “Juego y Sociedad: Actitudes y hábitos de los españoles sobre el juego” patrocinado por Codere, se estima esta cifra en el 0,2% de la población. En este mismo estudio se afirma que la tasa de ludopatía se encuentra en continuo descenso, indicándose que existe una alarma social injustificada. Opinión que contradice otros estudios, especialmente en aquellos referidos al juego en menores.

Según un estudio elaborado para el “Plan Nacional sobre Drogas”, 140.000 adolescentes de entre 14 y 18 años apostaron 'online' con dinero real en 2016. A pesar de que el porcentaje de adolescentes españoles que juegan dinero online y presencial disminuye desde el año 2014/2015 siendo el 10,2% (online) y el 20,6% (presencial), al año 2016/2017 en el que un 6,4% de adolescentes afirma jugarse dinero de forma online y el 13,6% de forma presencial. A través de este mismo estudio se observa un incremento de la actividad de juego a medida que aumenta la edad, siendo el porcentaje de jóvenes de 17 años jugadores online el 6,8% y del 17,4% en el caso de los que lo hacen de forma presencial a esta misma edad. A los 18 años, esta proporción aumenta al 8,6% y 26,8% respectivamente. Teniendo en cuenta la variable sexo, los adolescentes varones que han jugado dinero online suponen el 10,2% y un 21,6% en el caso del juego presencial. Siendo menos común en el caso de las adolescentes: 2,5% y 5,4% respectivamente.

Los más jóvenes son un colectivo vulnerable en el sentido que es el que mayor accesibilidad tiene a las nuevas tecnologías, además de que, la dificultad hacia la incorporación laboral que castiga especialmente a este colectivo, deriva en que el juego de azar pueda entenderse como una forma fácil de conseguir dinero. Esto se constata a través de diversos estudios que:

“(…) demuestran que el inicio del juego problemático y patológico se sitúa en la adolescencia y en la juventud en edades cada vez más tempranas. En España, en el año 2015, según el Estudio sobre Prevalencia, Comportamiento y Características de los Usuarios de Juego de Azar, realizado por la Dirección General de Ordenación del Juego, del Ministerio de Hacienda y Función Pública, la edad media de inicio en el juego patológico es de 19 años y la edad media de inicio en el juego es de 23 años. Cabe destacar de este estudio, que el 14,6% de las personas que han jugado juegos de azar se iniciaron en ello antes de los 18 años, lo que sitúa a algunos grupos de riesgo en las edades más tempranas.” Injuve (2019).

Así mismo, a través otros estudios sobre la adicción en menores, como es el caso del Development and Psychometric Evaluation of the Brief Adolescent Gambling Screen (BAGS) R. Stienfield (2017) llevado a cabo en Canadá, se constata que 1 de cada 10 menores que apuestan podría estar teniendo ya problemas con el juego.

3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN Y OBJETIVOS.

Como se venía anticipando a lo largo de este trabajo, a través de esta investigación se tratará de indagar en el comportamiento del juego de azar poniendo el foco de atención en el significado cultural del juego. El enorme calado que hoy en día tienen de los juegos de azar en la población española y el aumento del riesgo de padecer una adicción al juego entraña la necesidad de estudiar el contexto sociocultural en el que se desenvuelve esta actividad y los procesos por los que las personas construyen una relación dependiente con el juego. Ante esta pretensión surgen varias preguntas de investigación:

- ¿Se practica el juego de azar por mero pasatiempo o esta práctica responde a una ambición económica o manera de lograr rápidamente un estatus social y reputación entre iguales?
- ¿Qué motivaciones encuentran las personas para adentrarse en una práctica de juego de azar que termina por ser alienante, y cómo influye la cultura y el ambiente social en la continuación de esta actividad?
- ¿Cómo se convierte la práctica del juego de azar en una patología?
- ¿Qué factores intervienen?
- ¿Qué relación existe entre un jugador dependiente y el juego?
- ¿Pueden establecerse hitos de iniciación al juego que deriven en situaciones problemáticas para el jugador y su entorno?
- ¿Cuáles son los colectivos más vulnerables a esta práctica?
- ¿Qué medidas se considerarían necesarias para prevenir la adicción a los juegos de azar?

Estas podrían resumirse en una sola **pregunta de investigación**: ¿Cuáles son los procesos que llevan a un jugador social a convertirse en jugador dependiente y qué condicionantes estructurales culturales/sociales son determinantes en la transición del juego social a la ludopatía?

Por lo tanto, el **objetivo principal** que se marca en este trabajo será el de conocer cómo se construye el hábito del juego y cómo un jugador social/ocasional llega a convertirse en jugador dependiente, intentando entender los contextos culturales y sociales condicionantes de la construcción de la identidad del ludópata, así como las consecuencias del juego descontrolado para el propio afectado y su círculo social. Para ello se utilizarán métodos puramente cualitativos, con grupos de discusión y entrevistas, ya que no se trata de cuantificar el fenómeno, sino de comprenderlo en su forma subjetiva.

Con esta investigación, lo que se pretende **es analizar a través de las experiencias de jugadores en rehabilitación los procesos que llevan a un consumidor de juegos de azar a convertirse en un jugador patológico, con el objeto de identificar los momentos claves que atraviesa un jugador de azar antes de ser diagnosticado como “enfermo del juego” y cómo el jugador construye su identidad como ludópata**. Así mismo, se tratará de indagar en cómo se desarrolla el proceso de rehabilitación y cuáles son los obstáculos principales que interfieren en esta.

De manera secundaria se investigará que medidas regulatorias serían convenientes de aplicar y cuáles son los colectivos más predispuestos a sufrir una adicción al juego. El interés de esta investigación reside en la novedad de incluir el juego on-line, ya que esta es una tendencia creciente y cada vez más extendida de la práctica de juego de envite.

Más en concreto, los **objetivos específicos** que se pretenden alcanzar a través de este trabajo son:

- Analizar a través de las opiniones de expertos y de las experiencias de jugadores en rehabilitación cuáles son los factores sociales y culturales que pueden interferir en el hecho de que una persona comience a jugar y convierta en rutina esta práctica a pesar de suponer un riesgo económico, psicológico y social para el individuo y su ambiente más cercano.
- Conocer las diferencias en cuanto a perfiles sociodemográficos en la práctica de juego.
- Investigar cuales son las etapas/momentos clave a través de los que los jugadores convierten una práctica social del juego de azar en una relación dependiente.
- Conocer cómo se construye la imagen social del ludópata antes y después de su rehabilitación.
- Investigar el papel del tejido asociativo y el entorno del jugador en la rehabilitación del jugador dependiente.

Como **objetivos secundarios** de esta investigación se marcarán:

- Identificar cuáles son los colectivos más vulnerables.
- Investigar las medidas regulatorias consideran los expertos y afectados que son de necesaria aplicación.

4. METODOLOGÍA.

Teniendo en cuenta la diversidad y complejidad del fenómeno de la adicción a los juegos de azar, o ludopatía, se ve necesario realizar una investigación de carácter cualitativo. Lo que se pretende es cubrir las distintas dimensiones de la realidad social de los jugadores intentando alcanzar una información más profunda y diversificada, pues se entiende que las formas de experimentar la práctica de juego son vividas de diferentes maneras por los jugadores, y acceder a información sobre sus propias experiencias es esencial para conocer las distintas formas de aproximarse al juego dependiente que se dan entre los distintos jugadores. A lo largo del trabajo se han expuesto diferentes datos cuantitativos, que vendrían a explicar aspectos más macro sociológicos del juego de azar. Lo que interesa aquí es comprender el fenómeno en su forma subjetiva, por lo que la perspectiva interpretativa supone un buen recurso para alcanzar este fin, es por lo que las técnicas cualitativas se adaptarían de mejor forma a los objetivos de este trabajo a través de la interacción social entre los afectados por el fenómeno del juego dependiente.

Blumer (1969) destaca las tres premisas (sencillas, pero fundamentales) en que se basan el interaccionismo:

- 1- El ser humano orienta sus actos hacia las cosas en función de lo que éstas significan para él.
- 2- El significado de estas cosas se deriva de o surge como consecuencia de la interacción social que cada cual mantiene con el prójimo.
- 3- Los significados se manipulan y modifican mediante el proceso interpretativo desarrollado por la persona al enfrentarse con las cosas que va hallando a su paso.

Los principales protagonistas de estudio son los jugadores de azar en rehabilitación, entendiéndose que estos son los que pueden ofrecernos una mejor perspectiva de los problemas derivados del juego, se pretende a través de sus experiencias analizar la relación que estos mantienen con el juego de azar desde que se toma contacto por primera vez con el juego de forma no problemática hasta el inicio de una relación dependiente con este. Así mismo, también se tomará en cuenta las perspectivas de los profesionales a cargo de las terapias, entendiéndose que, bajo sus propias experiencias con personas con problemas de juego dependiente, se pueda llegar a una comprensión del fenómeno de una forma más integral.

4.1. Inmersión inicial: Observación no participante.

Con el objeto de lograr una buena familiarización con el objeto de estudio de la presente investigación se ha realizado una inmersión inicial. Esta ha consistido en la asistencia a dos asociaciones sin ánimo de lucro cuya actividad se encamina a la prevención y el tratamiento terapéutico de la ludopatía. Primeramente, se acudió a la asociación A.J.E.R. con sede en Plasencia (Cáceres) y seguidamente a la asociación A.G.A.L.U.R.E. en la ciudad de la Coruña. Ambas asociaciones tienen una larga trayectoria en el ámbito de la rehabilitación de jugadores de azar, y teniendo en tratamiento a personas no solo de la propia localidad, si no abarcando en su zona de actuación a otras poblaciones cercanas.

En cuanto a la técnica de investigación aplicada en esta primera fase, se hizo uso de la observación no participante. La investigación participante, según Taylor y Bogdan, *“es aquella investigación que involucra la interacción social entre el investigador y los informantes en un escenario social, ambiente o contexto específico. Durante este proceso se procede a recoger datos de manera sistemática y de un modo no intrusivo.”* (Taylor y Bogdan, 1984).

En primer lugar, se realizaron técnicas de observación no participante en institutos de secundaria durante dos charlas de prevención del juego problemático, impartidas por terapeutas y jugadores rehabilitados de la asociación A.J.E.R. de Plasencia a alumnos de 3º y 4º de ESO (edades entre 15 y 17 años), siendo los informantes los alumnos y docentes que impartían la charla. Más concretamente, se acudió a dos charlas de prevención en los institutos de educación secundaria: IES Gabriel y Galán de Montehermoso (Cáceres) y en el Centro Educativo de Secundaria Quercus de Malpartida de Plasencia (Cáceres). De ahí se pudo extraer información sobre cómo se enfocan las tareas de prevención y las reacciones de los jóvenes ante diversos temas polémicos, como el juego en menores.

Por otro lado, se hizo una segunda investigación no participante, en este caso en el contexto cotidiano de asociaciones de jugadores de azar rehabilitados. El procedimiento de observación se llevó a cabo en dos terapias de grupo de la asociación A.G.A.L.U.R.E.

de La Coruña, con el objeto de analizar la interacción psicólogo-pacientes y de los pacientes entre sí. De esta forma, acceder a los contextos cotidianos de jugadores de azar en rehabilitación en su proceso de terapia sirve aquí para comprender la dinámica seguidas en estas reuniones, cómo se refuerzan unos afectados con otros compartiendo experiencias, opiniones y consejos desde aquellos más veteranos a los recién llegados, así como, observando el papel del psicólogo o terapeuta dentro del proceso de rehabilitación. Esta observación sirvió además para hacer un primer acercamiento, profundizando en la toma de contacto con los “pacientes” para ganar confianza con los afectados y captar personas que estuvieran dispuestas a participar en un grupo de discusión.

4.2 Entrevistas semiestructuradas a expertos.

Seguidamente, una vez tomada el primer contacto con las asociaciones, se procedió a realizar entrevistas personales a distintos profesionales a cargo de las terapias de grupo y a un presidente de una de las asociaciones. Se realizaron concretamente 4 entrevistas personales. La técnica utilizada fue la entrevista personal semiestructurada, donde las preguntas a realizar se elaboraron previamente. Se hace conveniente el uso de las entrevistas semiestructuradas para acceder a discursos más contruidos y estructurados, como es el caso de los expertos en la materia en cuestión. En palabras de Miguel Valles, *el uso de entrevistas cualitativas puede traducirse en la obtención de descripciones densas para los investigadores interpretativistas y constructivistas, o para los más críticos, en una herramienta liberadora de cambio social*. Vallés, M.S. (1997).

Dado el conocimiento limitado sobre el fenómeno, se decidió escoger este método dada la posibilidad de realizar preguntas abiertas, con el objeto de que los informantes puedan dar sus propias opiniones, matizar sus respuestas, e incluso desviarse del guion del entrevistador cuando se atisban temas emergentes que son de interés para la investigación. La entrevista semiestructurada se toma aquí como un buen recurso aquí para elaborar posteriormente un guion para realización de grupos de discusión. El proceso de investigación tiene un carácter exploratorio, por lo que es a lo largo del trabajo de campo donde se va recopilando información, marcando los puntos de interés que pueda haber en el estudio sociológico del fenómeno para la posterior realización de los grupos de discusión.

Las entrevistas que constituirían la metodología ideal del trabajo serían las siguientes:

- 2 entrevistas a psicólogos especializados en el estudio de adicciones al juego de azar.
- 2 entrevistas a profesional de terapia de grupo de asociaciones de jugadores de azar en rehabilitación (trabajador social, psicólogo).
- 4 entrevistas a jugadores de azar no problemáticos.
- 2 entrevistas a jugadores de azar profesionales.
- 2 entrevistas a empresarios del sector del juego.

Debido a problemas de limitaciones de movilidad dada la situación actual de alarma por el virus Covid-19, y a la dificultad de contacto con algunos informantes claves (empresarios del sector del juego y jugadores profesionales), las entrevistas realizadas se acotaron a la disponibilidad de informantes que se presentó en el momento. Al no poder

contar con todos estos, cosa que permitirían acceder a una información más integral del fenómeno y menos sesgada, se optó por modificar la temática inicial del trabajo al estudio a la problemática social de la ludopatía, máxima expresión del crecimiento masivo de los juegos de azar, entendiendo que el estudio del fenómeno social del consumo de juegos de envite en el contexto habitual de asociaciones de tratamiento de la adicción al juego de azar supone un buen recurso para este fin.

Teniendo en cuenta estas limitaciones, las entrevistas semiestructuradas a expertos en la materia que se realizaron han sido las siguientes:

- Entrevista semi-estructurada a psicólogo de la asociación AJER
- Entrevista semi-estructurada a psicólogo de la asociación AGALURE
- Entrevista semi-estructurada a trabajadora social de la asociación AJER.
- Entrevista semi-estructurada a presidente de la asociación AGALURE.

Temática de las entrevistas

Los guiones de las entrevistas fueron elaborados previamente y la temática incluida en ellos varían únicamente en el caso de la entrevista al presidente de la asociación AGALURE, siendo muy similares las preguntas realizadas a los profesionales de terapia.

A continuación, muestro el índice temático que sirvió de guía para la realización de las entrevistas a profesionales del tratamiento de la adicción al juego. Las preguntas se dividieron en diferentes bloques temáticos compuestos a su vez por varias preguntas. Los bloques temáticos en el caso de las entrevistas a personal especializado en la adicción al juego (expertos) fueron:

- Bloque 1. Nuevas formas de juegos de azar y apuestas. Paso del juego tradicional al juego moderno.
- Bloque 2. Proliferación de los locales de apuestas.
- Bloque 3. Visibilidad social de la ludopatía.
- Bloque 4. El perfil sociodemográfico del jugador y sectores vulnerables
- Bloque 5. El abordaje de las terapias de grupos con personas con problemas de juego patológico.
- Bloque 6. Regulación institucional del juego.
- Para concluir la entrevista: Se pide una proyección de futuro acerca de la evolución del fenómeno.²

En el caso de las entrevistas a personal especializado en la adicción al juego, las preguntas realizadas estarían más centradas en la visión de estas personas como expertos con formación académica, que a través de sus experiencias en el tratamiento de personas con ludopatía presentan un conocimiento más profundo del fenómeno del juego de azar dependiente.

Cabe decir que al ser entrevistas con un carácter menos formal y más abiertas, en algunos casos se incluyeron preguntas nuevas sobre la marcha, que se consideraron en ese momento de interés, y se omitieron algunas al considerar que ya fueron resueltas en algún

² Para ver más en detalle las preguntas de las entrevistas semiestructuradas ir a anexos: 97-98.

momento de la conversación. Así mismo, se procedió a pasar una ficha técnica para que los entrevistados dieran información sobre algunos aspectos sociodemográficos.

Tabla I: Información sociodemográfica de los expertos entrevistados³

Código entrevistado	Sexo	Edad	Estudios	Lugar de residencia	Asociación
PPAJ1	Hombre	29	Psicología	Plasencia	A.J.E.R.
TSAJ2	Mujer	35	Trabajo social	Plasencia	A.J.E.R.
PPAG1	Hombre	61	Psicología	A Coruña	A.G.A.L.U.R.E.

Fuente: Elaboración propia

4.3. Grupos de discusión.

Por último, y en lo que se encuentra el grueso de este trabajo, se realizaron 2 grupos de discusión con personas que acuden a terapia en estas asociaciones. El empleo de los grupos de discusión tiene como objetivo recoger los discursos menos estructurados, con menor grado de reflexión previa sobre el asunto. Se considera muy pertinente su uso porque se trata de un proyecto de conversación socializada, en el que la producción de una situación de comunicación grupal sirve para la captación y análisis de discursos ideológicos, así como de las representaciones simbólicas que se asocian a cualquier fenómeno social (Alonso, 1998). Se crea además con la intención de visibilizar una situación y convertirla en una nueva categoría de percepción, esto es, en un nuevo ámbito a tener en cuenta en la problemática de la realidad social.

Se trata, ni más ni menos, de discutir un tema; así, los discursos en esta técnica son la materia prima de la investigación, los datos con los que se trabajará principalmente. Lo que se pretende con un grupo de discusión es recrear una situación en la cual se den las dinámicas y las potencialidades de una conversación cotidiana, con el fin de conocer la realidad social desde la posición del colectivo investigado.

Al recrear un escenario conocido por todos, como son los grupos de pares, se gana en seguridad, esto es, se reduce en gran medida el posible sentimiento de incomodidad, perplejidad, desorientación o culpabilidad de los participantes, lo que normalmente se traduce en un mayor dinamismo en las intervenciones por parte de los mismos – quién no ha participado en alguna ocasión en reuniones con el grupo de pares correspondiente –. La experiencia de grupo ayuda a vencer las primeras resistencias a la intervención. Aunque se trata de un grupo artificial, se han buscado previamente sujetos con características homogéneas (jugadores de azar en rehabilitación) – para que presenten más o menos un discurso consensuado; se trata de una técnica en la que tiene que prevalecer el “nosotros/as” grupal frente al “yo” individual –, lo que a su vez se combina con una heterogeneidad que incite a la discusión. La introducción de la semejanza en las variables de composición de grupo persigue ganar en seguridad, conseguida gracias a la

³ Para más información consultar fichas técnicas en Anexos: 91-92.

convocación de sujetos con experiencias similares, o variables sociodemográficas equivalentes – o ambas cosas – (Murillo y Mena, 2006).

En este caso, la metodología ideal habría sido aquella que para su configuración se hubieran tenido en cuenta además las variables edad y género, dado que se entiende que diferentes posiciones sociales en relación al objeto de estudio generarán potencialmente diferentes discursos. En concreto, se pretendían realizar seis grupos de discusión:

- Un grupo de mujeres jóvenes ex ludópatas (18-30 años).
- Un grupo de hombres jóvenes ex ludópatas (18-30 años).
- Un grupo de mujeres adultas ex ludópatas (31-64 años).
- Un grupo de hombres adultos ex ludópatas (31-64 años).
- Un grupo de mujeres jugadoras de azar no dependientes (edades mixtas).
- Un grupo de hombres jugadores de azar no dependientes (edades mixtas).

Así mismo, se pretendía que todos los grupos estuvieran formados por ocho personas, que al menos dos de ellas hubieran consumido en alguna ocasión el juego de forma on-line y hubiera sido recomendable contar con alguna persona de otra nacionalidad.

Debido a las limitaciones de tiempo, los problemas de disponibilidad geográfica de los informantes, (algunos faltaron a la cita, otros les era inviable acudir debido a que residían en localidades distintas al lugar de terapia), finalmente solo se pudieron configurar dos grupos de discusión mixtos en edades y género de jugadores en tratamiento por adicción a los juegos de envite, y sólo se pudo contar con algún caso aislado de jugadores online. Así mismo, acceder a ambientes de jugadores en rehabilitación se ve de nuevo como un buen recurso a la hora de poder recopilar información sobre los contextos de juego en los que estos jugadores estuvieron inmersos en algún momento de su historia vital, así como el estudio del fenómeno desde su máxima expresión del consumo masivo, la adicción o comportamiento dependiente del juego, que se constituye como el objeto central de análisis de este trabajo. Reconociendo, eso sí, su posible visión sesgada del fenómeno al no poder contar con un grupo de contraste de jugadores no dependientes.

Los grupos se configuraron de la siguiente manera:

- Grupo de discusión 1: Jugadores en rehabilitación de la asociación AJER.
 - o Integrantes: 6
 - o Lugar: Sala de reuniones de la Asociación AJER en Plasencia (Cáceres).
 - o Hora: 16:30
 - o Día: 23/04/2019
 - o Duración: 48 minutos.
 - o Características sociodemográficas de los participantes:

Tabla II: Características sociodemográficas grupo discusión AJER. ⁴

Código entrevistado	Sexo	Edad	Estudios	Hábitat rural/urbano	Ocupación
HAI1	Hombre	29	Secundarios	Urbano	Repartidor a domicilio
HAI2	Hombre	26	Secundarios	Urbano	Estudiante/opositor
HAI3	Hombre	38	Secundarios	Rural	Empresario
MAI1	Mujer	44	Secundarios	Urbano	Hostelería
HAI4	Hombre	23	Secundarios	Urbano	Agricultura
HAI5	Hombre	40	Secundarios	Rural	Hostelería

Fuente: Elaboración propia

- Grupo de discusión 2: Jugadores en rehabilitación de la asociación AGALURE.
 - o Integrantes: 5
 - o Lugar: Sala de reuniones de la Asociación AGALURE en La Coruña (La Coruña).
 - o Hora: 18:30
 - o Día: 29/05/2019
 - o Duración: 1 hora y 43 minutos.
 - o Características sociodemográficas de los participantes:

Tabla III: Características sociodemográficas grupo discusión AJER. ⁵

Código entrevistado	Sexo	Edad	Estudios	Hábitat rural/urbano	Ocupación
HAG1	Hombre	31	Primarios	Urbano	Peón industrias
HAG2	Hombre	25	Universitarios	Urbano	Teleoperador/Estudiante
MAG1	Mujer	40	Secundarios	Urbano	Pescadera
HAG3	Hombre	45	Secundarios	Rural	Pensionista (Guardia Civil retirado)
MAG2	Mujer	57	Primarios	Urbano	Hostelería

Fuente: Elaboración propia

Temática de los grupos de discusión

Tal y como se ha expresado en el apartado anterior, el objetivo principal perseguido por esta investigación es establecer cómo se produce la transición desde una práctica de juego social a una práctica de juego dependiente. Las temáticas conversacionales que se van incluyendo en la realización de los grupos de discusión pretenden recoger todas las etapas que ha experimentado una persona con problemas de juego de azar dependiente desde el inicio en esta práctica hasta la consolidación de una relación alienante con los juegos de envite. No obstante, se proceden a recoger otros aspectos relacionados con su percepción del juego, el papel de la publicidad, el juego en menores o la proposición de medidas relacionadas con la prevención y la regulación institucional, aspectos considerados como objetivos secundarios en la investigación.

⁴ Para más información consultar fichas técnicas en Anexos: 93-94.

⁵ Para más información consultar fichas técnicas en Anexos: 95-96

Las temáticas tratadas en esta dinámica fueron introducidas por fases:

- Fase 1. Introducción y presentaciones.
- Fase 2. Preguntas generales sobre su percepción del consumo de juegos de azar en la actualidad. Para fomentar la distensión y participación.
- Fase 3. Actitudes hacia el juego.
- Fase 4. Inicios y consolidación del hábito.
- Fase 5. Sistemas de juego, estrategias y el establecimiento hábitos asociados a la rutina en la práctica de juego.
- Fase 6. Proceso de autopercepción del problema.
- Fase 7. El proceso de rehabilitación.
- Fase 8. La publicidad del juego de azar, tareas de prevención y prospección de futuro. Cierre.
- Fase final: Despedida y agradecimientos. ⁶

Así mismo, se incluye de forma transversal en algunas fases del grupo de discusión la perspectiva de género. A pesar de la minoritaria presencia de mujeres en la conformación de estos, se tratarán de identificar los discursos referidos a las posibles diferencias a la hora de jugar, vivir la adicción al juego o la construcción social de su identidad de “adictas” en comparación con los hombres. Se tratará aquí también de identificar las posibles barreras sociales existentes en la entrada de mujeres en estas asociaciones, las causas de su menor participación y de los juegos “feminizados”.

4.4. Cronograma del plan de trabajo

Tabla IV: Cronograma

Tareas	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12
Revisión bibliográfica	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Elaboración de guiones	■	■										
Contactos		■	■	■								
Campo: Observación			■	■								
Campo: entrevistas			■	■								
Campo: grupos discusión				■	■							
Transcripciones				■	■	■	■	■				
Análisis inicial							■	■				
Análisis conjunto									■	■		
Redacción informe final										■	■	
Presentación												■
Meses	M1	M2	M3	M4	M5	M6	M7	M8	M9	M10	M11	M12

Fuente: Elaboración propia

⁶ Para más información consultar anexos: 98-100

4.5 Implicaciones éticas

Debemos de recordar que se trabaja con personas consideradas ludópatas. Aunque desde otras disciplinas se las catalogue como enfermas, se considera que no conviene ponerle esa etiqueta. Se trata en todo momento de hablar de su relación con el juego desde una perspectiva más general, intentando no culpabilizar ni realizar juicios de valor sobre los actos que cometieron en algún momento de su vida. De esta forma, se transmitió a los afectados que se les garantizaría el total anonimato en la promulgación de los resultados, y que en ningún momento se les juzgaría por sus opiniones y experiencias.

De igual manera, se les transmite antes de comenzar las grabaciones, que si lo ven necesario estas podían detenerse si en algún momento si consideraban que se tocaban temas delicados o incómodos para los participantes. Así mismo, antes de la conformación de los grupos de discusión, se pidió asesoramiento a los psicólogos a cargo de las terapias, con el fin de escoger a participantes para los que la realización de esta dinámica no supusiera una interferencia en su recuperación.

5. ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación, se procederá a realizar un análisis descriptivo del contenido de las entrevistas y grupos de discusión realizados a los expertos y jugadores en rehabilitación. Se detallarán aquí los temas más recurrentes en las narraciones de los entrevistados, intentando rescatar las ideas claves que se articulan en los discursos elaborados de estos sobre el mundo del juego de azar y la adicción a este. Los testimonios de los expertos nos ofrecerán pistas para el análisis de los grupos de discusión, teniendo en cuenta los aspectos más individuales y psicológicos de esta adicción, como parte ineludible en el estudio del fenómeno. Así mismo, se pretenderá recoger las interpretaciones que estos hagan, que puedan susceptibles de interpretar desde un punto de vista más sociológico.

De esta forma, en relación a las cuestiones de corte más psicológico, se recogerán aspectos relacionados con la consideración de la ludopatía como una enfermedad desde el punto de vista clínico, tales como el potencial adictivo de los distintos tipos de juegos, sectores más vulnerables a la problemática, implicaciones psicológicas del juego y el abordaje del tratamiento de la ludopatía a través de las terapias tanto a nivel individual como en las dinámicas de grupo.

Por otra parte, en relación a los aspectos de corte más sociológico, se tratará así de recoger los factores sociales que condicionen el fenómeno, así como las consecuencias sociales y colectivas que pueden generar el juego tales como aislamiento, deterioro de relaciones, etc. Se pretende también recoger información acerca de los perfiles de jugadores dependientes, la pertinencia y validez de los datos de prevalencia registrados recientemente, así como las opiniones sobre la regulación institucional del juego y cuestiones de género. Secundariamente se tratará de analizar el papel de la publicidad y los recursos con los que cuentan estos tipos de asociaciones.

Así mismo, se muestran los resultados del análisis de contenido de los grupos de discusión de forma conjunta. Se detallarán aquí los temas que han sido más recurrentes en las narraciones de los participantes, intentando rescatar las ideas claves que se articulan en

los discursos elaborados de estos sobre el mundo del juego de azar y sus experiencias de juego y de vivencia de la adicción, se valorarán sus testimonios referidos no solo a la actividad de juego de los propios afectados, si no también prestando atención a las relaciones que se dan entre los grupos dentro de los ambientes de juego. Como se planteaba en los objetivos del trabajo, lo que se pretende es recoger a través de los testimonios de los jugadores en rehabilitación son los condicionantes sociales que puedan ser determinantes en la transición desde una práctica social al juego dependiente e individualizado. Se dividirá la información en bloques intentado recoger todos los momentos claves en la historia de vida de estos jugadores, así como otros aspectos como la influencia del entorno social en la práctica de juego, el consumo de sustancias, el juego en la mujer, las motivaciones de juego, el papel de la publicidad, su opinión acerca de la visibilización social de la problemática y la dimensión social del problema, así como el papel del ambiente familiar en la superación del problema. Así mismo se les pedirá a los participantes que realicen una proyección de futuro sobre la evolución de la problemática.

5.1 La transición hacia el juego dependiente.

5.1.1 Inicio al juego: el juego social

En España ha habido una cultura de juego desde hace siglos, incluso en la etapa prohibicionista se mantuvieron determinadas prácticas de juego. El juego de azar en este caso ha formado parte de las actividades de ocio y la cultura. La escasa experiencia de juego regulado en España en relación a otros países que llevan con una tradición de juego más normalizada, no ha supuesto una barrera a la hora de presentar una cultura de juegos de azar similar a otros países occidentales, pues su evolución desde la despenalización del juego ha sido mucho más veloz.

PPAG1: En España siempre se jugó, en España siempre se apostó. Incluso en la etapa de la prohibición se mantuvieron algunas prácticas de juego ilegales, como eran las chapas, por ejemplo, es decir, las chapas o las tabas, en las épocas de semana santa.

PPAJ1: En España, como otros países, nos estamos poniendo al mismo nivel que llevan con una tradición de juego normalizada hace muchos, muchos siglos.

PPAG1: Aquí con la actividad de juego, cuando se legalizó la actividad de juego, aquí era sorprendente, porque cualquier bar hacía un bingo.

Los exjugadores afirman que se aprende a jugar y experimentar el juego de envite desde las edades más tempranas en base a las experiencias de juego del entorno familiar o con sus grupos de pares. Parece haber un consenso en que el primer acercamiento al juego es de carácter social, con amigos, la familia, y a modo de ocio grupal.

HAG1: a lo mejor poníamos los amigos 10 euros cada uno... yo al bingo solo nunca he ido, pero con los amigos y con mi abuela... que todos los años para mi cumpleaños se iba la mujer con 50€ para gastárselos conmigo.

HAG1: Claro, es más, yo de pequeño ahorra porque todas las navidades en casa de mi abuelo se jugaba al bingo, entonces yo ahorra todo el año, todas las moneditas las echaba en un eso, para luego jugar al bingo con la familia.

(Ante la pregunta de si juegan solos o acompañados) HAJ4: *Al principio sí.* HAJ1: *Sí, sí.* HAJ5: *Al principio sí. Luego no, luego más en solitario.* HAJ3: *Sí, sí, totalmente.*

HAG2: *Yo creo que un inicio, inicio, lo que es empezar... en general eh... no todo el mundo comienza igual, algo social ¿no? Como un juego más social, juega la gente, pues vas a jugar con los colegas, al principio de todo*

Se hace referencia a un primer momento de juego caracterizado por las presiones sociales de los grupos de pares. Al igual que el consumo del tabaco o el alcohol, el comienzo en la práctica de juego responde en algunas ocasiones a la necesidad de integración social con los grupos de referencia, el juego aparece como una actividad provista de una fuerte carga de pertenencia grupal. Los triunfos son experimentados y vividos como logros colectivos por el grupo de jugadores

HAG3: *Sí..., muchas veces las tragaperras, es cuando ibas de fiesta era: “¿echamos ahí?” “¡el bote!” y “¡échale!” y tal, y echabas, y echabas y echabas, e inconscientemente, pues socialmente como dice él, pues ibas echando, y el día que tocaba ya era la bomba claro, y ahí empezaban todos (víttores)... pues como todo. Y después en casas de apuesta pues supongo que será igual, el tema social, que van en cuadrilla, pues apuesta uno, el otro tal...*

Los informantes dan cuenta de que el inicio al juego se produce en edades tempranas, como una acción espontánea de entretenimiento grupal, siendo la práctica de juego en la adolescencia un rasgo común en la mayoría de ellos.

HAI1: *Yo por ejemplo en mi caso, comencé a jugar con las vueltas de un café, con unos amigos tomándome un café.*

HAI4: *Si es que yo creo que todos hemos empezado igual, a mí eso igual, yo hice botellón, y eso por un euro, estaba allí con los colegas y lo metí, me toco una cosa, eso, mil euros y a raíz de ahí... todos los días, a ver si sacábamos otros mil más, pues ¿qué de puta madre no? He echado un euro y he sacado mil ¿pero esto qué es?*

HAI3: *Yo igual, empecé con los amigos, jugábamos, venga 100 pesetas cada uno...*

HAI5: *Yo empecé también, en el instituto ya, y eso, salíamos a la hora del bocadillo, íbamos al bar, nos tomábamos una coca cola con el bocadillo, tal... ¿Qué nos sobran 25 pesetas a cada uno? Venga, va, las máquinas tragaperras antiguas esas de los bingos, esas de las bolas, y a raíz de ahí, pues empezas con todos juntos.*

Las motivaciones iniciales para continuar con la práctica de juego son diversas según los afectados, pero podemos encontrar en las narraciones de los jugadores una motivación inicial común a estos de ganar dinero fácil en un acto de entretenimiento grupal, como una manera de obtener un excedente de dinero con el cual suplir otros gastos como salir de fiesta. En un inicio se ve el juego como una manera de socializar, divertirse y destacar entre el grupo de pares, experimentar la satisfacción del riesgo.

HAI4: *¿salimos? Va, vamos a jugar a la ruleta y si nos da pues la liamos por ahí.*

HAG2: *Claro, es como el pitillo, todos comienzan a fumar... pues con los colegas, por el cachondeo del pitillo.*

HAI1: *En las charlas que veo fuera, además no es ya que te den las apuestas los amigos y se las hagan, es que muchos menores entran, incluso para hacerlas (menores). Y ellos lo ven como mira: unas perrinas que tengo para gastarme los demás días.*

HAI4: *Ganar dinero fácil.*

HAI4: *Los jóvenes cuando empiezan es por ganar dinero fácil.*

5.1.2 Implicaciones económicas como detonante de una relación problemática con el juego: la red circular del juego de azar.

El proceso de rutinarización del juego de envite es entendido por los afectados como un proceso en el que la práctica de juego se va incrementando por parte del jugador de manera inconsciente, en un primer momento no se aprecian las consecuencias negativas que puede derivar una práctica excesiva de juego. Se juega por diversión y entretenimiento, por el placer que el jugador encuentra al experimentar el riesgo del azar.

PPAG1(psicólogo AGALURE): nadie que juegue está pensando en que puedes llegar a tener un problema de juego, si piensas que estás, o que puedes llegar a tener un problema de juego no juegas. Igual que si piensas que puedes tener un problema de alcoholismo no tomas alcohol.

HAG3: *lo vas asimilando... y no ves ninguna consecuencia negativa.*

La ganancia de un premio económico de alta cuantía supone para la mayoría de los informantes un punto de inflexión a la hora de desarrollar una relación problemática con el juego. El triunfo en el juego es vanagloriado por el resto de jugadores, las posibles creencias en la suerte y la capacidad de controlar los resultados del azar se refuerzan en el jugador, viéndose en el juego la posibilidad de lucrarse activamente. Así mismo, el entorno de juego vanagloria al jugador frente al triunfo, haciendo que este experimente el éxito de manera meritocrática sin asumir las influencias del azar y la probabilidad.

HAG2: *igual el primer día que jugaste con 1€ que te de 80 no es lo mismo que jugar 80€ y que no te de nada.*

HAG1: *A mí me ha tocado la lotería nacional eh, me tocó 3000€, y se la vendí a uno para que me los diera íntegros. Luego esos 3000€ me duraron...*

HAI4: *Claro yo empecé también con 5 euros, ¡con 1! Y me tocaron mil. Claro, y la cagué.*

HAI3: *Al principio puedes jugar responsablemente, como te toque... ya no juegas responsablemente.*

HAG3: *y el día que tocaba ya era la bomba claro, y ahí empezaban todos (gritos euforia) ..., pues como todo.*

Se menciona por parte de algunos integrantes que en este proceso invade al jugador una falsa sensación de control sobre los resultados de la apuesta y un proceso de auto engaño en relación al balance económico que estos realizan a la hora de valorar las pérdidas y las ganancias. En este proceso el jugador pasaría a jugar por el mero placer del juego, y las sensaciones de riesgo y la excitación que este produce en él, más que por el fin instrumental de conseguir dinero, al menos es entendido así por parte algunos participantes, y por ello, algunos comiencen a practicar juegos diversos. De esta manera comienzan a producirse pensamientos irracionales y a incrementar el dinero y tiempo

invertido en la práctica de juego, en un proceso que los participantes definen como inconsciente.

HAG3: *Tu piensa cuando estás jugando, todos confiamos en nosotros mismos, pero tú cuando empiezas a ver... el yo controlo, que es famoso en las terapias, el no pasa nada que yo controlo.*

HAG2: *El cambio tan inminente yo también lo noté en el proceso de apuestas deportivas, sobre todo cuando empecé con las apuestas deportivas, yo siempre hacia la apuesta de la semana o del fin de semana, la quiniela, y acababa apostando en el tenis a quien ganaba el siguiente punto. (...)El hecho de saber que iba a estar allí con mis 1000€ o 2000€, me puedo estar toda la tarde, porque no tengo nada que hacer, tengo el móvil apagado, no me va a llamar nadie. Ese hecho, el hecho de jugar era la mejor sensación que he tenido en mi vida.*

HAG1: *Yo pensaba que iba a ganar. Como cuando voy a pescar, que digo, voy a pescar hoy una de dos kilos. Una dorada. Pues cuando iba a jugar pensaba en lo mismo. Voy a ganar.*

HAG2: *Llega un momento en el que todas las cartas son buenas.*

HAG2: *Sí, sí, ya a lo que fuera, yo hasta rascas jugaba... vamos a cualquier cosa, pero sobre todo apuestas deportivas, en el 90%.*

La ilusión de control sobre el juego hace al jugador adoptar estrategias, rituales y creencias supersticiosas a la hora de jugar. El jugador comienza a desarrollar creencias irracionales en la suerte que se refuerzan de forma colectiva, dándose lugar a teorías y mitos compartidos que hacen que el jugador se crea con la capacidad de predecir los resultados. La creencia en que estos pueden elaborar un sistema de juego fiable que les haga, a la larga, beneficiarse, refuerza una práctica de juego basada en interpretaciones irreales del funcionamiento del azar, con falsas teorías de la probabilidad, la personificación de máquinas o la creencia en las casualidades mágicas.

HAG1: *yo veía el número de la puerta de mi casa, y decía, ¡buah esta es la mía!*

HAG4: *a mí me entraban unas paranoias... (risas) Yo hice una lista y todo, no te jode..., estuve 5 meses que tiraba a este número y apuntaba todos los que tiraba cada vez que tiraba a ese.*

HAG4: *yo en la ruleta, si yo caía en el 25: "¡hostia, pues del 25 al 26!", y va, va, va, le metías allí y muchas veces no te lo tiraba, pero otras veces sí, y (recreando conversación con compañero de juego): "¿ves? ¡Te lo he dicho!, ¡te lo he dicho! ¡qué bueno soy!" y ya está.*

HAG1: *Yo he escuchado una cosa, que no sé si será verdad... de casos..., vamos casos, teorías de... llámalo caso o llámalo teoría: (no quiere parecer mostrar que cree en ello, pero parece querer creer que es cierto) de uno que dijo que cada 6 o 7 lanzamientos se repetía algunos de los números que habían caído las 6-7 veces últimas anteriores.*

HAG4: *Tío, tío, eso también lo he escuchado yo, y yo también lo he hecho, y eso es mentira.*

Ante el incremento de la actividad de juego y con ello, de pérdidas económicas, se ve la continua necesidad de recuperar lo invertido continuando la práctica de juego y aumentando el dinero destinado progresivamente. Al igual que un escalador se reta

escalando picos cada vez más peligrosos, con el fin de experimentar mayor sensación de riesgo, el jugador de azar se reta así mismo con prácticas de juego que cada vez implican una mayor cantidad de pérdidas. La creencia firme de que el jugador tiene el control sobre el devenir del azar, es un sentimiento constante a la hora de realizar la práctica de juego, una vez que se ha establecido la rutina. A partir de esta creencia se comienza a incrementar los importes de la apuesta con el objeto de recuperar el dinero perdido, registrando cada vez más pérdidas y acumulando deuda a modo de bola de nieve. El jugador queda atrapado en una red circular del juego donde la actividad de juego se retroalimenta, de forma que la continuación de esta práctica se justifica tanto por las pérdidas (necesidad de recuperar lo invertido) como por las ganancias (continuación de la buena racha).

MAJ1: *Recuperar el dinero perdido.*

HAJ4: *Recuperar... que nunca recuperas.*

HAI1: *Tu lo que piensas es... Si he gastado antes doscientos y gano cuatrocientos, pues mira eso que he recuperado. Y luego son doscientos, más otros doscientos, más otros doscientos.*

HAG3: *Recuperar y paro, y claro, recupero y paro, y cada recupero y paro nunca haces balances de las pérdidas,*

HAI4: *Sí, que, si ganabas 50, te volvías a gastar los 50.*

HAI1: *Yo, por ejemplo, joder, de estar jugando a lo mejor un mes 20 o 30 euros todos los días o tal, a pasar a jugar mucho más ¿sabes?*

Una vez entrado en una etapa de juego más asidua, los problemas percibidos por el jugador en un primer momento tienen que ver con cuestiones económicas: tapar deudas, recuperar dinero perdido, obtener dinero para seguir jugando, etc. El hecho de obtener dinero para poder jugar y recuperar el dinero perdido se convierte en una de las principales preocupaciones para el jugador, unido a una creciente necesidad de incrementar las cantidades apostadas para obtener la misma satisfacción al experimentar el riesgo. Las implicaciones económicas en el juego son un aspecto que actúa como detonante a la hora de que el jugador comience a sufrir los primeros efectos perversos comenzando a establecerse una relación problemática. El juego en esta fase comienza a convertirse en una preocupación central para el jugador, se comienza a establecer una relación problemática basada en la continua pretensión de recuperar el dinero invertido quedando atrapado en una red circular de juego cada vez más estrecha que encierra al jugador con cada vez más pérdidas.

HAG3: *la dinámica muchas veces es de: sigo jugando para tapar deudas, sigo jugando para tapar deudas. El hecho no es que... el juego te preocupa, y tapar deudas, y tienes que seguir, entonces la bola sigue creciendo, entonces... yo creo que es el económico el que desencadena muchas de... y claro, cuando ya revienta todo...*

HAG1: *Yo he jugado toda mi vida, y para mí no fue un problema hasta que empecé a sacar tarjetas bancarias.*

HAG2: *Yo creo que el problema siempre aparece, te das cuenta de que hay un fallo, cuando hay un problema económico, que al final es el punto de inflexión para todos.*

MAG1: *Cuando prefieres usar ese dinero, destinarlo en este juego en vez de disfrutarlo tú con las personas de tu entorno.*

HAJ4: *Es que yo en la ruleta si a lo mejor tenía 2000 o 3000 euros la máquina hacía apuestas de 500. Y es una bola, son 5 minutos, que si se revienta te han quitado 500€.*

MAG2: *Es que no es cuestión de lo que tú metas ahí, es cuestión de lo que tu tengas disponible, si yo tengo 100€ para pasar todo el mes, y meto los 100€, es un problema.*

Aunque es mencionado por parte de algunos participantes su nula implicación para recuperar lo invertido, aludiendo a una práctica de juego por mera experimentación de sensaciones. Esto es mencionado por los jóvenes, siendo en ambos casos trabajadores que destinaban su propio dinero para el consumo de juegos. Al menos en un inicio, cuando no se realiza un gasto más allá de lo que se tiene disponible. Siendo común en una fase de juego más asidua agotar el dinero disponible y buscar otras vías para obtener más, siendo la incapacidad de llevar una gestión eficiente del dinero un rasgo común según interpretan los afectados. Así mismo, se da entre los jugadores intentos continuos frustrados para detener el juego, detener la actividad supone un gran esfuerzo para el jugador llegado a este punto.

HAJ4: *yo he tenido mi sueldo y mis padres, pues me ayudaban siempre, y yo sabía que me gastaba mi sueldo y tenía a mis padres, entonces me daba igual gastarme lo que hiciera falta, entonces yo ese dinero como que lo gastaba para ir a jugar a la ruleta y punto. Y ya está, y no por recuperar nada sino por llegar hoy y decir: venga, ¿salimos? Va, vamos a jugar a la ruleta y si nos da pues la liamos por ahí.*

HAG1: *Yo es que gano 1200€ y me da para jugar bien. Porque luego hacía trapicheos y me daba igual gastarme... lo que fuera. Y luego iba llorando a casa de uno y a casa de otro, me daban de comer, me daba igual gastármelo. Hay meses que me juntaba con 3 sueldos.*

HAG3: *Yo le pedí a mi madre, a mi madre, una cantidad mintiéndole, eso ya fue el... a parte que yo ya tenía una tarjeta de crédito doblada, que yo... (ininteligible) una cantidad económica, que yo al principio de mes me volvía gilipollas.*

HAG1: *Empiezas a sacar dinero... haciendo tarjetas de todos los lados... pero he jugado siempre, y nunca he tenido un problema... Me he gastado mi sueldo, pero me he ido a comer a casa de mi madre ¿sabes?*

HAJ3: *Sí claro. Yo tengo una empresa, vamos, tengo varias empresas, entonces claro, según cogía de aquí 20000, de aquí 30, de aquí 50... Iba cogiendo de cada una.*

HAG3: *Recuperar y paro, recupero y paro, recupero y paro...*

5.1.3 El juego como vía de escape de situaciones adversas.

Es manifestado por algunos participantes de los grupos de discusión, la utilización del juego como válvula de escape ante el tedio de la rutina (Caillois, 1997). Como evasión mental de problemas o situaciones que generan malestar en el/la jugador/a. Se ve en el juego un medio relajante con el que evadirse de una realidad dura y difícil de enfrentar. La adicción al juego, para algunos afectados, correspondería a una reacción ante una vida que no satisface las expectativas. Así la rutina en la práctica de juego se consolida como una actividad que permite evadirse de situaciones estresantes como la pérdida de algún

ser querido, problemas amorosos, la ruptura de lazos familiares, y ante problemas laborales o proyectos de vida truncado. En cierto sentido se ve el juego como un medio para lograr los objetivos culturales que no se han podido obtener a través de vías más normalizadas (institucionales): “afortunado en el juego, desafortunado en el amor”. En el contexto de las sociedades del riesgo, las biografías son cada vez más individuales, el individuo se concibe como el principal protagonista de propia biografía. Cuando la persona no se encuentra autorrealizada puede verse en los juegos de envite una posibilidad de dejar su futuro a manos del azar al no sentirse dueños de su propio devenir. Situaciones contingentes como la pérdida de trabajo, de relaciones o la muerte de seres queridos que escapan al control del individuo generan una frustración y se encuentra en el juego de azar un alivio.

HAG3: *mi situación, mi situación, en realidad fue, bueno, mi situación, bueno yo estuve en *****; fui (miembro de las fuerzas y los cuerpos de seguridad del Estado) y me dieron 24 horas para salir de allí que me liquidaban, es decir, fui objetivo directo, era el primero en la lista y me vine para aquí, deshice mi vida, pum, al poco tiempo conocí a la que es ahora mi expareja, que estamos ahora divorciándonos, y cuando conocí a mi expareja, yo creo que no tenía... ¿sabes? masticado todo lo anterior... Me llevo a la vía de escape.*

HAG3: *un amigo que se te muere de repente, y dices, buff... necesito... Ese vacío, ese vacío yo creo que es antes, de acuerdo con ella, que en fase de juego también buscas esa soledad, pero sí que hay un detonante antes del tema de, que no estás...*

HAG2: *siempre es como una razón, un algo que te llevo a eso, un vacío, tal... y si es que la verdad tuve una vida bastante complicada. Cuando empecé a jugar sí que cuadra con muchas cosas, pues eso, como dices tú, la muerte de un amigo, o el divorcio de los padres, no sé qué, pues sí, que te cuadra, y no sabes a que achacarlo, como algo oculto.*

También se asocia a una huida de problemas personales como adicciones previas falta de expectativas, se contempla el juego como una vía de desahogo para descargar las frustraciones vitales:

HAG2: *por eso lo dices siempre, que hay que buscar la razón por la cual empezaste a jugar...*

HAG5: *Evadirse de problemas, alcohol, emm...*

MAJ1: *Es un medio de desahogo.*

HAG3: *Puede ser un anti estrés.*

HAG3: *Era escapar de mi realidad.*

Es manifestado por algunos de los participantes que encuentran en el juego un alivio ante estas frustraciones vitales, al igual que podrían haberlo encontrado a través de otras vías, como el consumo de alcohol, drogas, etc. Siendo frecuente en algunos jugadores dependientes el salto a otras adicciones. Lo que importa en este caso sería la evasión producida, el juego sería un método más entre otros. De forma que algunos jugadores dependientes también participan de otras adicciones (poliadicciones), o van saltando de unas a otras con el paso del tiempo.

HAG3: *Me llevo a la vía de escape. Me podía dar por el juego, yo soy consciente de que podía dar por el juego, por las drogas, que yo nunca me he drogado...*

HAI4: *Hay mucha gente hoy en día que no tiene amigos, no se siente querida y eso, hay mucho, buff, y los niños hoy en día que se meten mucho con otros niños, mucho bullying y cosas de esas. Entonces muchos de esos acabarán muy mal, pues unos en la droga, otros en el juego y otros muertos por ahí ¿sabes?*

HAI4: *Fumar porros... allí de todo, todo el día y siempre.*

HAG1: *Buah, yo me hinchaba tío. Yo hierba y cocaína, y alcohol poco.*

HAG2: *Yo justo, la cocaína empecé a tomarla el último año que jugué. Menos mal... porque justo empecé a rehabilitarme con esto.*

5.1.4 Ingeniería social y económica: construcción de una vida paralela.

La mentira y el engaño se muestran para el jugador como recursos constantes con la pretensión de poder continuar con la práctica de juego. Se miente no solo con el fin instrumental de conseguir dinero, sino también para ocultar la realidad y para esconder ante los demás una actividad problemática de juego. Es común entre los informantes las experiencias sobre situaciones en las que el jugador hace mentiras elaboradas para evitar la sanción social de la acción, buscar momentos de juego o conseguir dinero con el que satisfacer la necesidad creciente de jugar

HAG3: *Buscas recursos para poder jugar y poder seguir pagando lo que, o sea, pagando no, aumentando lo que, porque tu pensabas que ibas a pagar, pero ibas aumentando más la deuda, entonces, es como una necesidad de querer tapar un problema que lo estas generando, ¿sabes? Lo estas hinchando, y era eso, buscar cuestión de no había, engañar.*

Los informantes hablan sobre la planificación que realizaban de su tiempo de vida con respecto al juego, por la necesidad de jugar cada vez más, intentando ocultar esta actividad, yendo a jugar lejos de los lugares frecuentados por gente conocida y buscando momentos de juego en horarios específicos que sirvieran como coartada para sus allegados:

HAI5: *Yo jugaba mucho con los horarios de mi mujer. Porque trabajábamos en el mismo sitio y ella no tenía carnet de conducir, entonces yo tenía que ir a buscarla. Siempre tenía un aviso de llamada telefónica. Entonces yo por la mañana si me iba a trabajar, yo lo hacía en turno partido, iba a trabajar, luego ella se tenía que quedar allí por la tarde cuando estaba de tarde y hacía la parada allí antes de irme para casa, me iba a jugar, volvía a ir al trabajo, y como yo salía antes que ella también, pues cuando salía por la noche, me volvía a ir a jugar otra vez... (como si hablara por teléfono) Ah vale, ahora mismo voy para allá, me costaba el mismo tiempo ir desde donde estaba jugado que desde mi casa, entonces no había sospecha ninguna. Y ya aprovechaba y yo había días que yo tenía días de descanso, entonces yo sabía que horario tenía, y entonces yo pues eso, jugaba mucho con los horarios de ella.*

HAG2: *Yo iba 3 horas por la tarde, e iba a 70 kilómetros para ir a la sala de juegos, es decir, solo podía estar jugando una hora, hasta que llegaba, metía y volvía... y me iba a otro sitio, a otro pueblo, para estar yo solo, y ahí que no me molesta nadie y... tenía una sala al lado, pero no quería... no era lo mismo.*

Así mismo, se expresa que la necesidad de realizar mentiras cada vez más elaboradas se acaba convirtiéndose en una preocupación constante para el jugador a la hora de ocultar la actividad de juego, según los testimonios de estos, el jugador dependiente se rodea de mentiras que se vuelven cada vez más insostenibles, recurriéndose a más mentiras para justificar las anteriores, hasta llegar al punto donde todo ese mundo construido se derrumba.

HAG3: Causas ahí una explosión de mal, porque es una mentira tapando otra, tapando... estás rodeado de mentiras y la única mentira eres tú, que eres el que está generando el problema.

Ante la necesidad de incrementar cada vez más los importes de la apuesta para lograr la misma satisfacción con el juego, el jugador dependiente recurre en ocasiones a acciones otras vías de más dudosa legalidad para obtener dinero. El dinero representaría para el jugador un elemento indispensable para seguir jugando, supone a su vez el requisito y uno de los fines de la práctica de juego, para y por lo que se juega.

HAG3: El ludópata si tiene que robar, roba, y cuando tienen necesidad pues al final es una... la droga es el dinero, se necesita.

Se hace referencia a una gran capacidad inventiva a la hora de buscar recursos. Hecho que demuestran con experiencias pasadas. Los robos, los engaños, la falsificación o los trapicheos (comercio ilegal) se muestran para algunos de los informantes como vías alternativas para obtener dinero para jugar.

HAG3: Somos creativos a la hora de buscar recursos, tu siempre en las terapias que escuchas: “no, pues yo hice, pues no se cual o no sé qué...”. Cada uno saca un recurso diferente y dices: “¡Hostia!” ¿sabes?

HAG1: Buah, yo me quedé alucinado cuando un compañero de terapia falsificaba dinero, yo eso nunca me lo he imaginado (risas).

HAG2: Yo en una recaída, a un amigo mío que sabía el problema que tenía, le dije déjame 100 pavos para San Valentín, para mi novia, para un regalo, tal, no tengo dinero, y ahora estoy con este problema tal, y dice: vale, te los dejo, pero bueno, ahora me das el ticket, me mandas el regalo y tal, fui a Marineda, compré el regalo y le mandé la foto, hice la foto del ticket, hice la foto del regalo y lo devolví...

HAG3: yo llegué a simular que me había multado la Xunta, 300 pavos, o 400 pavos que me había fundido aquel día, “cuatrocientos pavos, la Xunta; no, no, ya rompí la denuncia, tal...” o sea, simulando falsas denuncias, a los proveedores les dejé mal la semana

HAG1: Yo nunca he robado, pero siempre he trapicheado.

Es mencionado por parte de algunos participantes que, en ocasiones, la única alternativa que estos encuentran ante la necesidad de obtener dinero para el juego son acciones delictivas en su entorno más cercano, donde la reprobación por los daños generados por robos, la suplantación de identidad o los engaños es menor al contar con la confianza de los familiares o amigos afectados. Aunque, en ocasiones estas acciones se realizan en otros ambientes donde es más probable que este tipo de acciones puedan llevar a tener problemas con la justicia:

HAJ1: Le quité el dinero a mi abuelo

HAG1: Eso sí que tenía tres cuentas, a cada novia que me echaba me hacía una cuenta, a amigos..., y luego a mi primo le hice una cuenta y me decía: ¿pero esto voy a tener que pagar? Y le decía: no, no, no... y le daba hierba, pues estaba todo comprado, estaba todo pagado, y nunca me han denunciado porque nunca han tenido ningún problema con ello...

MAG1: Porque yo he estado en ese caso, a mí me sisó la tarjeta (su expareja, también jugador dependiente), y me gastó la tarjeta, y no quise denunciarle...

HAG2: yo hice muchas cosas que me llevarían ante la justicia y haría más si en esos momentos se dieran... yo pensé incluso en dar tirones de bolso.

*HAG2: Yo estaba trabajando en una empresa de seguridad, de comercial y tenía que... me pagaban pues según donde fueran me pagaban, me daban el dinero del gasoil... y después, cuando iba a la gasolinera que había en *****, y sale el ticket, aunque no lo quieras, entonces la gente los deja ahí. Pues yo cogía, me iba allí, miraba los tickets, 50 euros, presentaba el ticket y me daban el dinero.*

Se muestra una preocupación por el hecho de que el jugador dependiente pueda ser carne de cañón a la hora de mostrarse predispuestos a cometer delitos para obtener dinero, mencionando el posible aumento de actos delictivos si continúa aumentando el número de jugadores dependientes.

HAG3: y sí que si esto sigue creciendo va a haber robos, va a haber... ya está habiendo ahora robos en establecimientos para jugar como se ve en este paso... ahora son puntuales, pero como siga creciendo... el ludópata... va a ser una sociedad de ludópatas.

HAG2: Yo pensé en robar un banco cuando jugaba yo. Eso es verdad, no, igual si dice alguien de tu círculo, mira con esto se lo das a alguien y hace lo que quiere, hace lo que quieres tú, y en ese momento lo tienes... y ahora lo piensas y dices, joder, menuda puta locura, pero igual si lo tuviera a mano, igual yo lo hacía.

5.1.5 Aislamiento social y práctica individual de juego

Es constante la referencia a la soledad del jugador en una etapa de juego problemático, achacándolo a la necesidad de evasión de la realidad a través del acceso al mundo de juego y su ocultamiento para evitar la sanción social de esta práctica.

HAJ4: Entonces, pues tu verás, estás feliz, no te molesta nadie, que no tengo ganas de ir a cenar y he sacado, pues pido cena a algún sitio.

HAG3: El tema de... le preguntas porque son del barrio, y preguntas y dicen: sí, que va, tengo una situación en casa que... y dices: claro, se está buscando la excusa, se está buscando la soledad, porque ahí, no tiene prisa para irse a casa ¿entiendes? El tiempo es relativo, estas en una nube y mientras estás en la nube estás ahí flotando y de puta madre, pero estás solo, pero estás solo

Una vez que se superan las barreras sociales que pueda suponer el acceso a estos ambientes de juego en soledad, se convierte en rutina el juego en solitario:

HAI4: *A mí me costó entrar la primera vez solo, de decir, de pasar por la barra hasta llegar a la ruleta, me costó, la primera vez solo, no sé por qué, pero llegué allí y pensé van a decir, mira este tío, ahí solo, pero claro, entras la primera vez y luego ya...*

HAI5: *Al principio sí. Luego no, más en solitario... Yo ya me iba a comer el bocadillo yo solo, faltaba a las clases, me iba a otros barrios a buscar la maquinita del bingo y ya sabes.*

Este aislamiento, se produce incluso entre los jugadores dentro del ámbito de juego, siendo el momento de la práctica de juego una acción individual que abstrae al jugador a pesar de encontrarse con gente conocida dentro del mismo espacio:

HAI2: *Yo incluso, en los horarios que iba normalmente, tienes a gente que la ves allí todos los días, que los saludas al entrar con mucha efusividad y al irte con mucha efusividad, y luego estáis allí y casi ni habláis...eras consciente de que el otro tampoco quería... tú no quieres hablar y el otro tampoco, es como: a lo tuyo.*

HAI2: *yo creo que, ..., en época del juego, no, buscas tu soledad porque estás tú en tu mundo, y si alguien te habla realmente te está molestando, ósea, a mí déjame tranquilo, déjame donde estoy y cuando acabe ya te hablaré.*

Según los testimonios de los participantes se va produciendo una transición de manera inconsciente hacia una práctica de juego de riesgo, en este proceso se va produciendo un continuo aislamiento en detrimento de relaciones familiares y amistades y marcado, en ciertas ocasiones, por un abandono personal.

HAI3: *Y soledad, yo siempre, siempre, vi el juego como, mi punto de vista eh, una relación juego-soledad, aunque este rodeado de gente, el juego te aísla del entorno en el que estas. Yo, me sentía solo, pues puede ser que sí, visto lo visto, desde fuera ahora, sí que me podía haber sentido solo, aunque estuviere... yo con mis hijos, sabes, hasta el fin del mundo.... buff...*

HAI1: *Es que hay días que no llegas ni a ducharte.*

HAI1: *yo perdí un montón de kilos en el tiempo, en 12 meses, que yo perdí 13 kilos.*

HAI2: *Yo creo que comienza a ser un problema cuando te aíslas de alrededor y solo piensas en jugar, ahí es cuando empieza el problema.*

En el proceso de a través del cual se pasa de una práctica problemática de juego a una práctica dependiente, el jugador se encuentra constantemente entre situaciones de placer y posteriores situaciones de malestar en modo de bucle. Su estado anímico es calificado por algunos integrantes como una montaña rusa de emociones que pasarían por momentos de placer y evasión encontrados en la actividad de juego y el posterior arrepentimiento debido a las pérdidas económicas y el estrés a la hora de convivir en círculo de mentiras que rodea al jugador. Así el jugador entra en un proceso de tensiones y distensiones donde la carga negativa de la práctica de juego excesiva acaba por imponerse a las sensaciones de placer experimentadas.

HAI2: *La etapa del juego, que es lo que digo yo siempre, que no es el hecho de siempre estar mal, todo lo contrario, tienes momentos que estas de puta madre, momentos en los que estas fatal, y es una montaña rusa. Lógicamente cada vez hay menos arriba y más abajo, porque cada vez hay más deudas o más problemas, familiares, laborales o lo que sea, pero lo que si lógicamente, si no, no seríamos ninguno ludópatas, pero tienes*

momentos buenos cuando juegas.(...) Cuando tú eres ludópata ya no tienes control, y ya no juegas con control, no puedes.

HAG2: cada vez hay más deudas o más problemas, familiares, laborales o lo que sea, pero lo que si lógicamente, si no, no seríamos ninguno ludópata, pero tienes momentos buenos cuando juegas.

HAG3: entramos en ese mecanismo de autoengaño, de pérdida de confianza, de decir, bueno, voy a confiar, porque sí, que puedo, que tal, engañándonos, con diferentes mecanismos que en las terapias se dan y al final te acabas haciendo un mundo que es falso, ¿no?, que es mentira, que es un mundo, un mundo...

Aunque hay algún caso aislado no se considera haber tenido ningún momento positivo en la práctica de juego:

MAG1: yo es que no los tuve, momentos buenos. Yo ni uno.

Según los participantes, la necesidad de ocultar la práctica de juego para evitar la sanción de la actividad por parte de personas allegadas deriva en un alejamiento progresivo de las personas de su entorno, este aislamiento se incentiva a su vez por los sentimientos de auto-culpabilidad y vergüenza que despierta ante el hecho de poder suponer una mala imagen para los ambientes más cercanos o ser un mal referente para el entorno.

HAG1: El que iba a mi casa, solo dejaba entrar a un colega, que era el que no me decía nada, se llevaba droga y no me decía nada de lo que yo jugaba, a los demás no les dejaba entrar a ninguno. (...) porque me recriminaban.

MAG2: Que no te vean porque va a acarrear que en casa te digan algo, que los amigos te estén diciendo, pero sal de ahí, pero que estás haciendo..., pero eso ya es en otra época... en otra época del juego.

HAG2: Sí, sí, la soledad está relacionada. Yo iba 3 horas por la tarde, e iba a 70 kilómetros para ir a la sala de juegos, es decir, solo podía estar jugando una hora, hasta que llegaba, metía y volvía... y me iba a otro sitio, a otro pueblo, para estar yo solo, y ahí que no me molesta nadie y... tenía una sala al lado, pero no quería... no era lo mismo.

MAG1: Yo buscaba la soledad, yo no quería que mi hijo estuviera viéndome en el móvil y que pasara a lo mejor a coger algo y que viera que estaba en apuestas deportivas, yo no. Vete para casa de tu tía, que vas a dormir con ella, vas a estar con tus primos...

Además, es mencionado por los participantes que acuden a salones de apuestas o casinos, que en estos lugares se otorgan todas las facilidades para que permanezca todo el tiempo posible dentro, permitiendo llevar comida de otros lugares o incluso el consumo de tabaco y otras sustancias. Suponen espacios propicios para la clandestinidad de la práctica donde es habitual perder la noción del tiempo. Esto es facilitado por determinados locales con su escasez de ventanas al exterior y la nula presencia de relojes, se trata de que el jugador se sienta cómodo dentro del espacio artificial donde se desarrolla el juego para permanecer el máximo tiempo posible.

HAG4: Entonces, pues tu verás, estás feliz, no te molesta nadie, que no tengo ganas de ir a cenar y he sacado, pues pido cena a algún sitio, me lo traen allí, ceno allí

HAI1: *Todo el tiempo posible. Yo lo veo aquí, a mí me llaman continuamente desde casas de apuestas para llevar pedidos, y yo les llevo el pedido a la puerta de las casas de apuesta, pero como les permiten comer, les permiten hacer de todo allí.*

HAG3: *El tiempo es relativo, estas en una nube y mientras estás en la nube estás ahí flotando y de puta madre, pero estás solo. (...) es como en los casinos en las vegas, no hay luz ni para saber en qué día vives.*

5.1.6 Tocar fondo como proceso previo a la rehabilitación: ruptura del círculo afectivo.

Según los testimonios de los informantes, en un primer momento de la adicción, el jugador no es consciente del problema por sí mismo, si no por el reflejo que sus acciones tienen sobre los demás, especialmente en los ambientes más cercanos como la familia, los amigos o el trabajo. La actividad de juego comienza a asimilarse como una práctica dañina cuando estos consideran que se está invirtiendo una cantidad de tiempo y dinero que amenaza otras cuestiones fundamentales en su vida diaria, tales como relaciones interpersonales con amigos y familiares. Los afectados coinciden en parte en que el momento en el que ellos consideran que la práctica de juego comienza a suponer un problema es cuando comienza a afectar a personas de su entorno. Se menciona que el daño realizado va más allá de lo material, siendo común los casos de desintegración familiar, pérdida de relaciones personales y oportunidades laborales. El propio jugador en un primer momento de su adicción se encuentra conforme con su actividad de juego, encuentra en él diversión y entretenimiento sin encontrar repercusiones negativas a su actividad.

HAI4: *tú lo estás viendo como algo que está bien, pero la familia lo está viendo como que te estás arruinando la puta vida y tú sigues yendo y sigues yendo... te lo dicen y no te das cuenta, llega un momento que dices pum, y venga hostia, la estoy preparando, pero de bien, me voy a quedar sin nada. Entonces dices, venga, hay que poner límites a esto, pero hasta que no llega ese día, para ti está todo perfecto. Cuando ves a tus padres distintos, no estás en casa... estás deseando tener 10 euros para irte. (...) Cuando lo comienza a notar la gente. Cuando te empieza a decir la gente, chacho, y tal... ya está.*

HAG3: *Yo creo que es un problema cuando modificas tu vida e inconscientemente dejas de hacer cosas en tu vida, que te satisfacían en tu vida por jugar. Ese es el problema real, yo pienso... Porque yo he dejado de hacer muchas cosas que yo disfrutaba, y de hecho perdí parte de mi vida, porque evidentemente causas un daño a la persona que tal (pareja), y a las personitas que van a lado (hijos), no son conscientes, pero sí realmente le estás causando... pues dejas de hacer cosas por ir a jugar, y ahí empiezas a darte cuenta de que...*

HAI1: *A mí personalmente fueron amigos cercanos los que me dijeron: oye tú, mira a ver (...) Hombre claro, todo influye, influye en todas las redes al final, familia, amigos, trabajo, todo.*

La tensión que produce en el jugador sostener el círculo de mentiras y la incapacidad de sobrellevar un gran volumen de deudas serían aspectos fundamentales a la hora de que el jugador se haga autoconsciente del problema y decida rehabilitarse. Normalmente, se produce un proceso previo en los que los informantes tocan fondo, llega un punto en que

estos acaban por perder la confianza del entorno, las deudas generadas por el juego son inasumibles y se ven superados por una situación que los pone al límite, en este momento, bien a través de familiares o por iniciativa propia, buscan ayuda profesional.

HAG3: *Yo cuando la mentira me comió ¿sabes? La mentira lleva a otra mentira, y decía, esto no... no pinta bien, y ahí hice balance real, un momento de lucidez de esos que haces y levantas la mano, yo lo comenté en casa, y dices, tengo un problema, evidentemente lo sabían, porque no son gilipollas*

HAI3: *Yo en mi caso es parecido, yo toqué fondo, llegué a tocar fondo, y directamente busqué un teléfono de una asociación. (...) Entonces, yo ya dije, hasta aquí y fue cuando empecé ya...*

HAI4: *Pues yo tuve un juicio y tuve un... y me enfrenté ahí a 11 años de prisión y bueno, salimos bien, pagamos un dinero (...) y le dije a mi madre que tenía otro problema, pero que quería solucionarlo, y nada, le dije que jugaba a la ruleta, que tal, y bueno, a partir de ahí fuimos a hablar con un psicólogo y él nos trajo aquí.*

HAI1: *Yo fue a raíz de ahí, yo en mi casa saltó cuando le quité el dinero a mi abuelo, de la cuenta y vine aquí, o sea, no fuimos al psicólogo primero, nos informamos a ver qué centros podíamos y vinimos directamente aquí.*

HAG2: *Pedí ayuda porque tenía que pagar una deuda de 4000 euros el día 26, y el día 24 pedí ayuda porque no tenía los... cómo conseguir el dinero, básicamente. Después aquí, luego ya te das cuenta de que...*

Los problemas percibidos en un primer momento son de carácter económico, que serían el detonante para que el jugador se haga autoconsciente del daño ocasionado, pero una vez el jugador se hace autoconsciente del problema se valora un mayor riesgo en la pérdida de relaciones sociales.

HAG3: *Que no es el tema económico, que el tema económico es el que nos preocupa a nosotros, y no nos damos cuenta del tema emocional, que estamos rompiendo todo, todo el entorno: los amigos, la familia, la confianza de toda la gente que cree en ti, ¿sabes? Yo pienso que es... Vale, el daño económico es fundamental, porque es el detonante de todo, pero cuando estalla... y ves el daño que generas, que generas tú y el juego. El daño que se hace no es ni físico, es social. Porque destroza familias.*

5.2 El proceso de rehabilitación

5.2.1 Etiquetamiento, estigmatización social y vergüenza.

La adicción a los juegos de azar es calificada por algunos expertos como una adicción silenciosa, la posibilidad de ocultar la práctica incluso en los entornos más cercanos dificulta la visualización social del juego dependiente como una patología. Esto se fundamenta principalmente en que los efectos de la práctica problemática no son tangibles a primera vista, a diferencia de otras adicciones que llevan aparejados efectos físicos notables; aunque el comportamiento compulsivo es lo acaba por delatar su condición.

TSAJ1 (Psicólogo): no es una adicción que se vea, me refiero, no se manifiesta físicamente como en el caso de otras adicciones, que a lo mejor pueden deteriorarte por fuera, y demás. Esto lo llevas incluso por dentro, nosotros decimos en la asociación que la ludopatía es la adicción silenciosa, entonces, en principio parece que a ti no te va a tocar nada de esto, hasta que bueno, hay alguien en la familia o alguien que está pasando por esto, es como pues eso, como todas esas cosas que pensamos que no nos va a tocar, pero sí que creo que en cierta manera está bastante tapada.

HAJ3: Si, pero la ludopatía no se ve. No es igual que un drogadicto, que un alcohólico. Aparentemente no lo ves.

PPAJ1 (Psicólogo): No existe a nivel de publicidad, otra cosa bien distinta es en localidades pequeñas, cuando ya hablamos más del terreno familiar o personal, ahí sí que sigue existiendo el estigma porque, es más, muchas de las problemáticas que se tratan aquí en la asociación, uno de los principales problemas es que no se salga más de lo que es el núcleo de tratamiento y del núcleo estrictamente necesario por el señalar, se van a sentir en muchas ocasiones señalados.

La adicción a los juegos de azar se considera como una enfermedad mal vista por la sociedad, la ludopatía, al igual que otras dependencias como la adicción a las drogas, en una enfermedad impregnada de connotaciones negativas. El jugador dependiente construye su identidad sobre una etiqueta social basados en ciertos estigmas. Según el testimonio de algunos jugadores, es frecuente que estos se sientan señalados y excluidos de algunos ambientes. Se señala que sigue manteniéndose una visión de la enfermedad asociada al vicio. En muchas ocasiones al jugador dependiente se le cuelga la etiqueta de desviado social, especialmente en poblaciones más pequeñas, donde los actos de juego pasan menos desapercibidos. Así mismo se indica la dificultad que entraña para el jugador rehabilitado desprenderse de esa etiqueta de “vicioso” aun habiendo superado la adicción. Este etiquetamiento produce sentimientos de rechazo y marginalidad en los afectados, cosa que favorece su ocultamiento por la vergüenza social que despierta su condición de adictos, al menos en un primer momento del proceso de rehabilitación.

PPAJ1(psicólogo): cuando estamos hablando de superar un proceso de tratamiento, siempre, y te lo van a contar muchas veces gente que ya ha terminado un proceso de tratamiento y que, afortunadamente, ya no tiene ese problema de adicción, que él se encuentra con gente y mensajes donde le dicen tú eres fulanito y tú has hecho esto, y te cuelgan lo que se conoce el San Benito

HAJ1: Te dejas cerrar muchas puertas, porque encima, luego es una cosa que, si vives en poblaciones como esta, que prácticamente la mayoría de la gente se conoce y ya es, pues mira este... Aquí hay gente que a mí ha cerrado puertas de trabajo a raíz de ahí.

MAG1: Cada uno tiene su motivo de por qué se esconde, pero mientras siga escondiendo el juego...

PPAG1(psicólogo): lo que se suele hacer es, es decir, como seguimos catalogando determinado tipo de patologías como vicios, lo que se suele hacer cuando la persona tiene la patología y no le busca solución normalmente se le descalifica ¿de acuerdo? Es decir: “fíjate en lo que hace, gasta el dinero de los hijos en vez de estar pendientes de la casa, está haciendo esto, está haciendo lo otro”.

TSAJ1(trabajadora social): *de hecho, mucha gente lo ve como, ¿no? A nosotros nos llegan y nos dicen: pues es que está viciado, está enganchado... Usan también una terminología un poco despectiva.*

HAG3: *ella alegó el tema de la ludopatía como motivo (del divorcio), que es falso, y yo claro, el entorno que estaba, mis colegas, nadie imaginaba que yo había sido ludópata, ni que el motivo era... que no era el motivo de la separación, porque yo me separé hace 7 años,*

Esta etiqueta es más propensa a ponerse en jugadores que hacen su práctica de juego en público, cosa que en el juego online no sucedería, debido a que es más susceptible de hacerse de forma oculta.

PPAG1(psicólogo): *En el juego online normalmente esto no ocurre porque es más íntimo todo el proceso.*

La vergüenza social de la práctica dependiente puede ejercer en algunas ocasiones como una barrera para acceder a solicitar ayuda, el sentirse parte de colectivos con adicción al juego despierta, en un primer momento, sentimientos de rechazo debido a la imagen social negativa que proyecta el juego dependiente.

HAG2: *La primera terapia de grupo, la primera vez que fui yo, pensé, buah, me voy a encontrar con una manada de taraos allí.*

PPAG1(psicólogo): *La gente se avergüenza con relación a la enfermedad que tienen, considera que es él mismo el que ha generado esa enfermedad, por lo tanto, es decir, es una enfermedad que hay que ocultar y que hay que tapar, lo seguimos catalogando como un pecado, como un vicio ¿de acuerdo? Por lo tanto, es decir, en ese sentido por suerte cada vez vamos teniendo... se va concienciando más a la gente*

No obstante, se menciona que cuando el jugador supera esta adicción, la sociedad valora sus méritos y esfuerzos a la hora de superar el problema y se le deja de imponer la etiqueta de vicioso. Son mencionados los esfuerzos que el jugador en rehabilitación lleva a cabo para que el entorno condone sus actos negativos del pasado.

PPAG1(psicólogo): *Pero, por otro lado, cuando la persona comienza el proceso de recuperación y deja de jugar, es decir, a continuación, la propia sociedad le devuelve la conducta. Es decir, fíjate que bien lo hace, hay que ver como estaba, lo malo que era y ahora sin embargo hay que ver qué esfuerzo ha hecho, cómo se ha sobrepuesto, etc., etc., etc.*

5.2.2 La asunción de la identidad social de ludópata.

Uno de los obstáculos principales que puede encontrar un jugador dependiente a la hora de rehabilitarse, según los informantes, sería no reconocer su propia condición de adictos, se considera que la dependencia desarrollada es la mayor barrera que se presenta en el jugador ante su decisión de poder detener la actividad de juego, y asumir esta relación dependiente como una enfermedad que les hace estar más predispuestos frente a determinadas situaciones que despiertan en ellos impulsos incontrolables, supone un aspecto fundamental para desvincularse del juego.

HAG2: *Yo creo que el mayor obstáculo es no hacer las cosas bien, incluso si ves el riesgo y hablas con quien tienes que hablar, yo creo que los obstáculos es tu propia mente.*

HAG3: *Saber identificar tus propias situaciones de riesgo, eso es fundamental también a la hora de decir, qué es lo que me provoca llegar a este desencadenante, a esas situaciones, que todos, que cada uno tenemos, yo creo que es una forma de entender el problema y ahí es donde está el kit de la cuestión. Y llevar las pautas, saber todo lo que se hace en el tratamiento.*

PPAG1(psicólogo): *El proceso de recuperación para mí, fundamentalmente es tener conciencia de que uno no quiere jugar ¿de acuerdo? Y a continuación, vamos al (ininteligible) donde se puedan producir recaídas dentro del proceso, es decir, tener claramente ese criterio de yo no quiero jugar. En segundo lugar, aprender a gestionarse y a administrarse económicamente*

Los informantes coinciden en afirmar que su condición de ludópata es para toda la vida, según estos, la rehabilitación consiste en detener toda práctica del juego y convivir con una convicción firme de que estos no pueden volver a practicar juegos de envite de forma controlada, esto se ve como algo necesario para superar el problema. Es bastante mencionado en las conversaciones de los informantes la existencia situaciones desencadenantes que activan especie de mecanismo automático que despierta en ellos un deseo incontrolable de jugar. Y por ello, según los testimonios de los jugadores, es de gran ayuda evitar esas situaciones para lograr rehabilitarse.

HAG2: *eso es como un bicho que está ahí en la cabeza y una vez que se activa... es como el grano que te pica y no te puedes rascar, pero una vez que te rascas te da el gustito y te empiezas a rascar, a rascar, a rascar, hasta que te das cuenta, mira ya no lo rasques que te haces sangre.*

HAG3: *Saber identificar tus propias situaciones de riesgo, eso es fundamental también a la hora de decir, qué es lo que me provoca llegar a este desencadenante, a esas situaciones, que todos, que cada uno tenemos, yo creo que es una forma de entender el problema y ahí es donde está el kit de la cuestión. Y llevar las pautas, saber todo lo que se hace en el tratamiento. (...) Porque inconscientemente tienes ahí el... El mecanismo lo tienes siempre interiorizado...*

HAG4: *Y aunque haya puesto tratamiento o todo lo que tú quieras. Si es una persona que ha pasado ya por el problema... es estar predispuesto a esto.*

MAG2: *Y realmente darte cuenta de que es una enfermedad de por vida.*

Aprender a vivir con la “enfermedad” es para los informantes un proceso clave a la hora de rehabilitarse, para estos, ser conscientes de que carecen de control sobre la actividad de jugar supone recordar en todo momento su predisposición. Siendo el tratamiento un requisito de estricto cumplimiento a la hora de poder superar la adicción.

MAG2: *Claro, yo creo que ese es el mayor problema que vamos a llegar a tener. De no darnos cuenta de que eso está ahí (...) de que es una enfermedad que es para toda la vida, y que tiene que seguir un tratamiento normal como cualquier otra enfermedad del mismo tipo.*

HAG3: *Como la tensión, tú tienes la tensión alta pues no puedes tomar sal.*

HAG2: *No se es ex ludópata...*

HAG3: *Se es ludópata rehabilitado.*

Este tratamiento consiste, entre otras cosas, en la planificación económica del consumo del jugador, este mismo fija una cantidad máxima de gasto que puede realizar en un periodo delimitado (al día, a la semana, etc.) De forma que se intenta que este adopte una rutina y unos hábitos saludables a la hora de administrar el dinero. Esto se complementa con otras medidas como la autoprohibición, que consiste en la inclusión de la persona en un registro de autoprohibidos bajo su propia voluntad que impida el acceso a determinados espacios de juego como barrera de freno ante un deseo incontrolable de jugar.

PPAG1(Psicólogo): *El presupuesto diario lo que se plantea básicamente es, la persona cuando salga de casa establezca un compromiso con lo que quiere hacer, no hay límite económico, es decir, el límite económico viene establecido por la organización mensual, es decir por las partidas que hayan establecido en el mes. Si tengo establecido mi partida para mis cosas, llevaré el dinero que yo pueda haber decidido mantener durante ese compromiso.*

A través tratamiento también se potencian las habilidades sociales del jugador, se les hace ganar confianza consigo mismos y otorgar las herramientas cognitivas para que estos puedan controlar las situaciones de riesgo que sean tendentes a despertar ganas de jugar en el afectado. Con la rehabilitación se pretende reestructurar la vida del ludópata, recuperar aficiones, relaciones perdidas y proyectos aparcados, haciéndoles participe a estos mismos de la toma de decisiones vitales.

PPAG1(Psicólogo): *facilitar el establecimiento de una serie de normas y una serie de pautas, es decir, fijas, durante x periodo de tiempo, con lo cual, son rutinas que se establecen, y son rutinas que van a favorecer que se vayan externalizando determinado tipo de procesos, sobre todo, el predominio de la voluntad frente a la apetencia, ¿de acuerdo? El decir, aquí yo normalmente la definición que les planteo de voluntad es la capacidad que tiene una persona para decidir lo que quiere y lo que no quiere, valorando las alternativas y asumiendo las consecuencias de las decisiones adoptadas.*

5.2.3 La recaída.

Por otra parte, se hace referencia por parte de los participantes a los momentos de recaídas como una fase inevitable en el proceso de tratamiento en muchos de los casos, y como momento clave a la hora de asumir el problema y lograr la recuperación. En durante estos procesos cuando el jugador entra en situaciones sociales de riesgo debido a la pérdida de confianza por parte de sus seres queridos, y como consecuencia, del propio jugador consigo mismo. El alejamiento de entornos de juego problemáticos es considerado otro aspecto fundamental a la hora de superar la adicción.

HAG3: *las recaídas que es ese yo controlo, confías en ti, pero falsamente, entonces es una pérdida de confianza y de saber lo que vas a hacer.*

HAG3 (jugador en situación de recaída): *Yo en mi caso es parecido, yo toqué fondo, llegué a tocar fondo, y directamente busqué un teléfono de una asociación, bueno, en parte yo ya iba a la asociación, más un psicólogo de hipnosis, más otro psicólogo aparte. Voy... iba tres días a la semana. Entonces, yo ya dije, hasta aquí y fue cuando empecé ya...*

HAG2: *en la última recaída me echaron de casa, me quedé yo solo viviendo con un tío que acababa de salir de la cárcel por un asesinato después de doce años, que me enteré estando con él, me vi solo, mi familia no me cogía el teléfono, y me rehabilité.*

Ya que como se comentaba anteriormente, los informantes reconocen que el proceso de autoconsciencia y reconocimiento del problema supone una necesidad a la hora de rehabilitarse con éxito, así como seguir estrictamente el tratamiento.

PPAG1: *si no se trabajan los procesos, si no se intentan identificar todas aquellas situaciones que puedan estar implicadas dentro de ese proceso de recaída. Y aun, a pesar de todo, existen convicciones aun cuando se llega a dar el alta. De que uno ya lo controla y ya lo domina. Y a veces tomar conciencia de que uno controla y domina siempre y cuando ya no se desarrolla la actividad es bastante complicado de llegar a autoconvencerse en relación a ese criterio. A veces es necesario pasar por dos o tres fases de tratamiento para llegar a esa convicción.*

HAG5: *yo veía la situación, que había pasado antes, yo venía de una recaída hacía 10 años, lo había dejado por obligación, por obligación (reafirmando). Y cuando yo ya me vi... Ya dije que no, que lo sentía mucho. Fue una tarde que no pude ir a jugar y dije, esto lo tengo que dejar porque al final me van a pillar, voy a estar en lo mismo, me voy a quedar solo, me voy a estar, me voy a no sé cuál... Lo primero, lo que cogí fue el móvil, buscar, y nada más que encontré el teléfono, no dejé pasar ni tres minutos, le di y dije, voy a tomar la decisión porque si no... mi vida no va a ser, no va a ser como realmente yo quiero que sea, y a día de hoy se nota el cambio.*

5.2.4 El apoyo profesional y del entorno del jugador como factor clave en la rehabilitación.

Este momento en el que los jugadores asumen su condición de adictos al juego no se produce siempre previamente a la llegada a la asociación, si no que muchos de ellos acuden de alguna manera, persuadido por personas de su entorno más cercano, normalmente familiares (madres, parejas, hijos, etc.), y es allí donde se les facilitan los mecanismos necesarios para que estos asuman su condición de adictos.

HAI1: *La mayoría es por la familia.*

HAI4: *yo... a lo mejor por mis medios me hubiera costado un par de meses más, o tres. Pero por ella, puff, fue en dos semanas, si es que fue en dos semanas. En dos semanas habló con el psicólogo no se cual, no sé qué, y ya estaba aquí.*

MAG2: *A día de hoy mi hija es mi apoyo. Y se sentó conmigo y me dijo: “mamá, hay un problema, yo no sé si... pues bueno ¿buscamos ayuda?” Dije vale, y en ese momento pues fue mi ayuda. Mi hija tiene 31 y mi hijo tiene 38 o sea que... por suerte tengo 2 apoyos ahí fantásticos.*

PPAJ1 (psicólogo): *Los casos en los que vienen arrastrados por el familiar son las que menos garantías de éxito terapéutico tienen. Porque si realmente la persona afectada del problema no toma consciencia de su problema, o no está en ese punto de que te das cuenta que hay que cambiar, que esa situación no puede seguir así, de que, de todo... de que en el momento en el que se ha gestado el daño que puede haber hecho a familiares o gente cercana... si no tiene esa consciencia, se puede trabajar en sesión, y la persona de*

alguna manera, potenciar esa percepción diferenciada con respecto a la que traen cuando vienen obligados

El apoyo de las personas allegadas, es considerado como un aspecto fundamental a la hora de superar el problema por parte de los informantes, se valora lo positivo que es contar con personas de confianza que comprendan su condición de ludópatas, valoren sus esfuerzos y refuercen la conducta de no juego en su proceso de rehabilitación. Así mismo, los informantes se muestran arrepentidos del daño cometido en las personas de su entorno y concienciados del daño que estos han realizado, reconociéndose que no olvidar las consecuencias de juego de su práctica en época de adictos son pensamientos necesarios para no volver a caer en una práctica de juego dañina. Una parte importante de los entrevistados reconoce el papel esencial de su familia a la hora de decidir buscar ayuda profesional, reconociendo la dificultad de encontrarla por sus propios medios. Como se puede denotar en los testimonios de los informantes, los familiares se muestran como las personas que más influyen a la hora de servir de apoyo y salvavidas de los jugadores dependientes, siendo frecuente que en un primer momento sean estas las que convencen, persuaden, o de alguna manera presionan a la persona adicta al juego a solucionar el problema.

PPAJ1: los familiares que son con los que más están, y los que garantizan de una manera estadística que haya más probabilidad de éxito durante el proceso terapéutico, si no hay comunicación, si no hay un... un nexo que de alguna manera a ambos les acerque, se reavive esa... ya sea a nivel de pareja, ya sea a nivel de padres con hijos, es decir... herramientas tanto para los familiares que les sean muy específicos para su caso.

HAJ4: tú tienes a tus padres que te dan mucho apoyo y mucho tal.

*HAG1: Yo, mi hermana se ofreció para traerme aquí, porque soy de Alicante y ella vive aquí hace 10 años, y se ofreció porque ella con 14 años llevaba a mi padre, porque mi padre estaba enganchado a la cocaína, y lo llevaba ella a terapia con 14 años. Yo mi padre... la diferencia de mi padre a mí era que él nunca se ha querido curar, y ella me lo dice, entonces ella se ofreció, y me dijo: ****, para curarte de esto tienes que venirte aquí conmigo, si no, no te vas a curar, porque allí está todo... infectado. Entonces yo me he venido aquí, y yo desde que estoy desde enero, la segunda semana de enero yo no he probado ni drogas, ni juego, ni tengo pensamientos de hacerlo, entonces... estupendo.*

Por otra parte, en casos más raros, el jugador dependiente acaba por perder todos sus apoyos familiares viéndose expuesto a situaciones límite de exclusión social lo que supone una importante traba para superar el problema y decide encontrar ayuda por sus propios medios, y el terapeuta aparece aquí como un agente clave para hacer recobrar al jugador dependiente la confianza consigo mismo y hacerle continuar intentando lograr una salida al problema.

*HAG2: Me vi solo, mi familia no me cogía el teléfono, y me rehabilité. Yo me rehabilité sin apoyo. Me rehabilité... desde que mi apoyo se arruinó, mis tíos... recaí y me mandaron a tomar por saco todos.(...) Se lo dije a ***** y **** (terapeutas) antes que a mi familia, llegué llorando y dije: “bórrame de aquí, que voy a coger un avión ahora y me voy, me voy de aquí y no quiero volver más, ya no quiero hacer más daño a nadie, y **** (psicólogo) se sentó conmigo, estuve hablando con él una hora y no sé cómo me dio con la tecla tío, pero desde ese día... desde ese día fue el último día de juego, no sé cómo dio con la tecla, me dijo yo confío en ti... me dijo algo así.*

5.2.5 Grupos de autoayuda

La dinámica llevada a cabo en las terapias de grupo se basa especialmente en que los participantes hablen entre ellos y se produzca un refuerzo entre los más veteranos y los afectados llegados más recientemente. Así mismo el psicólogo hace su papel de interventor de forma que se incide en la conveniencia de seguir un tratamiento estricto, otorgando las herramientas a los afectados para facilitar que estos controlen sus impulsos de juego, explicando la necesidad de llevar una planificación económica estricta y haciendo al afectado partícipe de la elaboración de los presupuestos. Los afectados son los deciden en qué invierten su dinero y el psicólogo se dedica a apoyar sus decisiones y reforzar los hábitos que prioricen consumos esenciales en base a la necesidad/utilidad que considere cada persona, se desalientan hábitos de consumo que se alejen de las necesidades esenciales y que pongan en riesgo una administración del dinero controlada. Así mismo, se incentiva a que estos construyan proyectos de vida alejados de ambientes de juego que supongan una autorrealización para sí mismos.

PPAJ1 (psicólogo): Se intenta focalizar en una serie de herramientas colectivas, sobre todo hablando del tema de las personas afectadas para gestionar esa problemática (...) posible para que esas herramientas se puedan gestionar en contexto de grupo, se conozcan unos con otros y generen temáticas conversacionales que son muy importantes para trabajar ese cambio ¿no? Entonces, eso por un lado estamos hablando de intentar de alguna manera generar herramientas a nivel colectivo, pero de una manera que puedan ser aplicadas a nivel individual, que cada persona saque de lo que se trabaje en sesión una herramienta útil en su día a día, que no tenga que ser una cuestión muy general, sino que se trata que de forma particular le sea útil.

Al comienzo de la dinámica los integrantes cuentan cómo les ha ido la semana, se habla de los sentimientos ante las situaciones de riesgo que se han ido encontrando y se comparten los testimonios de los recién llegados. Estos son aliviados con los testimonios de los jugadores que llevan más tiempo acudiendo de forma que se crea una situación en la que se facilita la identidad colectiva y se disminuyen los sentimientos de culpabilidad de los afectados, todos padecen la misma enfermedad y se ven representados en los compañeros con más trayectoria, y que más avances han logrado en la detención de su actividad de juego. El jugador rehabilitado más veterano ejerce aquí como agente activo en la recuperación de los compañeros, la comprensión recíproca de su comportamiento de juego y de los efectos individuales y colaterales de la adicción otorga a los jugadores en rehabilitación con más trayectoria una legitimidad y autoridad moral. Sus experiencias y vivencias son en muchos casos compartidos por todos los integrantes, la presencia del jugador rehabilitado ejerce como modelo a imitar y es visto como una fuente de conocimiento sobre los factores que facilitan la recuperación y los procesos de la adicción, facilitando la auto comprensión y la autoconsciencia de la problemática para con sus semejantes.

5.3 Una síntesis de factores que influyen en el establecimiento de relaciones problemáticas con respecto al juego de azar.

Los condicionantes que predisponen a una persona al juego patológico son múltiples y pueden ser variables en cada persona, pero se intentará hacer una síntesis de aquellos factores que se pueden extraer a través de las interpretaciones de la patología por parte de los expertos y afectados que pueden considerarse como determinantes a la hora de establecer una relación dependiente con el juego.

Es considerado por los afectados, la existencia de determinados condicionantes biológicos que predisponen a una persona a desarrollar una relación dependiente con el juego de azar, tales como la genética. Los afectados se consideran en este sentido más predispuestos al juego desde el momento de su nacimiento, como una característica heredada: el gusto por el juego de azar.

HAG2: Parte de observación, parte de genética, después también la tolerancia de cada persona.

HAJ5: y hay gente que..., pues eso, está más predispuesto a ello, y si encima le tocas la bombilla pues...

HAG2: sí que hay algunos estudios que hablan también de que hay una predisposición genética incluso. Es como, que sí que habla un poco de genética y de predisposición genética a la hora de... simplemente... por el gusto de jugar, te lleva a adquirir una patología.

HAG3: Lo adquirimos, como dices tú, parte genética y parte de observación, como todos los niños, los niños comen como tu comes, hablan como tú hablas...

Aunque según la opinión de los expertos, no se ha demostrado que la influencia de la genética sea determinante por sí sola a la hora de desarrollar determinados tipos de adicciones, sí que se habla como algo más determinante la existencia de factores psicológicos, sociales, ambientales y de historia de vida de las personas.

PPAG1 (psicólogo): No sé, cualquier día salen los israelitas diciendo que encontraron el gen del juego. No lo sé, no lo sé.

PPAJ1(psicólogo): depende de múltiples factores, como a la... de factores psicológicos, sociales y también de factores de historia de esa persona, de la historia de vida, porque también se hablaba en diversos estudios de los predictores, del hecho de que en tu propia familia se vea normalizada la situación de juego, entonces te hace más predispuesto.

5.3.1 Factores individuales/psicológicos que predisponen al juego patológico.

En cuanto a los factores psicológicos que pueden ser determinantes de establecer determinadas relaciones patológicas con el juego se encuentran la tolerancia a la frustración de cada persona, una baja autoestima, la búsqueda de resultados inmediatos, y de la propia capacidad de autocontrol. El gusto por los juegos continuos aparece como un factor de riesgo en este sentido. Así mismo consideran que depende de aspectos como las experiencias tempranas de juego a la hora de interiorizar la práctica de juego como algo normalizado y desprovisto de riesgo.

PPAG1(psicólogo): Sí hay determinados factores que sí que pueden estar indicando, es decir, esa predisposición, es decir, una baja autoestima, baja tolerancia a la frustración,

el buscar la inmediatez con relación a las cosas. Cualquier jugador que se observe a sí mismo, es decir, si le gusta el juego rápido, el juego inmediato, estaría representando un factor de riesgo con relación al comportamiento de juego.

Aunque se reconoce la posibilidad de que otras personas mantengan una relación no alienante con el juego de azar a pesar de llevar una práctica de juego rutinaria y con una trayectoria de juego similar.

HAG2: *Yo creo que depende de la persona, y también eh, incluso, yo creo que hay personas que pueden llevar jugando toda la vida y no tener problemas.*

HAG1: *yo tengo amigos que desde pequeño hemos jugado y juegan responsable. A lo mejor, al fin de semana juegan un torneo de 10 euros y ya no juegan más. Yo eso no lo sé hacer.*

HAJ4: *Yo tengo colegas que le han tocado apuestones, de decir a lo mejor 6000 o 7000 euros y que llegan y le echan 5 euros, y si no les da nada, se van para sus casas, o cada semana le hacen una apuesta de 1 euro, o cosas así. Y yo, por ejemplo, si me tocan 6000, la próxima apuesta es a lo mejor de 100 euros.*

No obstante, se resalta que cualquier jugador habitual puede ser susceptible de desarrollar este tipo de relación alienante con el juego si continúa una práctica de juego más severa. Entendiendo que el juego es utilizado en muchas ocasiones como modo de refugio o evasión ante situaciones vitales de estrés o malas rachas, cualquier persona podría encontrar en el juego una vía superar el tedio de una vida no acorde con las expectativas de esta.

PPAJ1 (psicólogo): *La mayor parte de casos de gente puede jugar y no sienten la necesidad, pero eso no quita que en algún momento determinado de la vida de cada individuo tenga una racha mala, se refugie, como muchos casos de los que nosotros atendemos en el juego, y lleguen a tener un problema mayor. Queriendo salir de un sitio por evadirse llega al juego, y realmente se queda en él.*

HAJ4: *Hay mucha gente hoy en día que no tiene amigos, no se siente querida y eso, hay mucho, buff, y los niños hoy en día que se meten mucho con otros niños, mucho bullying y cosas de esas. Entonces muchos de esos acabarán muy mal, pues unos en la droga, otros en el juego y otros muertos por ahí ¿sabes?*

El consumo de sustancias inhibidoras de la voluntad se presenta como un riesgo añadido a la hora de poder llegar a establecer una relación dependiente con el juego, en algunos jugadores se ve como un atractivo añadido a la experiencia de juego, dándose situaciones de poliadicciones. Además, mostrándose el juego como un recurso más mediante el cual obtener dinero para costearse otros consumos.

HAG1: *Yo hierba y cocaína, y alcohol poco.*

HAG1: *cuando sacaba dinero del póker en vez de pagar lo que debía, me... estaba al loro de pagarle a los camellos, o sea, yo antes prefería pagarle al camello que pagarme la tarjeta.*

HAG1: *Pues anda que no engancha el juego con la cocaína...*

5.3.2 El potencial adictivo de los distintos juegos

Una de las diferencias que más se cita en estas entrevistas es el mayor potencial adictivo de las nuevas modalidades de juego frente al juego presencial más tradicional. A pesar de que se coincide en que la forma de apostar no ha cambiado, siendo las dinámicas de creencia en la suerte el eje central de la práctica de la apuesta, sí que se habla de que las características del juego de azar, especialmente en sus nuevas modalidades (salones de apuestas presenciales y juego online), lo convierten en una práctica más susceptible de convertirse en adicción:

PPAG1 (psicólogo): A ver la forma de apostar no ha cambiado, sigue siendo la misma, es decir, lo que puede cambiar, es la modalidad de juego a la que inicialmente se apuesta, ¿de acuerdo?, es decir, hoy día tenemos una serie de planteamientos, como son sobre todo el tema de la apuesta deportiva, incluso, es decir, se está abriendo un nuevo campo, que no está muy enfocado todavía, que es la apuesta social ¿de acuerdo? Es decir, y bueno, y prácticamente va encaminado por ahí, pero lo que es la dinámica de la apuesta sigue siendo exactamente igual, es decir, personas que inicialmente predicen un cierto resultado y a partir de ahí, se juega una determinada cantidad de dinero esperando, es decir, tener el resultado deseado.

HAJ1: Depende de la persona, y hombre, habrá juegos más adictivos que otros quizás.

Este potencial adictivo estaría definido según estos por la inmediatez de los resultados del juego, su accesibilidad, la cantidad de dinero que mueve o a lo sujeto que sea la modalidad de juego a la aplicación o no de habilidades para lograr la victoria (cuanto más pasivo se el juego más riesgos). Aunque también es señalado que, en juegos más activos, como el póker, el hecho de que este se basa en la competición entre personas, unido a la exposición y popularización mediática del jugador profesional de póker como persona de éxito, puede entrañar el riesgo de crear una falsa ilusión de control y seguridad que puede derivar en que este sea entendido como un juego fácilmente convertible en profesión.

HAJ4: Yo pienso que la ruleta es más adictiva que la tragaperras, ahí entra mucho más dinero ¿eh?;

HAG2: Claro, cuanto más inmediato el juego, más peligro, de hecho, el juego masivo, como es la lotería, en teoría tiene menos índice de adicción, después el... yo me acuerdo que empecé apostando al partido de toda la semana.

HAG2: por ese plus, de decir, se puede vivir, hay gente que vive del póker, gente profesional, y yo se jugar al póker y si miro la estadística, y se jugar, pues puedo llegar... entonces te crees que es algo menos peligroso, en el sentido ese. Ya no juegas contra la banca, juegas contra otra persona como tú...

En este sentido las características de las distintas modalidades de juego hacen que el juego online tenga un potencial adictivo mayor que los juegos tradicionales de formato presencial serían: la posibilidad de jugar en el anonimato, la mayor inmediatez, la total disponibilidad horaria para jugar, su fácil accesibilidad y el papel de la publicidad y el patrocinio como agente populizador del juego. También se menciona las estrategias de captación de clientes que se dan en el juego presencial de casas de apuestas y el juego online que hacen más atractiva la participación en estos:

HAG1: Siempre he tenido móviles de tarjeta, nunca he tenido de internet... Yo me enganqué por el móvil (juego online), porque jugar, he jugado toda mi vida. Lo que pasa

es que no a lo mejor, no a ese nivel, día, noche... En plan, todo eso. Pienso que también ha sido causa de...

PPAJ1: El online está más camuflado, por lo menos nosotros cuando empezamos, las personas que solemos atender, en principio, eh... están más focalizados al ámbito presencial, pero sí que es cierto que cuando estamos hablando de lo online el deterioro es mayor. El presencial al final requiere un hábito de por lo menos tener que salir, pero cuando estamos hablando del online, continuamente se quedan aislados en casa y olvídate, no quieren saber nada más.

TSAJ1(Trabajadora social): El juego online tiene una facilidad de acceso que no tiene el juego presencial. Cuenta con un anonimato, porque la gente que llega a la asociación, muchos nos cuentan que les da vergüenza que les hayan visto o les vean jugar. Y el juego online tiene esa intimidad, tiene ese anonimato que esconde a la persona detrás de un dispositivo, detrás de un pseudónimo, y pues quizás lo principal, pues es el acceso ilimitado los 365 días del año y 24 horas al día, quizás la principal diferencia. También es cierto que en el juego online existen unos atractivos que no tiene el juego presencial, aunque en cierta manera no son todos verdad, pero bueno, los bonos de bienvenida y ese tipo de cosas no existen en el juego presencial, tú pasas delante de un casino y no tienes a nadie en la puerta diciendo toma, te dejo 20€ para que pruebes a ver si te gusta este juego.

El tiempo transcurrido desde la primera vez que se realiza la práctica de juego y este acaba por convertirse en adicción es variable para cada jugador. El tiempo que se dedica al juego no es tan importante por sí solo, pero sí lo es si además tenemos en cuenta la cantidad de dinero invertida. Jugar dinero de forma controlada se les presenta como una tarea imposible para estos, y los juegos privados, en este sentido, serían los que un mayor desembolso supone, al entenderse que su actividad deriva en algo rutinario en mayor medida que otros juegos públicos, como la lotería.

HAJ1: Depende de la persona.

HAJ5: Según la gente.

HAJ4: Pueden pasar años. Yo llevo jugando desde los 18, y tengo 23, pues 5 añitos. (ruleta/apuestas presenciales)

HAJ5: Yo empecé a los 18 y... bueno voy a hacer ahora dos años, pues tengo 40... bueno 41 los que haga... (tragaperras)

HAJ3: Yo por los menos 10. (casino)

HAG2: Claro, cuanto más inmediato el juego, más peligro, de hecho, el juego masivo, como es la lotería, en teoría tiene menos índice de adicción, después el... yo me acuerdo que empecé apostando al partido de toda la semana.

5.3.3 Factores socioculturales

Se señala por parte de los expertos la especial importancia de lo expuesto a prácticas de juego que se encuentre una persona a lo largo de su vida y lo normalizado que se tenga en el entorno de una persona el juego de azar, se aprende a jugar por imitación social. En este sentido la práctica de juego en edades tempranas supone un riesgo añadido al desarrollo de una adicción tiempo después si continúa con la rutina de juego. Así se ve importante por parte de algunos participantes la mayor influencia de la actividad de juego

en algunas personas que otras a lo hora de estar más predispuestos/as a iniciarse en la práctica de juego, tales como las experiencias previas de juego en la infancia. Así mismo, una exposición continua a ambientes de juego en el entorno se ve por los participantes como un factor motivador.

PPAG1(Psicólogo): Yo considero que se aprende por experiencia, en base a lo que ves, en base a la relación con tus pares, es decir, cuando sales con gente que está desarrollando actividad de juego y te propone jugar.

HAG3: Pues el juego creo que es algo similar, ves jugar a tu padre, o cuando en casa se jugaba, o a las cartas, o veías que tal, o si no a las cartas iban a echar la quiniela, o a comprar la lotería, comprar no sé qué, y pum, pum, pum y tu veías y decías pues esto tiene que ser la bomba.

HAG1: Yo creo que el entorno. Porque yo con el entorno de mi hermana no tengo ni ganas de jugar, ni de drogarme ni nada, y si me hubiera quedado allí, estoy seguro que por mi entorno hubiera caído seguro... Pero tanto en el trabajo, es que en el trabajo éramos 100 personas, y a lo mejor 40 o 50 echan apuestas deportivas en el bar de abajo. Y yo es que hubiera caído seguro.

La enorme cabida del juego de envite en la publicidad en los medios de comunicación y su especial relación con el mundo deportivo, así como el papel de los escaparates muy visuales de las casas de apuestas en la escenografía de la ciudad, con tentativas ofertas y bonos de bienvenida, se presenta como factor condicionante para los jugadores que mantienen o son susceptibles de mantener una relación problemática con el juego.

HAG2: Yo lo que peor llevé al principio... los partidos de fútbol, partidos de tenis, yo miraba siempre quien era el favorito mirando las cuotas, no por el hecho de apostar sino juega el Mallorca contra el Deportivo ¿Quién es el favorito en este partido? Y mirabas la cuota, y era como... se me iba y me costaba un montón, me costó un montón dejar de mirar las cuotas... Hostia que ganó el (ininteligible) al PSG, y siempre miraba ahí cómo se pagaba ¿sabes? Inconscientemente. Y eso, al fin y al cabo, te fijas y es estar jugando.

HAI1: Hoy en día en todo. En cualquier lado, pero deportes por ejemplo en general, fútbol, sobre todo. Te pones a ver un partido, y es que... bueno, en la radio lo mismo...

HAI5: A la persona que está empezando, que ha venido hace poco tiempo relativamente, le hace mucho daño (publicidad), una persona, yo creo, como... como él o como yo... nos lo pasamos un poco...

MAG1: Yo una casa de apuestas, yo antes no... ibas por la calle y no leías un Codere, ni un Sportium, ni nada. Ahora lo ves por todos lados. Yo pienso que el juego está más a la vista. Antes no se veía, yo antes no sabía qué era una apuesta deportiva.

La presencia de la publicidad sin límites en el terreno mediático y la extensión en todas las plataformas (televisión, radio, internet) se ve por parte de los informantes como una continua tentación a la hora de poder disfrutar de eventos deportivos sin que se presente la posibilidad de jugar, así como el entretenimiento virtual a través de redes sociales o videojuegos en plataformas como el ordenador, el smartphone o la tablet.

HAG1: Yo me acuerdo en la final de copa Barça-Valencia, no pensé en apostar (risas), pero pensé, buah si le hubiera metido al Valencia 10 pavos... sí que lo pensé.

HAI4: En todos los juegos, una vez que te pasas cualquier pantalla te meten un anuncio y ¡pam!

Las casas de apuestas deportivas suponen el más claro ejemplo, este mercado de juego se ha apropiado de las connotaciones saludables de la práctica habitual del deporte; la competitividad, el mérito, la habilidad o la destreza son elementos que se asocian continuamente al juego de apuestas a través de los medios de comunicación. El valor identitario y de pertenencia que genera el deporte, como modelo de ocio grupal, es explotado por los operadores del juego, la asociación entre el disfrute de eventos de práctica colectiva del deporte y el consumo de apuestas es cada vez más común, viéndose como un atractivo añadido a este. Esto para los informantes entraña una gran contradicción, debido a que se entiende que el consumo de apuestas deportiva y su reconocido potencial adictivo que deriva en una práctica de juego cada vez más individual se aleja de muchos de los valores positivos presentes en deportes de grupo como el fútbol, como modelo de ocio grupal. “*En una época donde la especulación y la incertidumbre representan las coordenadas principales de la «modernidad avanzada», la industria de los juegos ha construido un mercado que expresa una exaltación de «la toma de riesgos».*” Vacchiano (2017).

HAI3: *yo creo que hace falta el concepto de pasar del juego como ocio, como socialmente tu... como decía **** (psicólogo): no, es que ahora, entran al salón de juego y lo consideran juego social. Pero es lo que decías tú, tu entrabas: hola, ¿qué tal? (fius)... 3 horas. ¿Dónde está ahí lo social?*

HAI1: (Refiriéndose a la presencia publicitaria del juego de azar) *En el futbol, el futbol y el tenis... para aburrir.*

HAI4: (Simulando un anuncio de radio): *Recuerda lo que se pagan las cuotas del Barça no sé qué, si ganan el Barça 9,60.*

HAI5: *En televisión, en el Facebook, en los juegos...*

HAG2: *Sí señor, pero es verdad que, a mí me costaba mucho porque yo en mis marcadores, que es lo que más miro, que como te pone siempre la cuota... pero tengo ahora otra aplicación.*

Por otra parte, se resalta la especial importancia de una educación demasiado permisiva o incluso demasiado autoritaria. La concienciación sobre los riesgos del juego de azar dentro del ámbito familiar aparece como un aspecto fundamental a la hora de evitar que los menores desarrollen relaciones alienantes con el juego en un futuro. La interiorización de las normas o modos admisibles de diversión y lucro económico que se aprenden dentro de la familia se presenta como otro factor determinante de una futura relación dependiente con el juego.

TSAJ1(trabajadora social): *si por ejemplo hablamos de jóvenes, que es verdad que el modelo educativo que tu tengas en tu casa también te puede... una educación demasiado autoritaria, una educación demasiado permisiva, en donde no hay límites, donde no hay normas en casa, donde se pueda hacer lo que el joven quiera. Pues todo eso puede hacer que ese chico/a empiece a tener contacto con el juego y no sea consciente de donde le puede llevar y si en casa pues esos límites no existen, y esas normas, pues creo que si puede llegar a haber ahí un problema de adicción.*

PPAJI(psicólogo): *entonces..., porque también se hablaba en diversos estudios de los predictores, del hecho de que en tu propia familia se vea normalizada la situación de juego, entonces te hace más predispuesto, estás más predispuesto a iniciarte en el ámbito*

de juego desde las edades más temprana incluso, entonces, es complicado, es complicado decir que se puede jugar responsablemente, depende de muchos factores.

PPAGI(psicólogo): Normalmente aquí se ha visto siempre bien que incluso el chaval siendo pequeño echara una quiniela, que el chaval me dijera los resultados de la quiniela, que cogiera el número de la lotería, o que, si en algún momento estábamos jugando a la máquina, que le pulsara a la máquina que va a tener más suerte que yo. Por lo tanto, hay una cultura de juego en ese sentido.

Así mismo, Un ambiente de juego oculto ejerce para algunos jugadores una potente influencia a la hora de seguir manteniendo una actividad problemática de juego. Es mencionado por estos que ciertos locales como salones de apuestas habilitan salas para fumar y son bastante permisivos a la hora del consumo de drogas ilícitas. Este entorno es calificado por los jugadores como ambientes de policonsumo, bajo la confidencialidad y la seguridad que otorga determinados locales cerrados y ocultos a la vista del público. Esto facilitaría el acercamiento al juego por parte de personas consumidores habituales de drogas, encontrándose en el juego un plus añadido a la experimentación de sensaciones. Estos grupos estarían compuestos normalmente por gente más adulta según los testimonios de los jugadores.

HAJ4: Si, nosotros por ejemplo donde vamos, es así (dibuja un cuadrado con el dedo en la mesa) un cuadrado, que es donde guardan las botellas. Pues esa sala está habilitada para que la gente haga lo que quiera, ahí no hay cámaras ni ostias ni hay na. Eso es una sala que tiene un pedazo de ventana y allí la gente hace lo que le sale de los cojones. Fumar porros... allí de todo, todo el día y siempre (...) Si yo soy medio yonki, y me apetece liarme allí ¿sabes? Pues estoy jugando a la ruleta, que estoy ahí concentrado con mi historia, con mi tal, o con máquinas o lo que sea, y tengo aquí mi otro sitio que me viene de puta madre para que no me vea nadie tampoco y fuera. Y así es, pero vamos que eso es más de gente adulta ¿eh? Los chavales no entran tanto a esa sala, pero la gente grande..., muchísima, gente de 45 o 50 años que se dejan los sueldos ahí.

5.4 Diferencias según perfiles sociodemográficos.

Los expertos en el juego de azar dependiente muestran una idea consensuada de que han presenciado durante los últimos años, un cambio en el perfil de los afectados que acuden a este tipo de asociaciones, donde anteriormente, la mayor parte de los recién llegados se correspondían con un perfil medio de varones de mediana edad, con adicción a máquinas tragaperras, principalmente, ahora este tipo de jugador ha cambiado, siendo muy frecuente la llegada de personas jóvenes con adicción a las nuevas modalidades de juego de locales apuestas deportivas o el juego online (póker, bingo, ruleta, etc).

PPAJI(psicólogo): El perfil de afectado que estamos tratando actualmente tiene que ver con un perfil más joven, centrado en casas de apuestas deportivas.

TSAJ1(trabajadora social): Desde hace cosa de 4 o 5 años, a la asociación, pues, nos vienen llegando un perfil de jugador que es más joven, alrededor de... en la media de nuestra asociación, tienen unas edades entre 23, 24 años, con un problema de juego, de juego online, o máquinas tragaperras y apuestas deportivas.

PPAGI (psicólogo): Aproximadamente entre 20 y 30 años, en estos momentos, jugador de apuestas deportivas, básicamente, es decir, o principalmente, y de juego presencial, mayoritariamente hombres, que van a salas de juegos.

TSAJI (trabajadora social): El perfil de jugador ha cambiado, ha bajado la edad, y se ha abierto esa puerta de juego a un público que hasta ahora no había llegado, por lo menos a una asociación como la nuestra.

5.4.1 Diferencias en cuanto al sexo

En cuanto al perfil según el género de los/as afectados/as es destacable la menor presencia de mujeres en estas asociaciones, que representarían una pequeña proporción de las personas que acuden a solicitar ayuda, a pesar de que algunos de estos informantes coinciden en que la mujer juega hoy en día en mayor medida, se menciona que aún existen barreras sociales de entrada para este colectivo.

TSAJI (trabajadora social): Quizás ahora, al cambiar el perfil de jugador, pues ves ya a un chico, te hablo de chico porque ahora atendemos prácticamente a hombres, tenemos ahora en la asociación creo que solo a 2 mujeres.

PPAGI (psicólogo): ...mujeres en estos momentos en la asociación actualmente tenemos muy pocas, creo recordar que son 4.

Tradicionalmente ha existido una segregación por sexos en cuanto a la modalidad de juego practicada, especialmente en lo referido a que juegos de envite como las tragaperras, juegos de casino o el póker, que eran más practicados por los hombres, especialmente aquellos encuadrados en bares o cafeterías:

MAG2: Es que en un tiempo el bingo era para las mujeres y el póker era para los hombres. O los juegos de cartas eran para los hombres.

La explicación de la menor entrada de la mujer en la asociación tendría que ver con la imagen social negativa que se proyecta hacia la mujer jugadora. A menudo cae en la figura de la mujer la responsabilidad de la estabilidad y la economía del hogar, asumiendo la carga de los cuidados del núcleo familiar en mayor medida, y por lo tanto se tiende a estigmatizar más a la mujer cuando tiene este tipo de comportamientos.

TSAJI (trabajadora social): que a nosotros no nos llega la mujer a la asociación, no quiere decir que no tengan problemas de juego, ni de adicción, ni de ludopatía, es simplemente que no llega, porque socialmente, y yo creo que tardaremos muchos años en cambiar esto, está peor visto que una mujer juegue.

PPAJ1 (psicólogo): Creo que en la sociedad en sí misma, es más dura y más rígida, como decirlo, no se visibiliza, no se hace eco de que también las mujeres pueden tener esta problemática.

PPAJ1 (psicólogo): hay mucho estigma sobre todo con respecto a la figura de, o al estigma social o al, me refiero al contexto social de cómo debe actuar o como debe comportarse una mujer y por qué no puede tener estos problemas, si es que nosotros lo trabajamos en la asociación y esto se ve, que las mujeres también juegan y las mujeres también participan en este problema.

Aunque se reconoce que los patrones de juego en la mujer son cada vez más parecidos al de los hombres. La estigmatización hacia la práctica de juego en ellas, al igual que en el consumo de alcohol o tabaco cada vez es menor. Así, por ejemplo, esta llevaría una práctica de juego cada vez más parecida a la de los hombres, especialmente en las más jóvenes. Se produciría una ruptura en cuanto a los estigmas tradicionales ante la práctica de determinados tipos de juegos.

MAG2: Pero ahora está cambiando ¿eh? En las apuestas, y además en presencial. Chicas jovencitas muy (ininteligible) jugando apuestas, además separando al novio así con la mano, diciéndole quita que tú no sabes.

PPAG1 (psicólogo): hoy en día la mujer se está equiparando mucho a los patrones que tenía el hombre ¿no?, sobre todo los patrones de vicio, entonces pues no te sé decir, lo que no es cuestión de... no va de cómo le ven los demás, si no de realmente cómo se ve a sí misma.

PPAJ1 (psicólogo): Sí que nosotros detectamos que la mujer sí que es una figura que cada vez se está sobre todo des estigmatizando, incluso se las está animando a solicitar ayuda en estos problemas.

El bingo se presenta como un juego practicado en su mayoría por mujeres (adultas). Es mencionado que el bingo proporcionaría, una facilidad para encubrir la práctica de juego, ya que, se desarrollan en terrenos de juego más protegidos y más ocultos al público, donde los participantes acuden a realizar la misma práctica de juego.

MAG2: Si había 50 personas, 48 éramos mujeres y el resto eran hombres. (Referido a salones de bingo).

MAG2: Que somos muchas mujeres, y bueno es que el sistema también es más cerrado, estáis más recogidas, estáis más protegidas. Y sí que es cierto, el tema de la protección aquí juega un punto, sobre todo hoy en día, con los riesgos que corremos las mujeres con todo lo que está pasando, con la manada y demás, sí que vamos a un recinto más cerrado, más tranquilo.

A diferencia de los juegos de bares como las máquinas tragaperras o las máquinas de apuestas, encuadrados en ambientes más frecuentados y dominados por el hombre adulto, donde las prácticas de juego están más expuestas a la reacción social.

MAG1: Lo que pasa es que, si juegas a las tragaperras, normalmente si vas a un bar y hay un señor solo, en la mesa o en la barra, tu no ves normalmente, a no ser que trabaje en una tienda de al lado y vaya a tomarse un café antes, no ves a una chica sola en la barra.

5.4.2 Diferencias en cuanto a poder adquisitivo

El perfil socio-económico de los afectados se muestra como un factor poco discriminante a la hora de mantener una relación dependiente al juego, el hecho de tener mayor capital económico o cultural no supone una condición fundamental para mostrar una menor prevalencia al juego dependiente:

PPAG1 (psicólogo): Yo aquí lo que he comprobado es todo lo contrario, es decir, aquí es indiferente la posición social que tengas, la clase social que tengas, los estudios que

tengas, vamos y el poder adquisitivo o económico que tengas, es decir, caen todos. Es decir, la realidad es esa.

Aunque en otros casos se entiende que los sectores más vulnerables a sufrir esta adicción se caracterizarían por ser jóvenes y con perfiles socioeconómicos medios/bajo. La justificación dada aquí es que los jóvenes se encuentran en situaciones vitales marcadas por la precariedad laboral y el juego se presenta como un recurso para ganar dinero fácil entre estos. Así mismo es notorio la llegada de jóvenes estudiantes sin capacidad para auto sustentarse y cuyos ingresos provienen de sus familiares. La democratización del juego ha supuesto la aparición de juegos de poca inversión y de recompensa rápida a través de salones de apuestas deportivas o el juego online, más populares entre perfiles socioeconómicos medios/bajos.

PPAJ1 (psicólogo): Yo creo que en este aspecto lo son la gente joven, y sobre todo de un perfil socioeconómico medio-bajo porque realmente, pensemos, lo que se trata de vender es que en poco tiempo con una cantidad mínima de inversión vas a maximizar tu beneficio, con esa hipótesis de si invierto un euro puedo conseguir mucho dinero, realmente lo que estamos encontrando es no trabajos...

PPAG1 (psicólogo): el que se monten, por ejemplo, salones de juego en los barrios más deprimidos sí tiene su explicación. Porque, es decir, lo que es el volumen de la apuesta, es un volumen relativamente pequeño y, es decir, aquí la persona puede obtener una ganancia. En barrios con mayor poder adquisitivo se supone que, es decir, incluso lo que es el nivel cultural puede ser mayor, por lo tanto, es decir, puede ser más complicado entonces el que puedan entrar dentro de esa tesitura. (...) Ahora lo que estás viendo es que sí está habiendo, sobre todo en los de 19, 20, 21, 22 que es gente que está estudiando, que no tienen poder adquisitivo, funcionan básicamente viviendo con las aportaciones familiares.

TSAJ1: yo creo que, igual que ponen locales de apuestas aquí en Plasencia, ¿quién es el público más mayoritario? Pues jóvenes, pues enfrente de un instituto o al lado de un colegio, en barrios que son más humildes o con menor recurso, un poco también jugar con el poder de la ilusión de la gente.

Mientras que en determinados juegos como el casino existe un cierto consumo elitista, donde los volúmenes de las apuestas y los premios son de grandes cuantías. Y serían más practicados por aquellos con un perfil socioeconómico alto.

HAJ3 (empresario jugador): Yo he estado en el casino, en el casino de Madrid, y yo me he llevado 10000€ la primera vez, 15000€ la segunda y 30000 la tercera. Que yo he sacado 50000€. Esos 50000€ en tres horas me los jugué. Son apuestas de 2000, 2500, 3000 euros, lo que te quieras jugar, no hay cantidad, no hay cantidad, eso sí, sabes que si te toca la especial son 5 o 6 millones de euros, si te toca, que nunca te toca.

5.4.3. Diferencias en cuanto a la edad.

Es una idea consensuada entre los informante exjugadores a la hora de afirmar que la práctica de juego es un atractivo para los más jóvenes, que ven el juego como una vía para ganar dinero fácil y como modo de ocio colectivo entre sus grupos de pares, especialmente cuando se trata de juegos practicados de forma más grupal como, por ejemplo, las apuestas deportivas presenciales:

HAI4: *Los chavales jóvenes lo ven de puta madre.*

El juego online sería practicado entre los más jóvenes como sustitutivo de la apuesta presencial, a modo de ocio colectivo y por la comodidad de no tener que moverse de casa.

HAI4: *Yo, por ejemplo, mis amigos tienen un piso en salamanca ¿no? Y se juntan 5 o 6 y están allí, que si unas cervezas, que si tal, no sé qué... Y por no moverse sí que desde algún sitio... venga metemos 50 euros y nos ponemos entre todos y tal.*

De la misma forma, se menciona que el juego online también es practicado por personas adultas y por la mujer, ya que permite llevar la actividad de juego a un terreno más oculto, debido a la peor imagen social del jugador adulto con cargas familiares y otras responsabilidades.

HAI5: *Pero la gente ya adulta se tiene que esconder más.*

HAG2: *para un mayor de edad, a veces acabas jugando ya online por la comodidad y por el hecho de que no te vean jugar o... creo que no tener que dar explicaciones ¿no?*

MAJ1: *Yo estoy conociendo gente que... mujeres, que, en online sí, pero en un bar no van a echar...*

El mercado de juego se ha abierto a perfiles de jugadores nuevos, la infinidad de modalidades de juegos permiten la segmentación de los consumidores hacia grupos específicos en función de la modalidad de juego que se trate. Así como la apertura de modalidades de juego hacia nuevos perfiles de edades:

TSAJ1 (trabajadora social): dependiendo del público al que vaya dirigido, pues nos encontramos con futbolistas y demás para un público joven, pues actores, pues no sé cómo decirte, como Carlos Sobera, José Coronado... pues para llegar a un público de una mayor edad, y bueno, pues Jorge Javier y Belén Esteban y demás pues para las mujeres.

Los jóvenes, bajo la perspectiva de los integrantes de menor edad de los grupos de discusión, jugarían más a juegos de forma colectiva, sobre todo en salones de apuestas, siendo las máquinas tragaperras de los bares y los juegos de casino (presencial) más propios de hombres adultos, aunque no de forma exclusiva.

HAI1: *La gente de 16 a 20 años, pues como él dice, tienden a ir mas con los amigos por ahí y tomarte algo. Estas con el rato de vida, pues he ganado esto, he ganado lo otro...*

HAI4: *No es lo mismo estar delante del ordenador que tienes esa, esa cosa. Yo juego por el ordenador y no me gusta, yo prefiero ir a una ruleta, echar allí 10 euros con mis colegas, con unas cervezas y no sé qué y no se cual.*

5.4.4 Nivel de estudios

En cuanto al nivel de estudios de los jugadores que acuden a la asociación, se afirma en el caso de la asociación AJER de Plasencia, que el nivel de estudios de estos es mayor que en el caso de los afectados que llegaban hace unos años. Esto se fundamenta en la idea de que al ser un perfil más joven y al haberse mejorado los niveles de educación en términos generales, estos ostentan un nivel de estudios superior que el afectado que llegaba tradicionalmente.

TSAJ1: Pero sí que, claro, al ser más jóvenes, pues es más lógico, que, en los tiempos de hoy día, pues tengan estudios o estén en ello, entonces, también es verdad que ese perfil de jugador que nos está llegando hoy en día pues tengan estudios, tengan un trabajo con una posición social más alta, que hace unos años, porque esa persona, también mayoritariamente hombres, pues se dedicaban a otras profesiones pues a lo mejor más físicas tradicionales.

5.4.5 El hábitat (rural/urbano).

Las posibles diferencias que se pueden establecer según el tamaño de la localidad en la que se reside tendría que ver con la mayor oferta y una mayor exposición del juego presencial y con el anonimato del residente en grandes comunidades, donde la actividad de juego pasa más desapercibida que en ambientes rurales o en pequeñas ciudades, que representan pequeñas comunidades donde los jugadores son más reconocibles, mas sujetos a ser señalados por su actividad y a imponérseles la etiqueta de viciosos.

HAJ1: en localidades pequeñas, cuando ya hablamos más del terreno familiar o personal, ahí sí que sigue existiendo el estigma porque, es más, muchas de las problemáticas que se tratan aquí en la asociación, uno de los principales problemas es que no se salga más de lo que es el núcleo de tratamiento y del núcleo estrictamente necesario por el señalar, se van a sentir en muchas ocasiones señalados, se van a sentir en muchas ocasiones atacados.

5.5 Prospectiva de futuro y necesidades regulatorias para prevenir la ludopatía

Un tema que es también aludido por parte de los expertos son las diferencias culturales del juego de España con respecto a otros países. Se menciona que la tradición de juego en los países latinos está muy arraigada, en España el juego de azar ha formado parte de la cultura desde hace siglos, incluso en la etapa prohibicionista donde el juego de azar privado era penado, se mantuvieron prácticas de juego de azar muy extendidas, como son las tabas o las chapas. A diferencia de otros países, la normalización de la actividad del juego aquí ha sido más tardía, las connotaciones morales del juego en la etapa prohibicionista y la visión del ludópata como persona viciosa e irresponsable aún forman parte de alguna manera del imaginario colectivo de la sociedad española, pero tras la despenalización del juego se ha asistido a una progresiva normalización del juego al igual que el resto de países. Se menciona que, desde su despenalización, el juego de azar se extendió rápidamente sin contar con una evolución paralela de su regulación. Desde entonces, se dio un proceso acelerado de popularización y normalización de la actividad de juego, que se ha puesto en cuestión de pocos años a la altura de otros países con una mayor tradición de juego regulado.

PPAG1(psicólogo): si cogemos un poco lo que es la evolución de la historia del juego, lo que te das cuenta es que en todas las culturas se ha jugado, en todas las culturas ha habido problemas en relación a la actividad de juego, en todas las culturas ha habido siempre juego ilegal, es decir en el momento en el que se ha prohibido la actividad de juego (...) normalmente cuando se suele prohibir cualquier tipo de actividad es lo que suele producirse. (...) No estamos hablando de nada nuevo ¿de acuerdo? En España lo

que está ocurriendo que ... va una evolución que en otros países que ya la han tenido, es decir, no hemos pasado por esa transición. (...) Aquí con la actividad de juego, cuando se legalizó la actividad de juego, aquí era sorprendente, porque cualquier bar hacía un bingo.

PPAJ1 (psicólogo): En España, como otros países, nos estamos poniendo al mismo nivel que llevan con una tradición de juego normalizada hace muchos, muchos siglos.

Se afirma así mismo, que en materia legal no se ha producido esta evolución del juego en cuanto a su regulación, viéndose la necesidad de una regulación más estricta por parte de la administración pública, que tenga en cuenta los efectos sobre la salud de las personas afectadas y de su entorno, considerándose la opinión de los profesionales psico-sanitarios un recurso necesario en la elaboración de medidas regulatorias. De esta forma se ve necesario también una mayor integración de la ludopatía en el sistema sanitario, contando con especialistas en el tratamiento de adicciones, así como con mayores estudios de prevalencia.

PPAJ1 (psicólogo): a nivel de salud nos debemos de fijar, para fijar esos pasos para que de manera... no se trate de ser súper prohibitivos con el juego, si no de defender lo que saludablemente es adecuado para la sociedad o no. Dentro del sistema sanitario debería incorporarse mucho más, desde mi punto de vista... esta problemática, porque muchas veces las asociaciones, sobre todo desde hace cierto tiempo nos encargamos exclusivamente de tratar el tema del juego (...) a nivel público sí que digamos que debería de implementarse como una figura más adicionalmente.

En el transcurso de las entrevistas es mencionada la especial fijación por parte de salones de juegos presenciales en la atracción hacia el consumo de juego de personas jóvenes, se ve a este colectivo como público objetivo, y se muestra una especial preocupación por el juego en menores. Los entrevistados sacan a la luz testimonios de la constancia de menores que juegan dentro de locales de apuestas debido a la falta de control de accesos por parte de algunos establecimientos, y la presencia de estos en localizaciones muy próximas a colegios e institutos. La justificación dada es que las casas de apuestas juegan con la menor capacidad de autocontrol y la menor percepción de riesgos de los jóvenes. Se critica aquí el papel de los operadores del juego que actúan bajo los criterios de obtener un máximo beneficio sin discriminar el posible daño que pueda causar en relación a la actividad de juego en menores y su posible relación problemática en edades más adultas. Por ello, se ve necesario establecer un mayor control en los accesos al juego de envite por parte de los menores, que pasaría por el compromiso de estos establecimientos a la hora de pedir identificación a la entrada y un mayor control a través de inspecciones.

PPAJ1 (psicólogo) ...pensemos lo siguiente, si planteamos normalizar una situación que puede generar una adicción, poniéndolo cerca de un centro educativo (refiriéndose a locales de apuestas), lo que estamos mandando un mensaje contradictorio ¿no? Pero realmente eso lo que nos deja espacio a pensar es que realmente sí que puede haber, o se puede sugerir que sí que puede haber un cierto interés por un determinado perfil que sea joven, que vayan normalizando esa situación, y que lo asocie a, sobre todo, mirando la policía, al éxito.

PPAG1 (psicólogo): Se intenta fidelizar inicialmente a la gente, es decir, la gente joven, todavía no tiene la expectativa de poder en muchos casos anticiparse a determinadas cosas que pueden llegar a ocurrir, es decir, es gente, son personas que por maduración cerebral se centra principalmente en lo que es el presente, en la situación actual, lo que

importa es el aquí y el ahora, no soy capaz de anticipar, por lo tanto el intentar fidelizar a ese gente para que en el momento que esa gente ya tenga la capacidad de anticipar ya estén enganchados, es decir, la realidad es esa, por lo tanto, forma parte de esa dinámica de querer exprimir la gallina lo máximo posible, y por otro lado no valorar el daño o el perjuicio que inicialmente pueden estar generando.

HAI1: Lo que yo pienso, por ejemplo, es que, que haya más inspecciones, porque ahora mismo sé que en Extremadura, lo hemos estado hablando hace poco también, es que hay dos inspectores para toda Extremadura, ¡y a media jornada los dos! ¿Qué vas a controlar en toda Extremadura con todas las casas de apuestas que hay? ¡Es imposible!

Según la opinión de los expertos, los juegos de salones de apuestas se presentan como un juego en los que la cantidad con la que se puede jugar es ínfima, esto se ve como un atractivo para los más jóvenes o personas con menos poder adquisitivo. Se afirma que los operadores de juego tienen en cuenta las localizaciones de los locales de apuesta para dirigirse a públicos específicos (barrios con menor poder adquisitivo, cerca colegios, institutos, etc.). En este sentido conviene limitar el número de establecimientos y respetar una distancia de seguridad con respecto a los centros educativos, que permita que los menores no se encuentren expuestos al juego de envite en sus momentos de recreo, descansos, etc.

TSAJ1 (Trabajadora social): yo creo que, igual que ponen locales de apuestas aquí en Plasencia, ¿quién es el público más mayoritario? Pues jóvenes, pues enfrente de un instituto o al lado de un colegio, en barrios que son más humildes o con menor recurso, un poco también jugar con el poder de la ilusión de la gente, ¿no? Entonces, este tipo de apuestas son apuestas que... de poca cuantía (...) lo que cuentan los afectados que nos llegan, pues eso, hay apuestas de 20 céntimos, de 50 céntimos, en principio no es una cantidad que a mí me pueda suponer un desembolso grande, entonces esa pequeña cuantía yo creo que también puede ser otro de los atractivos.

PPAG1 (psicólogo): aquí no se da puntada sin hilo, mira yo siempre pongo el ejemplo de que si yo quisiera montar una tienda de chucherías no se me ocurriría montarla dentro de una residencia de tercera edad, por lo tanto, lo que se está haciendo, se está haciendo con plena consciencia de lo que se está haciendo. (...) habría que establecer límites, y vamos, ya te digo, el límite pasaría única y exclusivamente por ser fieles al criterio de la ley me dice que no acceso a menores de edad, por lo tanto, es decir, pedirle el DNI a la gente que entre en una sala de juegos.

Así mismo se menciona la escasa preocupación que se ve por parte del sector empresarial del juego con la situación los colectivos de jugadores en rehabilitación, que pueden verse afectados por una falta de control de accesos. Es mencionada en repetidas ocasiones la falta de concienciación de estas empresas en relación a la entrada de personas con una relación dependiente al juego que se encuentran auto-prohibidos:

PPAG1 (psicólogo): un paciente me comentaba, que comenzó hoy el tratamiento, que, hablando con un encargado de sala, de una de las casas importantes aquí en Galicia, le dijo que no le permitieran la entrada, que él tenía la autoprohibición, y le dijo: “a mí me es igual que tengas la autoprohibición, y vamos, como si rompes la máquina, me es exactamente igual”. Es decir, yo lo que voy a hacer es, te voy a denunciar y única y exclusivamente, pero a jugar, entra a jugar cuando quieras. Entonces no hay preocupación por parte de los empresarios, no hay conciencia de la problemática que inicialmente pueden estar generando.

PPAG1 (psicólogo): *Y con el casino en Coruña nos tiene pasado igual, es decir, el tener establecida la autoprotección y al paciente no pedirle el DNI para poder entrar porque ya le conocían, solicitarlo, no hacerle caso, es decir, mandarle desde aquí una nota por escrito, notificándole que fulanito de tal tenía establecida la autoprotección y darle exactamente igual.*

Se ve, por parte de los entrevistados, una necesidad de intervención por parte de la administración pública a la hora de legislar el mercado de la actividad de juego, ejerciendo un mayor control sobre el mercado de juego online y locales de apuesta en cuanto a la limitación de apertura de estos establecimientos y al control de accesos, ajustándose la protección de menores y auto-prohibidos.

PPAG1 (psicólogo): *En estos momentos, en relación con la actividad de apuestas deportivas es un auténtico desmadre, y aparecen casos de apuestas por todos sitios. Por lo tanto, como ellos no se autorregulan, es decir, esperan a que el mercado se regule solo, es decir, es el estado el que tiene que regular. (...) Es un paripé lo que se está haciendo, y te lo digo yo, que estoy en la Comisión Nacional de Juego, y fui la primera vez, es decir, se leyó la constitución y vamos, se me cayó la cara de vergüenza, yo te lo digo tal cual, yo ya ni siquiera intervine, vamos, no dije absolutamente nada.*

PPAJ1 (psicólogo): *a no ser que todas esas leyes se implementen, y que sean eficaces en lo que se trata del juego en el menor y demás, pues posiblemente nos encontremos a lo largo de los años, en un futuro, pues problemas de menores jugando.*

El papel de la publicidad es también un aspecto que para los expertos supone una preocupación, se considera que los operadores de juego no muestran una información completa sobre los perjuicios de una práctica abusiva de juego y presentan esta actividad como algo atractivo y asociado al éxito y a la destreza, algo que se presenta como inútil en la mayor parte de juegos de envite. Como se mencionaba anteriormente, la publicidad del juego cuenta con la imagen de personas de éxito que son referentes para públicos específicos. A pesar de las últimas regulaciones que avanzan en ese sentido, el mundo deportivo aún se muestra resistente debido a la especial contribución económica a través de patrocinios, especialmente en el caso del fútbol. Así mismo, las menciones al juego responsable se muestran como insuficientes, no dan cuenta de los riesgos con los que cuenta una práctica problemática de juego.

PPAJ1 (psicólogo): *La publicidad yo creo que... determinadas campañas publicitarias son muy... como decirlo, agresivas, ¿vale? Son muy agresivas porque van dirigidas a un público muy específico normalmente, y asocian una serie de ideas y valores que hemos comentado antes como puede ser el éxito, la habilidad, parecerse a una persona que aparentemente tiene éxito, figuras del deporte, figuras de estas características, famosos y demás (...) no te sacan la realidad de una persona que se ve aislada, que se ve totalmente hundida en deudas*

TSAJ1 (trabajadora social): *Pues mira yo creo que los sectores más vulnerables son los jóvenes porque, más que jóvenes, los menores, porque una personalidad sin formar, pues es muy vulnerable de manipular por toda esta publicidad, por todo este atractivo que tiene.*

HAG2: *la palabra responsabilidad se quedaba muy grande, puedes decir control, moderación, como con el alcohol, pero yo no creo que existe una moneda o un pitillo responsable, ni un cubata responsable, la palabra responsable se queda un poco grande*

a eso. Puedes jugar con más control, moderar, controlar lo que estás jugando, pero responsabilidad yo creo que es una palabra...

El tejido asociativo se ve en algunos casos como insuficiente para dar respuesta al incremento de personas afectadas por el juego, viéndose preciso la dotación de mayores recursos por parte de la administración pública, al menos en aquellas asociaciones donde los profesionales ejercen de manera voluntaria y subsisten por las aportaciones de los afectados en función de sus posibilidades:

TSAJ1(Trabajadora social): nosotros del aire no nos mantenemos porque nuestra asociación cuenta con un par de subvenciones que bueno dan para poner en marcha programas, pero nosotros, todo el personal que colaboramos con la asociación, somos voluntarios que tenemos nuestro trabajo, que por mucho queramos no le podemos dedicar el tiempo que quisiéramos para hacer todas las cosas que queremos hacer. La posibilidad de tener otras fuentes de financiación que hagan que, pues tengamos una persona o dos o tres contratadas a tiempo parcial-completo, como sea, pero trabajando para la asociación pues es muy importante.

Por otra parte, se achaca a las deficiencias de la regulación institucional a la competencia exclusiva en materia de juego de las Comunidades Autónomas. Así existirían comunidades en las que se han hecho más avances en materia de regulación de la actividad de juego que en otras, debido a que los modelos de consumo masivo de juegos que hicieron hacer saltar la alarma social, se dieron antes en las grandes ciudades, con mayor número de establecimientos de este tipo, y estos modelos de práctica de juego que se extiende a localidades más pequeñas. Así mismo la extensión del juego online rompe estas barreras, entendiendo que es una práctica cada vez más extendida y que entraña mayores riesgos.

TSAJ1(trabajadora social): Todo el tema de locales de apuestas, y demás, todo eso pertenece a la comunidad autónoma, cada comunidad autónoma, aquí hay 17 reglamentos diferentes, para 17 comunidades, si se unificara todo eso, la publicidad, aunque si que por ejemplo todo el tema del juego online se está bastante más controlado que cualquiera de los presenciales, porque como necesitas... pero el control que tiene el juego online a día de hoy no lo tiene una máquina de un bar, ni muchos locales de apuestas donde no piden una identificación, entonces ahí hay que avanzar mucho, mucho, mucho.(...) todo lo que nos contaban nuestros compañeros, cuando se legalizó el juego online allá por 2011, 2012 empezaron a salir todas estas casas de apuestas, todo online, nosotros empezamos a ir a las reuniones de la federación, ya escuchábamos que por ahí arriba, en el País Vasco, en Galicia, en otras comunidades, en sitios más grandes, empezaban a llegar toda esta oleada de jóvenes. (...) Creo que, nosotros somos una localidad pequeña, Extremadura ha estado muchas veces a la cola de muchas cosas.

Así mismo, se reconoce que se han realizado ciertos avances y se valora el papel de aquellos operadores de juego que destinan parte de sus ganancias a la prevención y la rehabilitación.

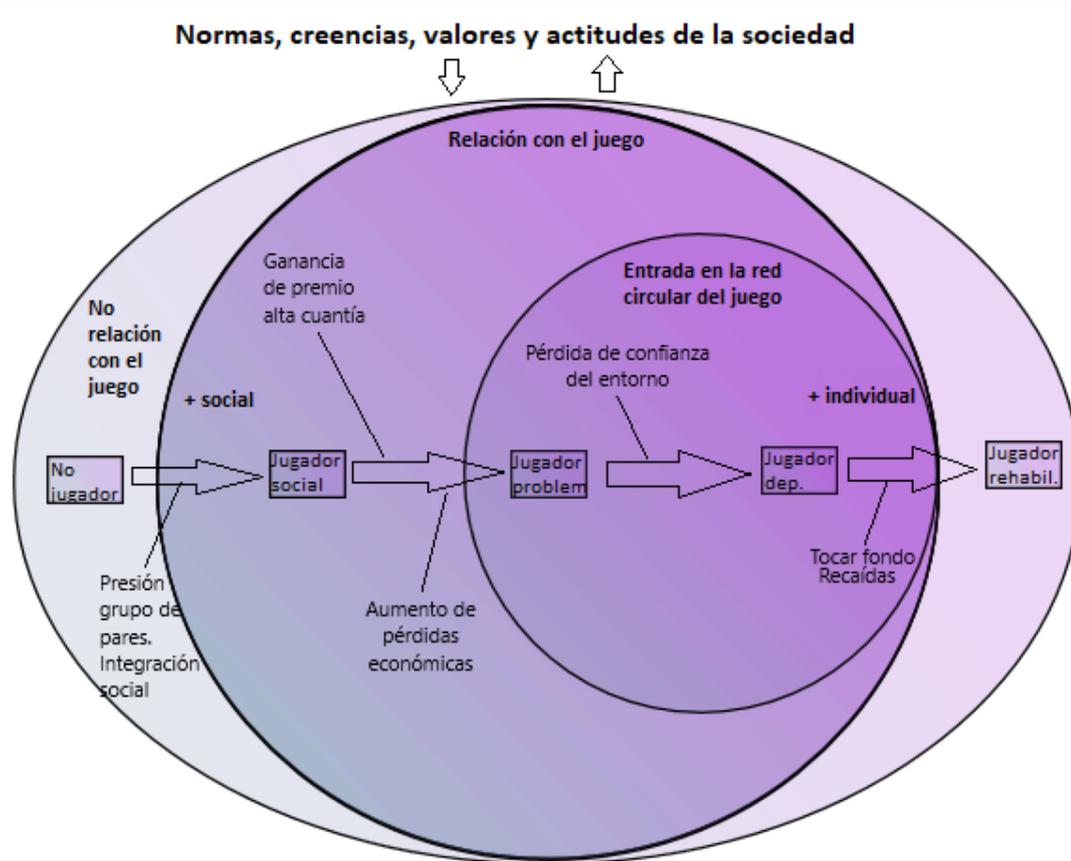
PPAJ1(psicólogo): En cierta medida, yo creo que la administración pública está tomando bastante conciencia de la problemática que hay, ya no solo la propia administración pública, ya hay diferentes operadores de juego que reinvierten mucho del dinero en tratar y en ayudar a las personas que se ven afectadas.

PPAG1(psicólogo): Se están viendo casos como la Comunidad de Madrid o País Vasco están estableciendo limitaciones. Y aquí, parece ser, que ahora dentro de nuestra

comunidad autónoma, limitaciones con el número de establecimientos que se van a permitir poder abrir, es decir, o que estén abiertos.

5.6 Mapa conceptual resumen

Imagen V: Mapa conceptual resumen de momentos claves en la transición del juego social al juego dependiente.



Fuente: elaboración propia

6. CONCLUSIONES

El juego de azar ha estado presente en la cultura desde los albores de la humanidad, pero en los últimos años se ha asistido a un crecimiento exponencial de la práctica de juego de envite. La concepción del juego como un hecho social complejo, hacen que la aproximación sociológica de este fenómeno sea una tarea complicada. Lo que se pretende a través de esta investigación no es dar una explicación absoluta del fenómeno, si no realizar una interpretación de este mismo desde una óptica sociológica que tenga en cuenta la influencia de la estructura social en los comportamientos individuales. Teniendo en cuenta que estos factores estructurales no son determinantes por sí solos de los comportamientos dependientes con respecto al juego, sí que podemos hablar de cierta influencia de factores ambientales y culturales que condicionan los comportamientos del jugador dependiente.

En la primera parte del trabajo se ha tratado de esbozar un concepto de juego basado en la multidimensionalidad del concepto, intentando concretar qué se entiende por juego de azar, concepto central en el que se basa la investigación y sobre el que se articula la relación dependiente. Una vez precisadas las barreras idiomáticas que supone delimitar qué se entiende por juego de azar debido a la existencia de diferentes tipologías de juegos que responden a motivaciones diferentes en las personas, se ha conseguido acotar el concepto de investigación a los juegos de envite.

Debido a las múltiples modalidades que existen en cuanto a juegos de envite, se ha procedido a clasificarlos según diferentes criterios en cuanto a la imagen social que proyectan, su tipo de gestión (pública-privada) y características en cuanto a la posibilidad de intervenir en los resultados, su continuidad y su potencial adictivo. La conclusión extraída de aquí es que las nuevas modalidades de juego, especialmente en su formato online y de apuestas deportivas presenciales suponen prácticas más susceptibles de convertirse en adicción debido a su extensión en todos los estratos sociales, por su fácil accesibilidad y disponibilidad horaria desde cualquier lugar, la posibilidad de hacerlo de forma más oculta, la mayor inmediatez de los resultados y los procesos de normalización y popularización de estos a través de la publicidad.

Teniendo en cuenta que no toda práctica de juego de envite desencadena inevitablemente una relación dependiente con respecto a este, se ha intentado precisar, en base a otros estudios previos, una clasificación de jugadores en función a la relación que estos mantienen por el juego obteniéndose las categorías de: jugador social, jugador profesional, jugador problemático y jugador dependiente o patológico. Así mismo, se entiende que el jugador dependiente antes fue jugador social, por lo que se puede hablar de una transición desde una práctica espontánea, aparentemente desprovista de riesgos; desde un juego social, a el establecimiento de una rutina de juego que acaba por abstraer al jugador de la realidad, dominar a la persona y perjudicar no solo a esta misma, si no a las personas de su alrededor. Pues no se debe olvidar, que por cada afectado hay un entorno dañado. El interés de esta investigación residía en parte en encontrar la influencia de la cultura y del ambiente social del jugador en este proceso.

El juego como parte indiscutible de la cultura se ha adaptado a las distintas sociedades a lo largo de la historia. En el marco de la sociedad occidental de hoy día, el juego ha sabido adaptarse a las características intrínsecas de una sociedad del riesgo donde se ve en el

juego de azar una forma cada vez más normalizada de lograr el éxito económico de forma rápida, o al menos es la imagen que las empresas de juego pretenden incorporar en el imaginario colectivo a través de la publicidad. El mercado de juego se ha consolidado como un gran negocio cuyo margen de beneficios se ha ido incrementando paulatinamente a lo largo de los últimos años, las grandes empresas de juego cuentan con especialistas de márketing y publicidad que saben segmentar a los consumidores del juego de azar en las diferentes modalidades, atraer a nuevos públicos, afianzar a sus clientes con atractivos bonos de bienvenida... en definitiva saben cómo explotar un mercado de una actividad que supone un gran atractivo para las personas de cualquier posición socio-económica, edad o género. Los últimos avances en cuanto a la regulación del juego abogan por una ética publicitaria. La publicidad del juego vende ilusión, vende un estilo de vida, una posibilidad de alcanzar un estatus superior con un golpe de suerte, el status de presentador/a de televisión o un deportista de éxito. La amplia extensión de la oferta social del juego de envite y la insuficiente regulación por parte del Estado es para los expertos uno de los motivos por los que el juego de azar supone un riesgo de salud pública para algunas personas. Deportes como el fútbol, con su gran valor identitario, está estrechamente relacionado con la práctica de apuestas deportivas, presentándose como un atractivo añadido al disfrute de este. Aunque se reconocen ciertos avances en materia regulatoria, se ve necesario una mayor preocupación por el control de accesos a menores y jugadores auto-prohibidos, colectivos considerados más vulnerables ante una práctica de riesgo, así como el control horario de la publicidad del juego durante eventos deportivos.

Así mismo, las asociaciones de autoayuda se ven cada vez más insuficientes para dar cobertura a esta problemática, algunos expertos consideran que el tejido asociativo debería dotarse con mayores recursos para la contratación de personal o la puesta en marcha de proyectos de concienciación y prevención. Muchos de estos centros cuentan con la ayuda de profesionales y de jugadores rehabilitados que ejercen de forma voluntaria. Se valoran también el papel de los operadores del juego que destinen partes de sus ganancias a la prevención.

La conclusión extraída de los testimonios de los participantes de esta investigación es, principalmente, que el juego de azar desentraña múltiples contradicciones para determinadas personas que acaban por desarrollar una relación alienante en torno a este. Donde el juego de azar en un inicio no supone más que un mero acto de entretenimiento grupal asociado al ocio y la diversión, como una actividad social insertada de manera amplia en la cultura y que se aprende de forma colectiva a través experiencias familiares o con amigos, acaba por absorber a algunos jugadores en un círculo vicioso que se retroalimenta y desemboca en una práctica individual y compulsiva, que provoca situaciones de bancarrota, marginalidad o aislamiento social en el jugador, y termina por destrozar entornos familiares.

Las motivaciones que encuentran los jugadores en la práctica de juego son en un inicio más utilitarias, se juega para conseguir dinero fácil, para salir con los amigos, para tapar deudas, para socializar o destacar entre el grupo de pares, especialmente en los más jóvenes. Pero el juego es utilizado también a modo de refugio por aquellos que necesitan descargar las frustraciones de una vida que no cumple con las expectativas. El acceso al mundo del juego es visto por algunos jugadores como un medio a través del cual estos se

pueden evadir de una realidad con la que no se encuentran conformes, situaciones coyunturales como la pérdida de trabajo, la muerte de un familiar, problemas amorosos o proyectos de vida truncados aparecen como realidades de las que algunos de los afectados necesitan evadir, encontrándose en el juego la posibilidad de abstraerse de la realidad incómoda de afrontar.

Los informantes dan cuenta de un cambio en los perfiles llegados a las asociaciones durante los últimos años, donde antes lo hacía un varón de mediana edad con adicción a las máquinas tragaperras, ahora son cada vez más jóvenes y con adicciones al juego presencial de locales de apuestas y al juego online. Se destaca una menor presencia de mujeres debido a la existencia de barreras sociales de entrada, achacándolo a una visión social aun estigmatizada del comportamiento de juego en ellas. Aunque es mencionado que los patrones de consumo se están pareciendo cada vez más al de los hombres. Por otra parte, la condición socio-económica se ve como algo poco discriminante en la prevalencia de esta adicción, aunque se entiende que los perfiles socio-económicos y los jóvenes con situaciones vitales marcadas por la precariedad laboral son colectivos más vulnerables. Así mismo, en cuanto al nivel de estudios de los afectados, se precisa que este es mayor que en años pasados debido a la extensión de los niveles generales de educación, especialmente en los más jóvenes.

Los factores que predisponen al juego son múltiples, entre ellos se encontrarían factores psicológicos como la capacidad de autocontrol, la tolerancia a la frustración, la búsqueda de inmediatez de resultados o la falta de autoestima, que vendrían a explicar los factores más individuales de la predisposición al juego. Así mismo, se podría hablar de factores culturales que determinan que una exposición temprana al juego predispondría al juego dependiente si se continua con la práctica de juego posteriormente. Muchos entrevistados manifiestan haber comenzado a jugar durante sus etapas de adolescencia en un espacio de socialización primaria, donde el juego se va a asumiendo como una actividad normalizada y atractiva en un proceso de imitación social de quienes son sus referentes, acciones en la infancia como el padre que incita al niño a pulsar la tecla de una máquina tragaperras, comprar la lotería, marcar la casilla de la quiniela o jugar al bingo con dinero en reuniones familiares, es considerado por algunos participantes como posibles desencadenantes de su posterior relación problemática con el juego.

El potencial adictivo de las distintas modalidades de juego se presenta como otro factor clave, es reconocido que no todo juego “engancha” de la misma forma, el potencial adictivo vendría determinado por la inmediatez del premio (a menor tiempo transcurrido entre la apuesta y el resultado más adictivo), en este sentido juegos como las tragaperras, las apuestas deportivas en directo, la ruleta, el bingo o el póker, representarían los juegos que los entrevistados consideran que generan mayores riesgos. Lo propenso que pueda llegar a ser el juego en cuanto a su profesionalización, como el caso del póker, puede suponer un mayor riesgo para un jugador en el sentido de crear una falsa sensación de control y una menor percepción de los riesgos. Aunque entre los jugadores se habla de determinados factores biológicos que harían a una persona más predispuesta a sufrir este tipo de adicción, los expertos no lo ven como algo determinante, se considera que se aprende por experiencia, y en este sentido se habla de una multiplicidad de factores sociales y psicológicos.

El entorno de juego, aparece para los informantes como un factor importante a la hora de continuar practicando el juego de azar, al menos aquellos que lo hacen de manera presencial. Así los locales sin referencias al exterior, su falta de luz y de relojes otorga confidencialidad y la seguridad al jugador perpetrando la abstracción del mundo real. Se trata que el jugador pase el mayor tiempo posible dentro, a las empresas de juego no les interesa el jugador que acude de manera esporádica, si no aquel que lo hace de forma habitual o permanente, y por ello se redirigen los esfuerzos para que estos se sientan cómodos y protegidos de la sanción social y de la vergüenza que supone para algunos la práctica de juego. Es denotado por algunos participantes la facilidad con los que estos tipos de locales otorgan determinadas licencias a los jugadores a la hora de fumar, comer en su interior, hacer otros tipos de consumos prohibidos, en definitiva, elaborar espacios de consumo “social” que los integrantes lleguen a considerar prácticamente como su casa.

El proceso por el que los jugadores de azar dependientes comienzan a asimilar la práctica de juego como un hábito o rutina se produce de manera inconsciente, donde en un inicio se jugaba con el fin instrumental de lucrarse económicamente, el jugador dependiente pasa a jugar con el fin de experimentar sensaciones de riesgo. El jugador dependiente se cree ilusoriamente con el control y con un sistema de juego fiable para poder beneficiarse a través de un golpe de suerte, y siente la necesidad de ponerse a prueba a sí mismo en un proceso en el que tanto el tiempo como el dinero destinado se aumentan progresivamente. Pero ante el incremento de los importes apostados, las pérdidas económicas crecen paralelamente. El jugador cae preso de la red circular del juego, donde tanto las pérdidas como las ganancias justifican la continuación de la práctica, de forma que si se gana se sigue jugando porque se ha entrado en una buena racha, y si se pierde se sigue jugando para recuperar lo invertido. De esta forma se va tejiendo una relación alienante en torno al juego, convirtiéndose en una preocupación central para el jugador.

Un proceso previo de ganancia de un premio de alta cuantía, supone para el jugador un momento clave a la hora de continuar con la actividad de juego. La implicación económica del juego es un detonante a la hora de que el jugador comience a mantener una relación dependiente con respecto este. Según los testimonios de algunos jugadores, estos desarrollarían un sistema de creencias y algunas teorías compartidas por comunidades de jugadores que les harían sentirse con el control del juego y la seguridad de que un golpe de suerte equilibrará la balanza a su favor, en un proceso donde el jugador pierde la capacidad de hacer balance de pérdidas y ganancias, al menos a largo plazo. Cada oportunidad de juego es un nuevo comienzo sin considerar lo perdido en las ocasiones anteriores.

Ante la necesidad creciente de incrementar los volúmenes de la apuesta, es común en algunos participantes agotar los recursos propios para el juego, y optar por otras vías para obtener dinero. El hurto, la estafa, la suplantación de la identidad o el engaño se muestran como recursos al que algunos de estos acceden o han tenido la intención de hacerlo para satisfacer su necesidad de juego. El entorno social más cercano al jugador se muestra la mejor alternativa para lograr estos fines, donde las posibilidades de reprobación son menores al contar con la confianza de sus allegados. El jugador dependiente se muestra con una gran capacidad inventiva para aplicar una enrevesada ingeniería económica y social para lograr sus fines. Estos comienzan a construir una vida paralela, rodeándose de mentiras que justifican el tiempo y el dinero invertido en el juego. Mentiras que tapan

otras mentiras hasta construir un mundo totalmente falso y cada vez más insostenible. La mentira y el engaño son recursos continuos no solo para obtener más dinero, sino también para ocultar la realidad, porque la práctica de juego genera vergüenza, el jugador dependiente juega a escondidas ante la posibilidad que su actividad sea socialmente recriminada.

El etiquetamiento del jugador dependiente y la estigmatización social del juego pueden tener mucho que ver en esto. La patología de la adicción a los juegos de azar es calificada por algunos de los expertos como una adicción silenciosa, una adicción sin sustancia cuyos efectos no son visibles ni provocan ningún daño físico en el “enfermo”, es su comportamiento compulsivo el que delata su condición. Algunos de los jugadores informantes manifiestan que consideran que la práctica de juego comienza a suponer un problema para estos cuando comienza a afectar a su entorno cotidiano y son recriminados por ello, en un proceso en el que la cantidad de dinero y tiempo invertidos suple otras cuestiones como pasar tiempo o gastar ese dinero con sus seres queridos. El comportamiento del consumo compulsivo es considerado como algo mal visto por la sociedad, la adicción a los juegos de azar está repleto de connotaciones negativas y de ciertos estigmas bajo los cuales los afectados construyen su identidad de desviados sociales. Muchos exjugadores confiesan haberse sentido señalados por el dedo acusador y etiquetados como viciosos e irresponsables, siendo en ocasiones un obstáculo para rehacer sus vidas, la falta de comprensión de que este comportamiento tiene un componente patológico hace sentir al jugador culpa, vergüenza y por ende lleva al ocultamiento de la actividad. El aislamiento, la marginalidad y la adicción al juego van de la mano, el jugador se aísla cada vez más de su entorno, la ludopatía es una enfermedad que se considera que hay que tapar y hay que ocultar. El jugador dependiente manifiesta estar constantemente entre situaciones de placer y arrepentimiento, se está solo cuando se juega, porque en el juego se encuentra un medio para entretenerse, experimentar sensaciones y evadirse de una realidad con la que no se está conforme, y causa arrepentimiento en el momento de que la actividad de juego cesa. Así mismo, se dan continuos intentos frustrados de detener el juego que provocan una pérdida de confianza por parte del entorno.

La red circular del juego atrapa al jugador dependiente en un vórtice que termina por hacerle tocar fondo, los jugadores encuentran este momento como experiencia clave a la hora de buscar ayuda, la incapacidad de sostener el círculo de mentiras, la pérdida de confianza de sus allegados y el no poder sobrellevar un gran volumen de deudas serían aspectos fundamentales para que el jugador se haga autoconsciente del problema y decida pedir ayuda, bien por iniciativa propia, o bien por la presión de personas de su entorno.

El proceso de rehabilitación no es tampoco un camino fácil, la autoconsciencia de la enfermedad es un requisito que se presenta para los jugadores dependientes como necesario de asumir para detener la actividad de juego en un proceso de auto-comprensión. Aprender a vivir con la enfermedad es algo necesario para estos, recordarse su predisposición y seguir un tratamiento estricto se presenta como algo fundamental para lograr una rehabilitación satisfactoria. Al igual que un alcohólico no puede tomar alcohol, el ludópata no puede volver a practicar el juego. Las recaídas son, en muchos casos, un proceso inevitable de la rehabilitación, donde el jugador entra en situaciones de mayor

riesgo donde se pueden producir pérdida de apoyos que suponen un pilar fundamental para el afectado.

El papel de los grupos de autoayuda es de gran importancia para los afectados, a través de esta dinámica se dan procesos de identidad grupal aliviándose la carga de culpabilidad del jugador dependiente, los más veteranos ejercen como agentes activos en la recuperación de los más recién llegados. Así mismo, la atención personalizada del terapeuta se ve también como algo necesario de complementar en el proceso de rehabilitación, se hace mención a la reestructuración cognitiva, mecanismos para el control de impulsos y para la auto comprensión de la adicción (comprender que son agentes pasivos y no activos del juego de azar). Así mismo se trabajan procesos de socialización, reestructuración familiar y laboral, recuperación de aficiones o proyectos de vida aparcados; en un proceso en el que los jugadores dependientes construyen una nueva identidad como exjugadores. Se trata de que el jugador reconstruya su vida de manera normal, teniendo presente, que al igual que un diabético no puede tomar azúcar, un jugador patológico no puede jugar con dinero, y esto es asumiendo su condición de “enfermos crónicos”.

El apoyo familiar supone otro importante recurso para lograr una rehabilitación satisfactoria, el jugador no es consciente en un primer momento de los daños que haya podido ocasionar en su entorno, pero una vez autoconscientes del problema, reconocen las repercusiones en el entorno y el papel de las familias y amigos en el proceso de autoconsciencia de la enfermedad. Que estos comprendan su condición, refuercen sus convicciones de no jugar y no juzguen a la persona jugadora como único responsable de su adicción son tareas que sirven al jugador dependiente para rehabilitarse y para interiorizar su nueva identidad: la de jugador rehabilitado. En el proceso de rehabilitación, el jugador dependiente deja de concebirse como la persona irresponsable y viciosa que juega de manera descontrolada y egoísta sin tener en cuenta las repercusiones sociales de su adicción, para pasar a ser el afectado por una enfermedad que domina los impulsos de la persona frente al hecho de jugar y que sigue un tratamiento. Y la realidad es que este nuevo rol de enfermo consigue aliviar la culpa a nivel individual, no sin antes asumir las consecuencias de los actos y el papel de las decisiones individuales en la historia de vida de las personas. La sociedad también le devuelve la conducta al enfermo, le condona por sus actos pasados; aunque el etiquetaje y la estigmatización se mantengan tiempo después de la rehabilitación, los esfuerzos y metas conseguidas por el afectado se valoran de forma positiva y la sociedad deja de considerar como “desviado social” a la persona.

7. REFLEXIONES, FORTALEZAS Y DEBILIDADES DEL TRABAJO Y FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN.

En el estudio del fenómeno del juego de azar y las problemáticas asociadas al consumo es preciso conocer los procesos que llevan a una persona a entablar una relación dependiente con el juego, entendiendo los factores que condicionan la actividad, la psicología se ha mostrado como la ciencia que más ha abordado la problemática, pero se hace necesario la incorporación de la óptica sociológica que tenga en cuenta la influencia de los contextos sociales en los que se gesta esta adicción. El juego de azar se inserta en

un marco social y cultural donde el mercado se rige bajo un capitalismo neoliberal, donde el consumo de masas es la condición de su sostenibilidad bajo el criterio de un máximo beneficio y el crecimiento constante.

El tejido asociativo se muestra como un importante recurso a la hora de que los afectados por la ludopatía (enfermedad del juego) consigan rehabilitarse con éxito. Las acciones realizadas en asociaciones de jugadores anónimos se basan en el apoyo mutuo y la participación e implicación colectiva de los afectados y profesionales con la problemática del juego patológico. Su labor social no reside solo en el proceso de tratamiento, sino también en la prevención y concienciación social (charlas y estudios de prevalencia en institutos, participación en congresos, etc.).

En tiempos de confinamiento como los vividos actualmente, solo cabe esperar que el consumo de juegos de azar online se dispare. La ansiedad, el aburrimiento, la desesperación o la angustia, son el caldo de cultivo perfecto para encontrar en el juego de azar un buen recurso para taponar estos sentimientos. Las asociaciones de jugadores anónimos han sido afectadas por la imposibilidad de continuar sus tratamientos, muchas de ellas trabajan de modo telemático, pero las dinámicas de grupo, herramienta muy importante en la rehabilitación de los afectados, se han visto interrumpidas por el estado de alarma. Surgen dudas sobre si se producirá un incremento de afectados por la ludopatía, así como de recaídas de aquellos que han visto interrumpido su tratamiento.

La regulación de la publicidad del juego ha venido muy a favor en este aspecto. La cuestión viene tras la superación del estado de alarma y las incertidumbres de la nueva normalidad, ante esto surgen algunas dudas ¿el decreto ley tiene un carácter de excepcionalidad?, ¿se implementarán estas medidas regulatorias de la publicidad una vez superado el estado de alarma?, y ¿qué pasa con el fútbol? ¿es el gran intocable en este negocio?

Hace años se asistió a un fenómeno parecido con el tabaco, la publicidad se eliminó completamente de los medios comunicación y se implementaron medidas del control del tabaquismo (políticas fiscales, prohibición del consumo en espacios públicos, campañas de comunicación, advertencias sanitarias, etc.) que han resultado en una menor prevalencia del tabaquismo. En cierto sentido este podría ser un buen modelo a seguir. Así mismo, sería necesario hacer más afectivo el control de accesos a menores y autoprohibidos en salones de juego.

Las dificultades encontradas a la hora de la realización del trabajo de campo son sobre todo referidas a los procesos de intervención a la hora de realizar los grupos de discusión. Como se mencionaba anteriormente, ciertos temas que se tocan durante el transcurso de estas dinámicas son bastante delicados, corriendo el riesgo de crear situaciones de malestar o incomodidad entre los integrantes. Ante esta posibilidad se decidió adoptar una actitud lo más empática posible, la pretensión era crear un clima de confianza que no enjuiciara a los participantes y manteniendo una conversación informal en la que se pudiera dar pie a ciertos momentos de distensión. En ciertos momentos, ante esta continua pretensión de crear un clima distendido entre los participantes, pudo trasmitirse la imagen totalmente contraria: que no se tomara demasiado en serio algunos temas que así lo requerían, o incluso que el moderador en su afán por no crear situaciones de autoculpabilidad entre los participantes pasara por alto ciertos comportamientos que estos

jugadores habían realizado en el pasado, tomándolos incluso como divertidos. Por mi parte, cabe reconocer ciertas carencias a la hora de llevar a cabo este tipo de dinámicas, en gran parte por la inexperiencia, al no haber sabido adoptado una actitud más profesional al tratar ciertas cuestiones, hecho que produce que en ciertos momentos los participantes puedan sentirse afectados al considerar que no se le da toda la importancia o seriedad que merecía la situación.

Otro obstáculo encontrado en la realización de los grupos deriva de la conformación de estos por su mayoría en hombres, apareciendo en alguna ocasión el “mansplaining”, conocido por la tendencia general de los hombres a interrumpir a las mujeres para explicar algo de manera condescendiente y/o paternalista, por el simple hecho de asumir que estos tienen un mejor manejo del tema que se está tratando sin tener ningún tipo de pruebas, desacreditando a las interlocutoras por el mero hecho de ser mujeres. Cabe decir que esto se intentó evitar en determinadas ocasiones intentando redirigir la atención hacia la conversación de las mujeres, pero en otras muchas esto se hacía inevitable.

En futuras líneas de investigación, sería conveniente incorporar al estudio las experiencias de jugadores habituales no ludópatas y el estudio de los ambientes de juego (locales de apuestas, bingos, casinos), así como la aplicación de estudios de prevalencia a nivel nacional. Así mismo hubiera convenido la conformación de los grupos en función a otras variables como el tipo de juego practicado (online/presencial), la condición socioeconómica de los afectados, la edad y el sexo. Entendiendo que distintos perfiles responden a diferentes comportamientos de juego y diferentes motivaciones.

8. BIBLIOGRAFÍA

Alonso, L. E. (1998). *La mirada cualitativa en sociología*. Madrid: Fundamentos.

American Psychiatric Association [APA] (2014). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5)*, 5th Edition. Arlington, VA: American Psychiatric Publishing

Barroso, C. (2003). *Las bases sociales de la ludopatía*. 2003. 403f (Doctoral dissertation, Tesis (doctorado)—Departamento de Sociología. Universidad de Granada, Granada).

Bauman, Z. (2005). *Ética posmoderna*. Siglo xxi.

Beck, U., Borrás, M. R., Navarro, J., & Jimenez, D. (1998). *La sociedad del riesgo* (pp. 103-129). Barcelona: Paidós.

Blumer, H. (1969). *Symbolic Interactionism*. Englewoods Cliffs. Prentice-Hall, New Jersey.

Bombín, B. (1994). *Estudio sobre las adicciones sociales*, Valladolid, CETRAS.

Caillois, R. (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de cultura económica.

Chóliz, Mariano & Sáiz-Ruiz, Jerónimo. (2016): “¿Por qué (también) es tan difícil legislar sobre juego en España? Un ‘dèjà vu’ de lo ocurrido con el alcohol”. *ADICCIONES*. Vol. 28, nº4.

Garzón Camargo, C. M., & Garzón Muñoz, P. A. (2018). Análisis sistemático de literatura acerca de la compra compulsiva.

Giddens, A., & Luhmann, N. (1996). *Las consecuencias perversas de la modernidad: modernidad, contingencia y riesgo* (Vol. 12). Anthropos Editorial.

Gómez, J. A., & Lalanda, C. (2019). Anuario del juego en España 2019. *Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III y Consejo Empresarial del Juego (CEJUEGO)*. Disponible en: <http://www.cejuego.com/publicaciones/files/Anuario%20del%20Juego%20en%20Espana%202019%20-%20Cifras%20y%20datos%20socio-econ%20micros.pdf>

Heller, A. (1998). *Sociología de la vida cotidiana* (No. 316). Ediciones Península.

Huizinga, J. (1972). *Homo ludens*, trad. de Eugenio Imaz. *Madrid, Alianza*.

Instituto de la Juventud [Injuve] (2019). *Juventud y juegos de azar. Una visión general del juego en los jóvenes*. Observatorio de la Juventud en España, Madrid. Ministerio de Sanidad Consumo y Bienestar Social.

Instituto Nacional de Estadística (2019). *Encuesta de Presupuestos Familiares de 2019*.

Laca Arocena, F. A. (2012). Racionalidad limitada en la sociedad del riesgo mundial. *Revista de economía institucional*, 14(26).

Merton, R. (2017). *Estructura social y anomia*.

Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas. Dirección General de Ordenación de Juego (2019). *Informe Anual del Juego en España en 2019*.

Murillo, Soledad y Mena, Luis (2006). *Detectives y camaleones: el grupo de discusión. Una propuesta para la investigación cualitativa*. Madrid: Talasa Ediciones.

Observatorio Europeo de las Drogas y las Toxicomanías [OEDT] (2016). *Encuesta sobre uso de drogas en enseñanzas secundarias en España (ESTUDES), 1994-2014: Informe 2016 Alcohol, tabaco y drogas ilegales en España*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e igualdad, Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.

Prieto Ursúa, M. (1996): *El juego problemático: estudio empírico de sus características y modelos explicativos. Una propuesta de definición*, Madrid, Colección Tesis Doctorales n1 18/1997, Universidad Pontificia Comillas de Madrid.

Reith, Gerda (2002). *The Age of Chance. Gambling in western culture.* London: Routledge.

Roberts, J. M., Arth, M. J., & Bush, R. R. (1959). Games in culture. *American anthropologist*, 61(4), 597-605.

Scafoglio, D. (Ed.). (2006). *La vita in gioco: antropologia, letteratura, filosofia dell'azzardo: [atti del convegno di studio... organizzato dall'Università di Salerno, Dipartimento di scienze dell'educazione e dall'associazione italiana per le scienze etnoantropologiche, sez. antropologia e letteratura, Fisciano-Amalfi, 1-3 ottobre 2004]*. Marlin.

Stinchfield, R., Wynne, H., Wiebe, J., & Tremblay, J. (2017). Development and psychometric evaluation of the Brief Adolescent Gambling Screen (BAGS). *Frontiers in Psychology*, 8, 2204.

Taylor, S. J., & Bogdan, R. (1984). La observación participante en el campo. *Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de significados.* Barcelona: Paidós Ibérica.

Vacchiano, M., & Mejía Reyes, C. (2017). Reflexiones sobre los juegos de azar en la sociedad contemporánea: hacia una biografía del riesgo. *Athenea digital: revista de pensamiento e investigación social*, 17(2), 0079-94.

Valles, M. S. (1997) *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional.* Madrid, España: Editorial Síntesis, S.A.

Veblen, T. (2005). *Teoría de la clase ociosa* (Vol. 6). Fondo de cultura económica.

World Health Organization. *Internactional Classification of Diseases. Tenth*

Páginas web consultadas:

- www.epdata.es
- www.diariopublico.es
- <https://www.ordenacionjuego.es>

ANEXOS

- **Fichas técnicas entrevistas semiestructuradas.**

- Ficha I: Entrevista semiestructurada a personal psico-sanitario de la asociación A.J.E.R.:

FICHA TÉCNICA	
Código entrevistado	PPAJ1
Sexo	Hombre
Edad	29
Nacionalidad	Española
Lugar de nacimiento	Plasencia
Lugar de residencia	Plasencia
Ocupación	Psicólogo
Estudios	Doctorado en Psicología

Fecha: 16/04/2019

Hora: 20:00

Duración: 32 min 40 segundos.

Lugar: Sala de reuniones de la asociación AJER.

- Ficha II: Entrevista semiestructurada a trabajadora social de la asociación A.J.E.R.:

FICHA TÉCNICA	
Código entrevistado	TSAJ1
Sexo	Mujer
Edad	35
Nacionalidad	Española
Lugar de nacimiento	Plasencia
Lugar de residencia	Plasencia
Ocupación	Dinamizadora sociocultural
Estudios	Grado Universitario en Trabajo social

Fecha: 19/04/2019

Hora: 17:00

Duración: 24 minutos 01 segundos.

Lugar: Domicilio particular de la entrevistada.

- Ficha III: Entrevista semiestructurada a personal psico-sanitario de la asociación AGALURE:

FICHA TÉCNICA	
Código entrevistado	PSAG1
Sexo	Hombre
Edad	61
Nacionalidad	Española
Lugar de nacimiento	A Coruña
Lugar de residencia	A Coruña
Ocupación	Psicólogo
Estudios	Superiores: Psicología

Fecha: 20/05/2019

Hora: 20:00

Duración: 1 hora 3 minutos.

Lugar: Consultorio psicológico de la asociación AGALURE.

Lugar: Despacho particular de la asociación AGALURE.

- **Fichas técnicas grupo de discusión AJER.**

- Ficha IV: Informante 1.

FICHA TÉCNICA	
Código entrevistado	HAJ1
Sexo	Hombre
Edad	29
Nacionalidad	Español
Lugar de nacimiento	Plasencia
Lugar de residencia	Plasencia
Ocupación	Repartidor a domicilio
Estudios	ESO

- Ficha V: Informante 2.

FICHA TÉCNICA	
Código entrevistado	HAJ2
Sexo	Hombre
Edad	26
Nacionalidad	Español
Lugar de nacimiento	Cáceres
Lugar de residencia	Cáceres
Ocupación	Opositando
Estudios	Bachillerato

- Ficha VI: Informante 3

FICHA TÉCNICA	
Código entrevistado	HAJ3
Sexo	Hombre
Edad	38
Nacionalidad	Española
Lugar de nacimiento	Talavera de la Reina
Lugar de residencia	Lagartera
Ocupación	Autónomo/Empresario
Estudios	BUP

- Ficha VII: Informante 4

FICHA TÉCNICA	
Código entrevistado	MAJ1
Sexo	Mujer
Edad	44
Nacionalidad	Española
Lugar de nacimiento	Madrid
Lugar de residencia	Cáceres
Ocupación	Cuidadora
Estudios	Módulo Superior

- Ficha VIII: Informante 5

FICHA TÉCNICA	
Código entrevistado	HAJ4
Sexo	Hombre
Edad	23
Nacionalidad	España
Lugar de nacimiento	Coria
Lugar de residencia	Coria
Ocupación	Agricultura
Estudios	Grado medio/FPI

- Ficha IX: Informante 6

FICHA TÉCNICA	
Código entrevistado	HAJ5
Sexo	Hombre
Edad	40
Nacionalidad	Español
Lugar de nacimiento	Plasencia
Lugar de residencia	Plasencia
Ocupación	Cocinero
Estudios	FPII Cocina

- **Fichas técnicas grupo de discusión AGALURE.**

- Ficha IX: Informante 1

FICHA TÉCNICA	
Código entrevistado	HAG1
Sexo	Hombre
Edad	31
Nacionalidad	Español
Lugar de nacimiento	Elda
Lugar de residencia	Coruña
Ocupación	Tampógrafo
Estudios	Primarios

- Ficha X: Informante 2

FICHA TÉCNICA	
Código entrevistado	HAG2
Sexo	Hombre
Edad	25
Nacionalidad	Español
Lugar de nacimiento	A Coruña
Lugar de residencia	A Coruña
Ocupación	Teleoperador
Estudios	Universitarios

- Ficha XI: Informante 3

FICHA TÉCNICA	
Código entrevistado	MAG1
Sexo	Mujer
Edad	57
Nacionalidad	Española
Lugar de nacimiento	La Coruña
Lugar de residencia	La Coruña
Ocupación	Hostelería
Estudios	EGB

- Ficha XII: Informante 4

FICHA TÉCNICA	
Código entrevistado	MAG2
Sexo	Mujer
Edad	40
Nacionalidad	Española
Lugar de nacimiento	La Coruña
Lugar de residencia	La Coruña
Ocupación	Pescadera
Estudios	BUP

- Ficha XIII: Informante 5

FICHA TÉCNICA	
Código entrevistado	HAG3
Sexo	Hombre
Edad	45
Nacionalidad	España
Lugar de nacimiento	Ferrol
Lugar de residencia	Pontedeume
Ocupación	Pensionista (antiguo guardia civil)
Estudios	COU (Prueba acceso universitario)

Guiones de las entrevistas

- **Guion entrevistas semiestructuradas a expertos.**

Bloque 1: Nuevas formas de juegos de azar y apuestas. Paso del juego tradicional al juego moderno.

- ¿Han cambiado las formas de apostar y de jugar? ¿Cuáles son estas nuevas formas de apuestas?
- ¿Qué diferencias existen entre el juego presencial y el juego online?
- ¿Hoy en día se juega igual que hace 10 años?
- ¿Es más fácil caer en una adicción al juego hoy en día?

Bloque 2: Proliferación de los locales de apuestas.

- ¿Cómo crees que afecta la proliferación de locales de apuestas, especialmente en barrios más humildes y donde las cifras del paro son más elevadas? ¿Crees que esto se hace conscientemente o responde a una demanda real?
- ¿Qué efecto tiene el crecimiento de este tipo de locales?
- ¿Cuáles crees que son los clientes objetivo para las casas de apuestas?

Bloque 3: Visibilidad de la ludopatía.

- ¿Crees que existe una falta de visibilidad social de la ludopatía?
- ¿Cómo se ve hoy en día a la persona que juega?
- ¿Sigue existiendo una estigmatización hacia las personas que juegan?

Bloque 4: El perfil de jugador

- ¿Cuál es el perfil de jugador patológico?
- ¿Cuáles crees que son los sectores sociales más vulnerables ante esta problemática?
- ¿Se puede jugar responsablemente sin caer en la adicción?
- ¿La mujer juega más hoy en día? ¿y acude más a solicitar ayuda en este tipo de asociaciones? ¿Su estigmatización es menor a la de hace unos años?
- ¿Son los jugadores patológicos inmigrantes otro grupo social invisibilizado? ¿Crees que pueden encontrar más dificultades a la hora de acceder a personal especializado para buscar ayuda?
- ¿Es más fácil la recaída hoy en día con las nuevas modalidades de juego?
- ¿Cómo afecta ser un adicto al juego en las relaciones sociales?

Bloque 5: El abordaje de las terapias de grupos con personas con problemas de juego patológico.

- ¿En qué consiste el proceso de recuperación?
- ¿Son distintas las dinámicas de tratamiento utilizadas entre los jugadores de azar presenciales y online?
- ¿Quiénes son los perfiles que en mayor medida acuden a la asociación en busca de ayuda?
- ¿Las personas que acuden a esta asociación suelen hacer por voluntad propia, o son más bien arrastrados por las familias?

Bloque 6: Regulación institucional del juego

- ¿Crees que se hace lo suficiente desde las autoridades públicas? ¿Debería existir una regulación más estricta?
- Existe el tema de la autoprohibición, ¿crees que esta medida es suficiente?, porque esto limitaría el acceso a bingos, salas de apuestas, salones de juegos, en fin y al cabo a espacios físicos especializados en este tipo de actividades, pero en establecimientos de la hostelería hay máquinas en las que no es necesario identificarse para jugar.
- Tema financiación
- La publicidad del juego

Para concluir la entrevista:

- Podrías hacer una pequeña proyección de futuro, ¿cómo crees que va a evolucionar esto en unos años?

- **Guion temático de grupos de discusión**

- Fase 1. Introducción y presentaciones.

A lo largo de esta fase se produce la presentación del entrevistador, así como de los integrantes. Se les comunica que la conversación va a ser grabada para su posterior transcripción y se pide el consentimiento de los participantes. Se les agradece su participación y colaboración transmitiéndoles su importante papel en la investigación que se persigue. También se les indica su completo anonimato y se les invita a hablar abiertamente de sus experiencias y opiniones, informándoles en qué consiste la dinámica y el papel del moderador. De la misma forma se les intenta transmitir tranquilidad indicándoles que no se permite juzgar nada de lo que digan, para que puedan expresarse libremente. Una vez que los participantes reciben esta información se pasa a la siguiente fase.

- Fase 2. Preguntas generales sobre su percepción del consumo de juegos de azar en la actualidad. Para fomentar la distensión y participación.

En esta segunda fase lo que se pretende es introducir la temática del juego de azar. Se les pide a los participantes que hablen sobre sus perspectivas generales acerca de cómo se ve el juego en sociedad, si opinan que ha crecido su oferta y su práctica, y cuáles creen que son las vías que más utiliza la gente para apostar. Así mismo, se les anima a dar sus opiniones en cuanto a las diferencias entre el juego presencial y el juego online. Lo que se pretende en esta fase es crear un clima de distensión y participación entre los integrantes del grupo, por ello se recurre a una discusión que no implique la valoración negativa del juego, lo que se intenta es preguntar de forma neutral sobre aspectos más generales y menos enfocados a las adicciones que puedan devenir de relaciones problemáticas con el juego de envite. Se intenta evitar en todo momento el referirse a las situaciones vitales individuales experimentadas por estos, por el riesgo de crear ya en un primer momento una sensación de intromisión en aspectos delicados de las vidas personales de los participantes que puedan hacerles sentir interrogados.

- Fase 3. Actitudes hacia el juego.

Una vez introducido el tema del juego, en la siguiente fase se procede a hablar ya de su relación con el juego en sus primeras aproximaciones a este tipo de prácticas. En esta fase se pretende que los participantes hablen desde sus propias experiencias cuales fueron los factores motivacionales iniciales para iniciarse en la práctica de juego, entendiendo el juego como una actividad natural de las personas. Seguidamente se les anima a que realicen una valoración de los aspectos positivos y negativos que estos encuentran en el juego mediante su percepción de riesgos beneficios. Para terminar esta fase se les pide a los participantes que hablen sobre los que ellos consideran como puntos de inflexión en su relación con el juego, lo que se

pretende es que estos hagan referencia a los momentos claves en los que ellos/as creen que comenzaron a desarrollar una relación problemática con esta actividad. Pregunta que sirve aquí para introducir la siguiente fase:

- Fase 4. Inicios y consolidación del hábito.

A lo largo de esta fase se hace referencia a los inicios en la práctica de juego. Se anima a los participantes a que expresen sus opiniones basadas en sus propias experiencias sobre la forma con la que estos comienzan a jugar, si lo hacían acompañados, qué tipo de juegos practicaban, con qué constancia o asiduidad... Así mismo se empieza a introducir temas relacionados con la construcción del hábito del juego, empezando por pedir a los participantes que hablen sobre cuáles creen que son las motivaciones que llevan a una persona a seguir jugando. Es en medio de esta fase cuando se produce el punto de inflexión crítico, comenzando a introducir temas acerca de sus perspectivas acerca de su relación dependiente con el juego, preguntando siempre en términos generales cuestiones relacionadas con el tiempo y el dinero invertidos en esta práctica.

- Fase 5. Sistemas de juego, estrategias y el establecimiento hábitos asociados a la rutina en la práctica de juego.

Durante esta fase del grupo de discusión se anima a los participantes a hablar sobre cómo era un día de juego habitual cuando “padecían la enfermedad” con la intención de que estos hablen de sus experiencias de juego, cómo lo vivían, qué creencias supersticiosas del azar mantenían o si hacían uso de estrategias de juego. Lo que se pretende en esta fase es que los participantes nos cuenten cómo vivían la rutina del juego y cuáles eran sus hábitos a la hora de jugar. Al final de esta fase se pregunta a los integrantes del grupo de discusión acerca del juego responsable que se promulga por parte de los operadores de juego, las interacciones sociales que mantenían a la hora de jugar (si jugaban acompañados o cuales eran relaciones sociales que se daban en el ámbito de juego) y si el juego dependiente puede acarrear problemas con la justicia.

- Fase 6. Proceso de autopercepción del problema.

Esta fase es crítica teniendo en cuenta que aquí se pide a los participantes de revivan experiencias con bastante carga emocional, y corre el riesgo de ser demasiado intrusiva y despertar una sensación de incomodidad. A lo largo de esta fase se introduce el tema del proceso que les llevó a ser autoconscientes del problema y solicitar ayuda profesional, si esta decisión salió de ellos mismos y con qué apoyos contaron a la hora de superar su adicción. Así mismo se le pregunta sobre el tiempo que transcurre entre que comienzan a jugar y el momento en el que deciden solicitar ayuda profesional.

- Fase 7. El proceso de rehabilitación.

Durante la fase 7 se habla del proceso de rehabilitación de estos jugadores. Lo que aquí se pretende es conocer cómo los jugadores construyen su identidad una vez que han superado el problema, en el momento que estos jugadores pasan a autodenominarse como jugadores rehabilitados. En esta fase interesa saber cómo se viven los momentos de rehabilitación, las recaídas a lo largo del proceso, y los principales obstáculos a los que

estos hacen frente hasta la superación del problema, que se basa en la abstinencia en el consumo de juegos de azar.

- Fase 8. La publicidad del juego de azar, tareas de prevención y prospección de futuro. Cierre.

Por último, en la fase final se introduce el tema de la publicidad del sector del juego, se pide a los participantes que muestren sus opiniones sobre la publicidad de este comercio, su presencia y los medios a través de los que notan una mayor presencia. Seguidamente se les pide su opinión acerca de si consideran suficiente la información que se da desde las instituciones públicas y el sector del juego sobre los problemas que pueda ocasionar el juego excesivo. Por último, se pide a los participantes que hagan una prospección de futuro a cerca de la evolución de la problemática y se les anima a realizar propuestas encaminadas a la prevención de relaciones dependientes con el juego de envite.

Así mismo, se incluye de forma transversal en algunas fases del grupo de discusión la perspectiva de género. A pesar de la minoritaria presencia de mujeres en la conformación de estos, se tratarán de identificar los discursos referidos a las posibles diferencias a la hora de jugar, vivir la adicción al juego o la construcción social de su identidad de “adictas” en comparación con los hombres. Se tratará aquí también de identificar las posibles barreras sociales existentes en la entrada de mujeres en asociaciones de esta índole, las causas de su menor participación y de los juegos “feminizados”.

- Fase final: Despedida y agradecimientos.