

GRAO EN SOCIOLOXÍA
TRABALLO DE FIN DE GRAO
CURSO ACADÉMICA 2022-2023
CONVOCATORIA DE XUÑO DE 2023

Ata recuperar o perdido: a construción social do xogo problemático en Galicia

Hasta recuperar lo perdido: la construcción social del juego problemático en Galicia

Until recovering losses: the social construction of problem gambling in Galicia

Por Jesús Manuel Lema Vidal
Titorizado por Laura Suárez Grimalt

Índice

Resumo (<i>Abstract</i>)	3
1- Introducción.....	4
1.1- Obxectivos da investigación.....	8
2- Marco teórico	9
2.1- Modos de produción e modos de xogo	9
2.2- Socialización e xogo	11
2.3- A aposta coma sistema.....	16
3. Metodoloxía	19
3.1- FASE 1: Triangulación cualitativa	20
3.2- FASE 2: Enquisa	24
3.2.1- Deseño mostral	24
3.2.2- Deseño da enquisa	25
4. FASE 1: Triangulación cualitativa	27
4.1- As primeiras veces	27
4.2- A evolución do xogo.....	29
4.3- Estratexias de autorregulación do xogo e mercado dos cartos	32
4.4- Captación de xogadores	35
4.5- A construción social dos cartos	36
4.6- Regulación emocional e un modelo de industria.....	40
Xogo e socialización	41
5. FASE 2: Enquisa.....	42
5.1- Caracterización da mostra.....	42
5.2- Cruces de variábeis	44
5.2.1- Xénero e discurso sobre o xogo	44
5.2.2- Experiencia do xogo e percepción dos modos nos que o xogo de azar se presenta na socialización cotiá.....	48
5.2.3- Nivel de ingresos	50
5.2.4- Tipo de xogo de azar practicado e estratexias de autorregulación do xogo	50
6. Conclusións	51
Bibliografía.....	56
Anexo	61
1- Enquisa	61

Resumo (*Abstract*)

O xogo problemático é un fenómeno abondo debatido na academia, mais case sempre dende unha perspectiva clínica, epidemiolóxica, ou dende a psicoloxía social; as perspectivas sociolóxicas e antropolóxicas adoecen pola súa marxinalidade. Neste artigo exploratorio tentamos abarcar o xogo de azar coma construción social dende unha perspectiva holística, combinando a reflexión teórica cun modelo de investigación mixto secuencial cualitativo-cuantitativo en Galicia baseado, por unha banda, na análise de entrevistas semiestruturadas en profundidade e, pola outra, na aplicación dunha enquisa de elaboración propia ca que tentamos ilustrar as formas nas que o xogo de azar se manifesta na socialización cotiá.

Palabras clave: apostas, xogo problemático, socialización, constructivismo, métodos mixtos.

El juego problemático es un fenómeno muy debatido en la academia, pero casi siempre desde una perspectiva clínica, epidemiológica, o desde la psicología social; las perspectivas sociológicas y antropológicas sufren por su marginalidad. En este artículo exploratorio intentamos abarcar el juego de azar como construcción social desde una perspectiva holística, combinando la reflexión teórica con un modelo de investigación mixto secuencial cualitativo-cuantitativo en Galicia basado, por una parte, en el análisis de entrevistas semiestructuradas en profundidad y, por otra parte, en la aplicación de una encuesta de elaboración propia con la que intentamos ilustrar las formas en las que el juego de azar se manifiesta en la socialización cotidiana.

Palabras clave: apuestas, juego problemático, socialización, constructivismo, métodos mixtos.

Problem gambling is a broadly discussed phenomenon in academia, although almost always from a clinical, epidemiological or social psychology perspective; sociological and anthropological points of view are scarce. In this explorative paper we try to encompass gambling as a social construction from a holistic approach, combining theoretical insights with a mixed sequential qualitative-quantitative methods research design in Galicia, which was based, on the one hand, on the analysis of semi-structured in-deph interviews and, on the other hand, on running a survey of our own elaboration so as to portray the ways in which gambling presents itself in everyday socialization.

Key words: betting, problem gambling, socialization, constructivism, mixed methods.

1- Introducción

Malia a repercusión mediática do problema da ludopatía, as miradas sociolóxicas en torno ao tema adoecen pola súa marxinalidade ou polas súas limitacións. Neste traballo tentaremos realizar unha achega orixinal á conceptualización sociolóxica da aposta e o xogo de azar, situando o foco sobre os procesos mediante os que se constrúe socialmente o xogo coma sistema no que converxen diversas estruturas sociais de maior nivel. Con isto, tamén procuramos unha dimensión de aplicabilidade para as nosas achegas á hora de problematizar a industria do xogo e atallar as contradicións sociais que a acompañan pois, desprazando o centro de atención fóra do individuo (coma se fai dende o discurso predominante de corte clínica) para o dirixir cara as dinámicas sociais subxacentes, posibilitaremos tamén unha crítica fonda destas dinámicas.

Para a tarefa, será preciso un esforzo teórico, mais tamén consideramos que o mellor xeito de derivar teoría é a través da investigación no campo, e moito máis aínda cando se trata dun tema que, a pesar da gran atención que recibe dende a academia en todo o mundo, sofre coma o noso dunha carestía abraiante de aproximacións puramente sociolóxicas e de tendencia máis construtivista.

Neste traballo optaremos por un deseño metodolóxico de investigación mixta cunha primeira fase cualitativa e unha segunda false cuantitativa, que exporemos en detalle en seccións posteriores. Debido ao punto actual do estado da disciplina, consideramos á nosa investigación de carácter exploratorio.

O xogo de azar é unha opción de consumo en constante expansión. Xa en 1986, a enquisa do *Libro Blanco del Juego* a cargo do Ministerio de Interior amosaba que un 79'2% dos enquisados maiores de 16 anos recoñecía ter participado no xogo de azar nalgunha das súas manifestacións, destacando a Lotería Nacional (Comisión Nacional del Juego, 1986). En 2017, un estudo por enquisas realizado por Patricia Gómez et al. para o que se tiveron en contra 40.995 alumnas e alumnos de instituto de entre 12 e 17 anos de 255 centros distintos de Galicia revelou unha prevalenza do 3'8% do xogo de azar e aposta online (Gómez et al. 2017, p. 5). Máis recentemente, outra estimación por Gómez et al. cunha mostra final de 3772 estudantes de secundaria e bacharelato de entre 12 e 17 anos en 15 insitutos das provincias de A Coruña e Pontevedra indica unha prevalenza do 6'5% para o xogo e a aposta online, situándose a idade media do xogador neste grupo de

idade nos 15 anos, aínda que a mostra non é considerada representativa para Galicia (Gómez et al. 2019). No *Informe sobre trastornos comportamentales 2022* do Ministerio de Sanidade rexístrase que o número de xogadores activos en 2020 foi de 1.481.727, o que constitúe un 8'36% máis con respecto a 2019 (p. 19).

E, da man coa expansión do xogo, tamén se da a expansión de patróns problemáticos e adiccións. Na Coruña, o centro Agalure, que se encarga de subministrar apoio a solicitantes de axuda que adoecen de problemas co xogo (entre outras) informa que a idade media de iniciación no xogo de quen es acuden á organización era de 19 anos en 2018 (Otero, 2018). Porén, outros estudos queren sinalar na dirección de que as taxas de xogo problemático son comparativamente reducidas en España en comparación co resto de Europa e que non é acertado falar dun problema social e prefíren caracterizalo coma “*individuos en los que surge el problema*” (Gómez Yáñez, 2017).

Con todo, o tratamento do problema dende a academia adoita realizarse, ben dende unha perspectiva clínica, ben dende a psicoloxía social, ou ben dende unha epidemiolóxica que, aínda cando é certo que é un itinerario frutífero, consideramos que as ciencias sociais tamén poden aportar achegas de seu. A pesar da extensión do problema, as perspectivas sociolóxicas adoecen pola súa marxinalidade e, de entre as ciencias sociais, a que semella ter abarcado o xogo de azar dun xeito máis incisivo é a economía política/crítica da economía política (véxase, coma caso paradigmático, o traballo de Gerda Reith *Addictive Consumption: capitalism, modernity and excess*, 2019, ou artigos coma o de Kate Bedford, “*Gambling and Political Economy, Revisited*”, 2020). Nembargantes, mesmo entre as correntes de pensamento máis crítico, as aproximacións ao xogo problemático redúcense moi decotío a paralelismo e símiles co sector das finanzas que teñen máis en común cunha licenza poética ca cunha análise real que permita unha aproximación novedosa ao tema¹.

Pode semellar abraiante o monopolio que o discurso clínico posúe sobre o xogo problemático, así coma o interese limitado que inspirou na literatura sociolóxica,

¹ Véxase a breve revisión que realiza Gerda Reith (2013, p. 719-720) cando expón o xeito en que pensadores e académicos ao longo da historia, dende Marx ata David Harvey, utilizan analoxías co xogo do azar para ilustrar procesos coma o de acumulación de capital no capitalismo ou o funcionamento da especulación, mais estas analoxías non supoñen case nunca unha análise por si mesma do xogo (se ben forman parte de achegas moi valiosas sobre outros obxectos de estudo), senón soamente un recurso á concepción que del se ten no imaxinario colectivo para así describir outras realidades sociais distintas. Porén, estes paralelismos non carecen en absoluto de valor, pois amosan o carácter da aposta coma mercadoría e o seu vencellamento aos procesos xerais dos modos de produción.

especialmente tendo en conta que voces importantes entre os propios psicólogos investigadores, coma Elisardo Becoña (2016) defenden que as adiccións non son “enfermidades cerebrais” e protestan contra a naturalización e individualización que a miúdo se fai do problema, caendo en reduccionismos que pouco teñen de científicos, chegando Becoña a criticar sobre este aspecto mesmo a manual de referencia DSM-5 (Becoña, 2016; p. 118). Porén, o recurso á “bioloxización” da adicción para explicala continúa a ser unha postura extendida e aceptada que tamén Gerda Reith critica:

“...while the products of these systems [refiríndose ao entramado económico en torno a operadoras de xogo e apostas] are consumed on a global scale, the risks associated with them tend to be articulated in bio-psychological discourses of ‘pathology’ which are typical of certain types of knowledge that have salience in neo-liberal societies, and which work to conceal wider structural relationships.” (Reith, 2013; p. 717).

No ámbito da socioloxía, atopamos a extensa achega da tese doutoral de Concepción Barroso Benítez sobre “as bases sociais da ludopatía” (Barroso, 2003), que ten a virtude de conectar nun mesmo traballo o discurso clínico e epidemiolóxico en torno ao xogo cunha aproximación dende o estudo da desviación social, para finalmente tentar construír un marco para o estudo da problemática dende a socioloxía combinando unha extensa revisión teórica cun traballo de campo cualitativo baseado na realización e análise de entrevistas a xogadores e ex-xogadores problemáticos. Mais, a pesar do prometedor do proxecto levado a cabo por Barroso, a súa dedicación non semellou acadar gran continuidade no panorama da socioloxía en España.

Alén disto, nós atopamos unha serie de cuestións que, tras unha ollada superficial encol da tese de Barroso, non sentimos que fosen esgotadas nin tidas en conta, especialmente no que abrangue ao proceso social de construción do xogo de azar. Por exemplo, tras unha primeira introdución á obra de Viviana A. Zelizer sobre o mercado e creación social dos cartos (2017), preguntámonos sobre as connotacións contextuais que ten o diñeiro no momento da aposta —é dicir, sobre a forma “*token*” do obxecto social “diñeiro”—, así coma sobre a relación desta forma dos cartos co espazo en que acontece a aposta. Esta transformación do papel dos cartos durante o momento da aposta foi xa advertida por Gerda Reith, acudindo tamén a Zelizer para a formulación do fenómeno (2013, p. 726). Ocorréusenos tamén que podemos tratar a aposta e o acto do xogo coma un sistema mediado por obxectos sociais e posibilitado polo concurso de estruturas de

maior nivel, coma son o modo de produción propio da economía produtora de mercadorías (a forma baixo a que se presenta e que ao mesmo tempo subxace o obxecto social “aposta” é a forma da mercadoría), o sistema da identidade social ou o cisheteropatriarcado (a socialización nuns imperativos de xénero inflúe sobre a predisposición ao risco e o tipo de xogo de azar que ten lugar, coma queda representado no *Informe sobre trastornos comportamentales 2022* do Ministerio de Sanidade [p. 23-26]).

Dende os anos 70’ do século XX xestouse con forma unha caracterización da “patoloxía do xogo” coma se dunha enfermidade centrada na personalidade ou na psique individual se tratase (véxase Rosenthal, 1991; Echeburúa, 1992). Porén, coma sinala Concepción Barroso (2003), “...*el juego de azar compulsivo es más bien una manifestación (...) de las contradicciones de la estructura social de un determinado contexto social*” (p. 6).

Consideramos que a nosa exposición de antecedentes sobre a materia fai evidente por si mesma, non soamente o xustifico da nosa investigación, senón a necesidade da mesma. As análises sobre o xogo de azar que atopamos ata o momento da realización deste traballo seméllannos fraccionarias, polo que elaborar unha aproximación sociolóxica que amose o xeito no que o xogo de azar se insire na estrutura e nas dinámicas sociais é un imperativo.

Neste traballo consideraremos xogo de azar aos chamados *xogos de envite*, “...*entendidos como aquellos que suponen apuestas de cualquier artículo o posesión de valor sobre la base de un resultado incierto determinado por el azar*” (Barroso, 2003, p. 4). Unha definición afín atopámola no *Informe sobre Trastornos Comportamentales 2022* que sintetiza resultados das enquisas periódicas de EDADES e ESTUDES a nivel do Estado Español: “*Juego es la actividad en la que, con el fin de obtener premio, se arriesga dinero u otros objetos económicamente evaluables sobre resultados futuros e inciertos dependientes, en alguna medida, del azar y con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores*” (Ministerio de Sanidad, 2022, p. 18).

A cuestión fundamental deste traballo é aportar unha visión integral de conxunto ao fenómeno do xogo de azar problemático, que é unha realidade eminentemente social e consideramos un erro reducila á responsabilidade individual ou a unha sorte de mente enferma.

1.1- Obxectivos da investigación

Somos conscientes de que é un tema demasiado grande coma para enfrontalo por enteiro nun TFG, polo que se volve necesario precisar unha serie de cuestións máis concretas e abarcábeis. Así, a formulación dos obxectivos no marco desta investigación será a seguinte:

1. *Obxectivo xeral:* Definir o xogo de azar coma unha práctica que se constrúe socialmente e o xogo problemático coma un fenómeno de xénese social, para o que daremos conta dos modos nos que o xogo se presenta na socialización cotiá.

2. *Obxectivos específicos:*
 - a. Analizar os modos nos que o xogo aparece na vida cotiá a través dos discursos de persoas xogadoras, dando conta dos modos nos que o xogo se presenta e os diversos papeis que desempeña na vida social (coma mercadoría, coma estratexia de regulación emocional do individuo, coma experiencia, coma sistema social) e se constrúe a través de procesos situados (mercado dos cartos, adaptación máquina-usuario, etc.)
 - b. Deconstruír as categorías e os marcos conceptuais que se utilizan na articulación do xogo.
 - c. Detectar condutas de interese para o noso estudo (sobre condutas performáticas con respecto á identidade en torno ao xogo, sobre os patróns de consumo, as estratexias de autorregulación, etc.)
 - d. Identificar relacións sistemáticas entre as condutas cara o xogo das persoas que respondan a nosa enquisa e variábeis sociodemográficas coma o xénero ou o nivel adquisitivo.

No sucesivo, (1) construiremos un marco teórico dende o que poder confrontar o fenómeno do xogo de azar e o xogo problemático integramente dende o construtivismo e as ciencias sociais ; (2) exporemos o deseño da nosa metodoloxía de investigación mixta secuencial cualitativa-cuantitativa; (3) desenvolveremos os resultados da fase cualitativa, baseada fundamentalmente na análise de entrevistas semiestruturadas en profundidade; (4) desenvolveremos os resultados da fase cuantitativa, baseada na análise estadística dos resultados dunha enquisa de elaboración propia a partir do coñecemento construído na

fase anterior; (5) finalmente poremos en común e sumariaremos as conclusións acadadas ao longo de ambas as dúas fases.

2- Marco teórico

2.1- Modos de produción e modos de xogo

Atopamos *xogos de envite* e prácticas similares en diversos contextos sociais e históricos. Na proposición da súa *etnoludoloxía* e na conceptualización do xogo en xeral coma actividade humana universal, Roger Caillois xa sinalaba a *alea* (isto é, a aleatoriedade e impredictibilidade) coma un dos compoñentes fundamentais dos xogos, xunto co *agon*, *mimicry* e a *ilinx* (1986, p. 41).

Tratándose dun fenómeno tan extendido a través de diferentes sociedades, atopamos tamén que se presenta en múltiples manifestacións segundo o contexto social e a continxencia histórica na que a práctica do xogo de azar ten lugar pois trátase dun “...*hecho social enraizado en la estructura y en la dinámica social general*” (Barroso, p. 120). A variedade de manifestacións dos xogos de azar vai dende as apostas en torno ás loitas de galos en Bali, tal e coma as estuda Clifford Geertz (2005), ata os Working Men’s Clubs que proliferaron na Inglaterra do S. XIX e que organizaban lotarías e sorteos cos que recadar fondos para financiar redes obreiras de apoio mutuo, tal e coma os estuda Kate Bedford (2020, p. 4-5).

O modelo das operadoras de xogo coma Codere ou das lotarías e apostas públicas; a *state-sanctioned commodification of chance* (Young, 2015); é só unha manifestación entre outras moitas posibles que acadou a hexemonía por unha serie de continxencias históricas e que non esgota a realidade do xogo de azar (Bedford, 2020, p. 1-3). Por ser a concepción dominante do xogo de azar, é tamén o centro da nosa análise. A característica fundamental deste modelo é que o obxecto social “aposta” se presenta baixo a forma de mercadoría.

David Graeber, ao longo do seu libro *Bullshit Jobs* (2018) retrata unha serie de traballos que soamente existen por necesidades artificialmente creadas polo tecido institucional e o modo de produción, tales coma son casos tan diversos coma moitos repartidores de comida a domicilio ou a rede de subcontratacións do exército alemán (Graeber, 2018, p. 41-45). O fío seguido no libro de Graeber amósanos un caso de como as necesidades humanas son continxentes ás especificidades da vida económica na que se desenvolve o individuo, determinada por uns modos de produción.

As necesidades humanas son unha continxencia histórica tanto coma o é o modo de produción, o que repercute nuns modos de consumo que tamén son historicamente continxentes e relativos a un tempo e un espazo. É isto ao que nos referimos cando dicimos que o consumo se desenvolve ulteriormente coma unha función do modo de produción, fenómeno que tamén sinala Isaak Illich Rubín na súa exposición do tema marxista do fetichismo da mercadoría (Rubin, 1928, p. 5-14).

Presentándose a aposta baixo a forma dunha mercadoría no mercado ofertada polas empresas operadoras, ábrenos a posibilidade de comprender a demanda de xogo de azar coma o resultado duns modos de produción concretos. Un apuntamento importante que podemos realizar nesta dirección sobre o modo de xogo de azar hexemónico que analizamos é a separación fundamental entre o suxeito que xoga e a organización social do xogo: a diferenza das batallas de galos de Bali que estuda Geertz (2005) ou o xogo que acubillaban os Working Men's Clubs dos que nos fala Kate Bedford (2020), cuxa organización corría en maior ou menor medida da man da propia comunidade que logo participaba no xogo, o tipo de xogo hexemónico no que nos centramos impón unha separación radical entre a operadora de xogo e o suxeito que xoga. Este último soamente conta con poder sobre os modos nos que se lle presenta o xogo de azar a través da regulación da súa propia demanda, mais mesmo esta limitada capacidade de decisión sobre o seu propio xogo é ficticia, pois en último termo remata sendo administrada por mecanismos impersonais de competencia de mercado entre operadoras onde o medio para a maximización dos beneficios empresariais é a explotación da cognición e do espazo emocional do xogador. Natasha Schüll fálanos sobre como as innovacións da industria das máquinas comecartos nas Vegas se dirixen á superación da “tolerancia á máquina” que a persoa que xoga constrúe co tempo para seguir captando a súa atención e maximizar o tempo de xogo (Schüll, 2012, p. 133-136).

Porén, esta relación estrutural entre o consumo do xogo de azar e os modos de produción é habitualmente pasada por alto nas diversas análises académicas. No caso do xogo problemático e a adicción ao xogo, tanto o discurso clínico coma o discurso moral son vehiculizados de distintas maneiras coma códigos lexitimantes do modo de produción (véxase de novo Reith, 2013). Ambos reifican os modos de produción, mais no segundo a responsabilidade é cargada no individuo, mentres ca no primeiro naturalízase a conducta coma consecuencia dunha sorte de corpo enfermo (véxase de novo a crítica contra os

enfoques que conceptualizan a ludopatía coma unha “enfermidade do cerebro” en Becoña, 2016).

En 2003, Concepción Barroso xa sinalaba na súa tese doutoral, nunha breve caracterización sobre a mirada psicolóxica en torno ao consumo, que “*toman [...] el comportamiento como dato dado y objetivo que nos debe guiar para interpretar el fenómeno. Es simplemente la forma en que actúan los individuos (en tanto consumidores), la llave para comprender el consumo.*” (p. 258). Dende a socioloxía, o foco non podemos pólo nas condutas de agregados de individuos, senón nos procesos sociais que conforman o seu mundo e que simultaneamente son tamén un produto da acción humana.

O xogo problemático non é para nós unha cuestión meramente epidemiolóxica ou médica, nin moito menos unha cuestión de moralidade pública ou simple pedagogía: é unha cuestión sobre a interacción de diversos sistemas sociais que parte do modo de produción capitalista mesmo. A nosa reflexión nesta sección, que parte dunha análise dende unha socioloxía económica, revela aquí a súa dimensión epistemolóxica fundamental, e é que a uns modos de produción e de articulación social correspóndense uns modos de coñecemento e unhas categorías sociais específicas; ou, en termos do materialismo histórico, as relacións de produción preséntanse baixo unhas categorías materiais ideolóxicas correspondentes (Rubin, 1928, p. 45-49).

O noso obxecto de estudo, o xogo de azar problemático, amosa múltiples niveis de procesos solapados uns sobre outros que conflúen na construción do xogo problemático coma feito social: o xogo problemático é socialmente construído (1) en tanto realidade material resultante dos modos de produción historicamente continxentes; (2) en tanto categoría presente na socialización cotiá e código para explicar os modos nos que nos articulamos co noso entorno; (3) en tanto práctica social; (4) e en tanto campo de estudo.

2.2- Socialización e xogo

Segundo a Teoría de Sistemas, o fenómeno da socialización presupón unha conexión entre os sistemas de consciencia e comunicación. A socialización serve á reprodución dos modos de comunicación, á súa continuidade e á mutua comprensión dos actores. É unha emerxencia da realidade que agroma do *continuum* da materialidade da

existencia humana (sistemas fisiolóxicos acoplados a sistemas lingüísticos e sociais), constantemente circunscrita ás nosas prácticas sociais (Luhmann, 2014, p. 160-164).

Nunha formulación máis próxima á terminoloxía de Habermas, podemos dicir que a socialización é o proceso de reprodución do *Lebenswelt*, isto é, a realización da racionalidade comunicativa e o exercizo da acción comunicativa dirixida a acadar mutuo entendemento e acordos sobre o mundo, así coma un momento de integración entre o sistema rexido pola racionalidade instrumental (*Zweckrationalität*) e o mundo vital (Giddens, 1988, p. 160-165; Habermas, 1987, p. 150-155).

Tamén atendemos á definición aristotélica do ser humano coma un *zoon politikon*, en tanto que a socialización é a consecuencia (e, á súa vez, o proceso constitutivo) da sociabilidade natural humana. A socialización é unha práctica inevitable que atravesa todas as esferas da vida. É un proceso fundamentalmente co-didáctico, onde se aprende a comprender o mundo e a propia posición neste a través dunha aprendizaxe socialmente mediada e continua (Grundmann, 2020).

Porén, debemos previrnos de retratar á socialización coma se fose un proceso de simple transmisión dun código social e dun universo simbólico.

Na súa obra, Habermas sinala que mediante a acción comunicativa os actores na comunicación poden chegar a mutuo acordo sobre a definición das situacións e os significados e sobre os plans de futuro a coordinar (Habermas, 1984, p. 86), isto é, que o propio mundo vital (*Lebenswelt*) sobre o que se perfila a acción comunicativa pode ser problematizado e redefinido cando se revela unha incongruencia a consecuencia dunha contradición co mundo historicamente continxente co que entra en relación o actor. Coma sinalaban xa Alfred Schutz e Thomas Luckmann, o mundo vital é ulteriormente de natureza cultural e social e a súa cuestionabilidade é unha posibilidade histórica (Schutz & Luckmann, 1974, p. 17). Deste xeito, a acción comunicativa non ven soamente a reproducir o mundo vital, senón a confirmalo e discutilo alternativamente, isto é, a crealo de novo a cada paso.

Seguindo de novo a Teoría de Sistemas segundo Niklas Luhmann, cada acción deixa unha pegada tras de si (coma pode ser unha transformación nas nosas redes de coidados, ou contribuir á cristalización dunha relación de dominación, unha transformación física no medio ambiente, etc.) que logo confronta ao individuo de volta coma un obxecto externo e coma un produto do seu impacto no mundo. Este individuo

pode ser examinado coma un sistema que transforma o seu propio estado en consonancia co seu propio *output* procesado coma un *input* (Luhmann, 1996, p. 50). No fenómeno da socialización, ten lugar un acoplamento estrutural entre os sistemas de consciencia e un sistema de comunicación. Este acoplamento estrutural devén constantes procesos de *irritación* entre sistemas, e cada sistema debe adaptar a súa propia estrutura interna para se coordinar entre si. Hai un condicionamento mutuo e ambos os dous sistemas co-desenvólvense nunha *deriva estrutural* (Luhmann, 2002, p. 51-52; 2004, p. 169).

A nosa revisión bibliográfica permítenos albiscar como a socialización non é soamente o proceso polo que o individuo experimenta a sociedade, senón tamén o proceso polo que a realidade social é construída. Noutras palabras, atopamos un momento no que o ser individual é determinado polo ser social (ontoxénese) e un momento polo que o sistema social é actualizado pola acción dos individuos e a realidade mesma é redefinida (socioxénese) (Grundmann, 2020, p. 17).

Ademáis, a materialidade da existencia humana implica tamén a súa espacialidade e a súa temporalidade. Estamos nun lugar e nun momento histórico. A socialización sempre é “estar con”, “socializar con”, “co-socializar” (Grundmann, 2020, p. 20-23). Entendemos os espazos coma espazos en disputa e definidos en termos de relacións sociais, seguindo a teóricas coma Doreen Massey (Jess & Massey, 1995). Introducimos así a dimensión da socialización coma práctica contestada e discutida, consustancial ao momento histórico no que se desenvolve e á situación do individuo nunhas redes sociais que implican relacións de poder, procesos de identificación e desidentificación co grupo, unha pertenza de clase, a unha etnia, a redefinición do estado das cousas... En definitiva, os procesos de socialización que aseguran a continuidade dun sistema garanten tamén a desviación do mesmo, a súa transformación e, se cabe, a súa extinción.

A identidade social non é un atributo do individuo, senón un proceso que se realiza en cada intercambio social e que se refire a un espazo, a un tempo e a unha comunidade. Trátase dunha emerxencia da ubicuidade da socialización e da súa dependencia dos espazos concretos nos que se da. Debemos ter en conta, coma sinalan Jess e Massey (1995), a importancia da construción, contraconstrución e contestación do espazo social onde se co-determinan as identidades individuais. A labor sociolóxica será a de sinalar cales son os procesos co-constituíntes do xogo de azar e a socialización do individuo, e é que o momento do xogo entrelázase cos procesos de socialización a varios niveis:

- a- En primeiro lugar, o momento do xogo en si é un espazo máis de socialización, especialmente cando estamos ante o comunmente chamado “xogo social”², isto é, o xogo acompañado, mais mesmo no xogo máis solitario o individuo non deixa de reestructurar e crear o seu mundo: tamén o xogo solitario é unha práctica que acontece nun mundo social que se ve actualizado.
- b- En segundo lugar, o xogo coma actividade aparécese no discurso do xogador en entornos diversos fóra do momento do xogo. Por exemplo, investigacións anteriores (López-González et al. 2018, p. 9) e evidencias recabadas por nós indican que os *compañeiros* de traballo (en masculino) constitúen decote un círculo onde se fala de apostas deportivas ou inversión en criptodivisas. Tamén entre amizades se dan intercambios máis ou menos recurrentes sobre o xogo de azar, se ben o xeito en que se trata o tema semella depender da composición do grupo de iguais.
- c- Mesmo cando o tema do xogo non aparece explicitamente nos intercambios sociais do xogador, a acción do xogo permanece en ocasións coma un horizonte futuro que condiciona a acción presente e que require un certo ritual de preparación, coma observamos durante o noso traballo de campo para o caso das apostas deportivas. Estamos ante un acoplamento entre o sistema cognitivo do individuo que xoga e os diversos sistemas sociais de comunicación.
- d- A participación do xogo require dos recursos escasos do individuo que xoga, polo que o horizonte da acción do xogo permanece frecuentemente presente na economía particular a través da definición de presupostos e un *mercado* dos cartos (véxase Zelizer, 2017 sobre o mercado dos cartos) destinados ao xogo, coma inferimos de novo do noso traballo de campo.

Esta (re)construción continua do xogo problemático no nivel microsociolóxico do intercambio cotiá das persoas individuais co seu mundo social é posibilitada polas dinámicas estruturais que sinalamos na sección anterior, que son un presuposto desta

² Coma era o suicidio para Durkheim, mesmo o xogo máis secreto e illado é un feito social para nós e, polo tanto, a etiqueta de “xogo social”, se ben a súa utilización é moi extendida para se referir ao xogo en compañía, pode resultar ambigua nun debate sociolóxico. Coma di Concepción Barroso, “...consideramos sociales a todos los jugadores” (2003, p. 84) e, do mesmo xeito, consideramos todo acto de xogo unha práctica social, en tanto que sempre presupón unha estrutura social subxacente e un código simbólico: non existe o xogo sen os obxectos sociais que o vehiculizan nin sen a espacialidade e a temporalidade ás que se refire; mesmo cando a espacialidade sexa definida pola destrución mesma do espazo e a temporalidade coma anulación do tempo exterior á aposta.

(re)construción cotiá da realidade social e que se ven retroalimentadas de volta: a acción comunicativa ca que tecemos os nosos universos simbólicos e se mantén a integración do *Lebenswelt* co sistema social (Habermas, 1987, p. 153) é sempre unha acción ubicada nunha continxencia histórica, que é a do capitalismo do S. XXI.

E estes procesos a nivel macroestrutural impóñense baixo a forma de obxectos reificados ou realidades obxectivas alleas á axencia humana na socialización cotiá. Lembremos de novo o caso do código moral e o código clínico, que aparecen decotío coma discurso lexitimante do modo de produción de xeito que a estrutura social de fondo se mantén sen problematizar.

Estes códigos son empregados por persoas lúdopatas rehabilitadas ou en rehabilitación para dar conta da súa realidade e comunicar as súas propias experiencias, atopando fenómenos coma a utilización do código clínico coma mecanismo de exculpación para se librar da censura do código moral ou do estigma (Horch & Hodgins, 2008; López-González et al. 2018). E non só iso, senón que o código co que as accións son interpretadas depende de factores coma o xénero da persoa, de xeito que o que pode serlle exculpado ao home, na muller é calificado de vicio. Coma sinalaba Elisardo Becoña:

“Mientras que al varón se le puede considerar una persona sin control, con poco dominio, a la mujer es más probable que se le aplique el concepto moral de “viciosa”, dado que el varón todavía sigue disfrutando en nuestra sociedad de una mayor tolerancia hacia sus excesos que la mujer” (Becoña, 1997, p. 26)

Atopamos que o xogo de azar, a súa práctica e a súa caracterización na socialización cotiá intersecta con outras estruturas diversas coma son a construción social da saúde coma categoría material, a moral e os valores sociais, así coma o xénero. En tanto que, ademáis de continxencias históricas resultantes dun modo de produción concreto (véxase, por exemplo, Oyèrónké Oyèwùmí (2021) sobre a historicidade da categoría de ”muller”), son tamén estruturas do *Lebenswelt* que (re)construimos ca nosa socialización coma práctica cotiá. Deste xeito, podemos dicir que o xogo de azar coma práctica social e o xogo problemático coma categoría social:

- e- Concorren na co-construción de estruturas, xerarquías e formas ideolóxicas historicamente continxentes.

2.3- A aposta coma sistema

O xogo de azar, en todas as súas manifestacións, configúrase en torno a unha *aposta*. Coa verba *aposta* non sinalamos unicamente modos de xogo en específico coma as apostas deportivas, senón o obxecto que constitúe tanto o posible premio dun xogo coma a posible perda. “... [N]os vamos a referir al juego de azar como una que actividad sometida a reglas para la obtención de una ganancia o apuesta dependa, total o casi enteramente, de la suerte.” (Barroso, 2003, p. 46). A aposta é unha indeterminación que se consume a cada paso para se resolver nunha vitoria ou nunha derrota.

Cando falamos de “aposta coma sistema”, refírimonos á conceptualización da aposta que realizamos nós partindo da teoría de sistemas segundo Niklas Luhmann. Considerarémola un marco útil sobre o que construír hipóteses para a investigación, se ben somos conscientes do seu carácter metateórico e non directamente fundamentado na investigación social, polo que a abarcaremos con precaución. Ao mesmo tempo, tamén consideramos a lectura sobre Marx feita por Rubin en *Essays on Marx's Theory of Value* (1928) coma unha ponte ca que conectar as achegas do materialismo histórico cos elementos de cibernética social contidos na obra de Luhmann.

En Luhmann, un sistema é analizado coma unha “forma”, sendo a “forma” definida, dun xeito críptico e paradóxico, coma a diferenza entre si mesma e o que non constitúe a forma, é dicir, a forma nace pola recursividade da súa diferenciación (Luhmann, 1996, p. 62). Pola contra, en Rubin (1928) a forma é definida coma o modo en que unha “cousa” ou obxecto social (é dicir, unha relación social reificada) se presenta nun intercambio social dado³ e en relación á función social que desempeña (Rubin, 1928, p. 31-35). Por exemplo, o obxecto social “cartos” pode presentarse na forma dun salario, de rendas ou de beneficio do capital, entre outras manifestación e en relación ás funcións sociais e relacións de produción ás que se refiren (Rubin, 1928, p. 91-93). Téñase en conta que este tratamento en Rubin resulta familiar á análise teórica que realizará moito tempo despois Viviana A. Zelizer sobre as diversas manifestacións do diñeiro na nosa vida (Zelizer, 2017, p. 1-30), mais Zelizer realiza esta análise dende unha perspetiva moito

³ Non hai un fragmento concreto da obra onde se expoña isto, mais infírmolo polo seu uso do vocabulario ao longo do seu (inconcluso) traballo.

máis microsociolóxica, a diferenza da óptica marxista centrada nas relacións de produción. Deste xeito, en Rubin (1928) o tratamento da “forma” en que se aparece un obxecto social atópase estreitamente vencellado á teoría marxista da ideoloxía: a forma é, ante todo, unha representación ideolóxica determinada polos modos de produción na forma de relacións sociais reificadas. Atopamos que as teorías materialistas e a de Luhmann fan un uso moi distinto do seu vocabulario.

Volvendo a Luhmann, os sistemas comprendidos coma formas baseadas na súa propia diferenciación son constituídos pola recursividade dunha operación característica do sistema que é, necesariamente, auto-referencial, pois é precisa a concatenación de operacións homólogas entre si para acadar a recursividade necesaria para o mantemento do sistema. Polo tanto, “a forma é auto-referencia desenvolvida no tempo” (Luhmann, 1996, p. 62-68; 2004, p. 159-161; 2005a, p. 62-70; 2005b, p. 72-80). E como trasladar toda esta raíz conceptual ao noso obxecto de estudo?

Seguindo a nosa propia análise a partir da devandita literatura exposta, definiremos a “aposta coma sistema” coma composta por tres momentos: 1) no que o apostador introduce un input de cartos coa perspectiva de recibir (ou non recibir) un output de cartos maior coma resultado, é dicir, cando o apostador realiza a operación “apostar” (a aposta coma operación); 2) un momento de espera ou deliberación entre o comezo da aposta e a súa resolución; 3) o momento de resolución da aposta, en que o apostador recibe a súa ganancia ou asume a súa perda. Deste xeito, a recursividade da aposta coma sistema dependerá da recursividade da aposta coma operación, que é realizada polo apostador. O subsistema “apostador” (refiríndonos ao apostador pola súa función e non querendo sinalar á persoa en si que encarna este papel) é asumido coma condición necesaria para que se realice a aposta, do mesmo xeito que un sistema social (sistema de comunicación) require do concurso de diversos sistemas cognitivos (sistemas de consciencia) (Luhmann, 2004, p. 159-161).

Á súa vez, a aposta constrúese sobre a comunicación dun acontecemento exterior á aposta, que é a realidade sobre a que se aposta. No bingo, este acontecemento exterior en torno ao que se estrutura a aposta son os números cantados; na aposta deportiva, un evento deportivo; na ruleta, unha tirada na ruleta; no póker, a resolución da partida. Dicimos que se trata dun acontecemento exterior á aposta coma sistema porque a súa resolución é independente dos elementos do sistema e en principio non pode ser pronosticada por ningunha estrutura de expectativas dentro do sistema. Esta

externalidade, independencia e inexcrutabilidade volve ao acontecemento sobre o que se aposta un misterio que se esgota constantemente, e polo mesmo é tamén unha descuberta constantemente revelada, o que confire á aposta a súa aura de indeterminación.

O fluxo de comunicación en torno ao acontecemento sobre o que se aposta confire ademáis a súa dimensión temporal ao espazo da aposta. Véxase, ilustrativamente, a disposición espacial dunha casa de apostas calquera da cidade da Coruña: nunca hai un reloxo e os vidros sempre están tintados ou cubertos de cartelería, impedindo a entrada de luz natural, polo que se procura un illamento explícito do tempo exterior⁴. O único obxecto que aporta unha medida do tempo no interior dunha casa de apostas son as pantallas emitindo competicións deportivas: o tempo é estruturado segundo o partido de fútbol, ou de baloncesto, ou sobre o ritmo dunha carreira de cabalos... A maior particularidade da casa de apostas é que o tempo vital do individuo e o tempo interno da aposta se aproximan á súa identificación, ou mellor, hai unha maior adecuación do tempo vital do individuo⁵ ao tempo interno do sistema aposta. Tal disposición do tempo correspóndese co principio de “destrución do espazo” na construción espacial descrita nos casinos de Las Vegas (Schüll, 2012, p. 37-51).

Sendo a aposta un sistema social (aposta coma sistema) e, polo tanto, un sistema de comunicación, a iteración da súa operación constitutiva (aposta coma operación) require e alimenta unha forma específica de comunicación, o chamado “medio simbólico” que media a actividade do sistema (Luhmann, 2005a). O medio simbólico interno á aposta é o obxecto social “cartos” que se presentan baixo a forma social concreta da cuantía apostada, a forma dun “*token*” que é necesario para seguir apostando, isto é, para manter a iteración e recursividade da aposta coma operación.

Sumarizando, obtemos a seguinte definición: a aposta coma sistema é definida en tanto que sistema pola recursividade da aposta coma operación, asegurada pola función do apostador e mediada polo medio simbólico dos cartos na súa forma de *token*. É

⁴ Esta observación, lonxe de ser unha hipótese propia, é declarada polos propios deseñadores de interior dos casinos de Las Vegas, que procuran facilitar o aillamento do xogador (Schüll, 2012: 37-51), se ben é certo que a disposición espacial das pequenas casas de apostas da Coruña é marcadamente diferente e, segundo observamos, moito máis enfocada a incentivar o xogo social.

⁵ Obsérvese que, en Luhmann e na teoría de sistemas, o individuo e os sistemas de consciencia non forman parte dos sistemas sociais de comunicación, aínda cando supoñen unha condición previa (Dockendorff, 2013). Téñase en conta tamén que, na nosa análise, separamos individuo de “apostador”. De novo, por “apostador” refirímonos a unha función dentro do sistema aposta, se ben esta é encarnada polo individuo. Establecemos esta división sobre o concepto luhmanniano de “deriva estrutural” (Luhmann, 2002: 51-52).

construída sobre a comunicación dun acontecemento exterior ao sistema, que é a realidade sobre a que se aposta, e que estrutura a dimensión espazo-temporal interna da aposta coma sistema.

3. Metodoloxía

Á hora de levar a cabo unha investigación, hai unha serie de cuestións preliminares a clarificar para o prantexamento dunha metodoloxía: que poboación desexamos estudar? que preguntas procuramos responder nas nosas investigacións? Que datos precisamos recoller? (Martin et al. 2016, p. 19). A cuestión das preguntas a responder neste estudo considerámola xa respostadas en seccións previas, porén, as outras dúas cuestións mantivémolas nunha certa ambigüidade.

Que poboación desexamos estudar? Ata o momento, se ben falamos recurrentemente da persoa que aposta ou mencionamos o xogo de azar problemático no propio título deste traballo, o noso obxecto de estudo non é unha poboación, senón un feito social, ou máis fondo aínda, pretendemos alumar unhas conexións subxacentes ao feito social do xogo problemático, e un obxecto tal non é directamente abarcábel, senón que debe ser comprendido a través das súas manifestacións concretas. Para estudar procesos coma a interrelación do xogo de azar coa nosa socialización cotiá ou a construción social do xogo problemático decidimos que non soamente resultaba interesante estudar perfiles de xogo problemático posto que se trata de procesos para os que concorre a sociedade en conxunto. A poboación coa que traballamos é heteroxénea e, nas distintas fases da investigación, atendemos alternativamente a perfiles de xogo problemático, a xogadores lúdicos e a persoas externas ao xogo pero que atopan a súa presenza na súa vida social, mais circunscrita sempre ao ámbito territorial galego.

En canto á clase de datos que precisamos recoller, optamos por unha metodoloxía mixta na que integramos secuencialmente unha primeira fase cualitativa baseada en entrevistas semiestruturadas en profundidade e unha segunda fase cuantitativa baseada na análise dos resultados dunha enquisa de elaboración propia.

A información obtida por metodoloxías cualitativas e metodoloxías cuantitativas é epistemoloxicamente distinta, mais complementaria. Mentres a primeira se move nos eidos do significado, a segunda oríentase cara decisións probabilísticas sobre hipóteses (Rindenour & Newman, 2008, p. 110). A validez dunha metodoloxía recae entón en gran

medida na correspondencia das cuestións e propósitos de investigación prantexados co valor epistemolóxico da información que tratamos; “...*consistency among the research purposes, research question, and research methods is the answer to the validity question*” (Rindenour & Newman, 2008, p. 109).

Sendo fundamental a consistencia entre as cuestións prantexadas e os métodos escolleitos para as atallar, salientamos que neste traballo formulamos dúas cuestións fundamentais: (1) como se constrúe socialmente o xogo problemático? e (2) como se presenta o xogo de azar na socialización cotiá? Ambas preguntas son abarcadas neste mesmo traballo por ser procesos co-constitutivos e que, se ben analiticamente podemos diferenciarlos, na vida social danse simultáneos. Para a primeira cuestión, precisamos dunha orientación máis construtivista que nos permita dar conta dos procesos polos que o individuo se articula co seu entorno e as continxencias vitais que deveñen unhas conductas determinadas cara o xogo, polo que a fase cualitativa deste estudo foi clave. A segunda cuestión, pola contra, podemos confrontala nunha dimensión máis completa cuantitativamente a través dun test estandarizado que rexistre estas conductas para poder realizar cruces de variábeis. Nembargantes, ambas fases da investigación avanza algo en ambas cuestións e a primeira fase cualitativa foi esclarecedora para saber como proceder na elaboración da enquisa utilizada na segunda fase do estudo. En definitiva, levamos a cabo fases diferentes segundo a calidade epistemolóxica do coñecemento que procuramos xerar para compoñer en conxunto unha comprensión deste proceso de construción da realidade social.

3.1- FASE 1: Triangulación cualitativa

A ciencia e o seu obxecto de estudo non son entidades separadas e independentes, senón realidades co-constitutivas, especialmente no caso das ciencias sociais. O xogo problemático non é soamente o obxecto das nosas pescudas, senón tamén algo que, no mesmo acto, definimos. O obxecto de estudo define á práctica científica tanto coma a práctica crea o seu propio obxecto de estudo mediante a práctica mesma, que se revela coma a manifestación das institucións sociais dun tempo e a realización dunhas condicións materiais que decote permanecen sen problematizar, véndose así lexitimadas e asumidas coma dadas. A labor sociolóxica debe situar estas presuposicións en primeiro plano e formulalas coma unha cuestión máis en lugar de tratalas coma presupostos, é dicir, debe situarse fóra da *actitude natural*, onde segundo a tradición fenomenolóxica se desenvolve o mundo da vida cotiá (Schütz, 1971, p. 238-239).

Esta problematización dos presupostos e da actitude natural é propia de metodoloxías cualitativas. Porén, os presupostos, así coma os fenómenos sociais, dificilmente poden ser directamente observados, senón que só podemos dar conta deles a través de rexistros e textos que han de ser analizados ou interpretados. E, mesmo en tal caso, o discurso permanece acirrado en si mesmo: o feito social en si é fundamentalmente inabarcábel polo discurso sobre o feito e o discurso sobre o feito vólvese el mesmo un feito social autorreferencial. O discurso non se refire directamente ao feito, senón antes a si mesmo coma discurso en torno ao feito e marcado pola perspectiva situada dun actor determinado. Coma o escribiu Anne Honer, especializada en socioloxía do coñecemento:

“A investigación social cualitativa, interpretativa e comprensiva de hoxe, de querer dar conta do estado da arte competente, debe estar permanentemente marcada por un escepticismo fundamental sobre a calidade dos datos comunicados polos demais. Coma mínimo, semella cuestionábel que a comunicación doutros sobre fenómenos sociais poida ser considerada coma datos sobre os fenómenos en si. Ante todo son, en todo caso, simplemente datos da comunicación, datos sobre como é presentado (por quen sexa) un estado de cousas situacionalmente.” (Honer, 2011, p. 29)⁶

As análises cualitativas deben ser polo tanto levadas a cabo tendo en conta esta distancia entre a comunicación sobre o feito e o feito en si: non se relacionan senón indirectamente. Esta distancia aparécese coma un obstáculo para abarcar o feito social, mais con todo abre tamén unha ventá á comprensión do actor que media a comunicación, á súa subxectividade, e a unha realidade social que é intersubxectiva. A metodoloxía cualitativa nesta investigación vese xustificada por esta capacidade para reconstruír esta realidade social intersubxectiva.

A principal fonte ca que traballaremos nesta fase da investigación será provinte de entrevistas semiestruturadas en profundidade cunha duración de entre 45 minutos e 80 minutos. Sendo a nosa investigación de carácter exploratorio, escollemos este método porque nos favorece a riqueza informativa que nos permite recadar, ademáis da posibilidade de detectar dimensións que non nos prantexamos durante a nosa revisión da literatura e deliberación teórica previa (Valles, 1997, p. 196-199).

⁶ Tradución directa dende o alemán ao galego realizada por nós.

Atendendo ás nosas posibilidades de contacto con fontes, orixinalmente deseñáronse catro entrevistas semiestruturadas en profundidade para a seguinte mostra tipolóxica:

Tabla 1. Mostra tipolóxica ideal de entrevistas

	Xénero feminino	Xénero masculino
Patrón de xogo controlado	1 caso	1 caso
Patrón de xogo compulsivo	1 caso	1 caso

Porén, perdemos a comunicación inesperadamente cunha das persoas contactadas, polo que a mostra tipolóxica final á que entrevistamos foi a seguinte:

Tabla 2. Mostra tipolóxica real das entrevistas realizadas

	Xénero feminino	Xénero masculino
Patrón de xogo controlado	Aurora	Pablo
Patrón de xogo compulsivo	Lúa	-

A caracterización das persoas entrevistadas é a seguinte:

- 1- Pablo (pseudónimo): un xogador recreativo de 2X anos que comezou a apostar presencialmente aos 16 anos con bonos promocionais. Nunca apostou grandes cantidades, mais coñece casos de xogo problemático no seu entorno. A entrevista foi levada a cabo telematicamente por chamada. Non foi grabada e optamos polo apuntamento minucioso de notas, a partir das que compuxemos posteriormente a análise.
- 2- Aurora (pseudónimo): unha xogadora recreativa de 26 anos que vai ocasionalmente ao bingo. Resulta especialmente curiosa a relación que retrata entre os seus problemas de ansiedade e o alivio que atopa na zona mental na que entra cando vai ao bingo. A entrevista foi realizada presencialmente nun bar e foi grabada en nota de voz.
- 3- Lúa (pseudónimo): unha ex-xogadora compulsiva de 24 anos que gastaba grandes cantidades de cartos online. De novo, refírese un contexto persoal complexo e un gran malestar para os que atopaba evasión no xogo. A

entrevista foi realizada presencialmente nunha cafetería e foi grabada en nota de voz. Sinalamos que foi a entrevista menos fluida debido a interrupcións recurrentes do entorno.

Consideramos que os perfís que entrevistamos constitúen unha mostra teórica sumamente interesante que nos permite abarcar o xogo de azar dende diversas perspectivas e dar conta das dinámicas sociais cas que se relaciona e as estruturas nas que se insire, tales coma a mercantilización do lecer ou os imperativos de xénero.

Sinalamos que as dúas primeiras persoas entrevistadas, se ben non presentan patróns de xogo abusivo ou impulsivo, si que refiren estratexias conscientes e deliberadas de restrición para “non se ver arrastradas” ou “perder o control”.

Con Pablo, logramos contactar a través de redes sociais. Pola outra banda, tanto Aurora coma Lúa foron localizadas a través dos meus contactos persoais: trátase de dúas persoas coas que manteño unha relación de amizade. Consideramos que a relación previa de amizade con ambas as dúas entrevistadas propiciou a obtención de información máis detallada e unha comunicación máis segura sobre un tema que, ao remate, pode ser moi persoal e relativamente íntimo. O acceso desta comunicación máis persoal foi tamén posibilitado polo método de investigación da nosa escolla (a entrevista semiestruturada), que permite abarcar temas con maior delicadeza ca modelos máis rexos de entrevista e manter un intercambio de información moito máis flexíbel (Valles, 1997, p. 197). E non só isto, senón que tamén axilizou a interpretación do material recadado, pois coñecer previamente á persoa entrevistada permite tamén comprender máis profundamente o peso das experiencias que refiren, o impacto que tiveron nelas e as connotacións das súas palabras.

As entrevistas realizadas tiñan un carácter moi aberto e, á hora da súa realización, foron moi semellantes a unha conversa temática, xa que primaba a recadación de material e información diversa polo carácter exploratorio da investigación. Non había preguntas estabrecidas, mais si que se definiron catro bloques temáticos cara os que orientamos a conversa da maneira máis orgánica posible:

- **Bloque 1**: Breve historia sobre a primeira vez que se apostou e sobre a entrada no mundo do xogo de azar. Este bloque sirveu tamén coma introdución ao tema e para xerar nun espazo de confianza no que poder tratar temas que, decote, lindaban co tabú.

- Bloque 2: A presenza do xogo na socialización cotiá. Como se fala do xogo de azar en diversos ambientes? Como se retroalimentan institucións sociais coma o cisheteropatriarcado e as conductas cara o xogo?
- Bloque 3: Como evoluciona o xogo? Que tipos de xogo se practican, lugares nos que se xoga, o papel do xogo na vida cotiá...
- Bloque 4: Percepcións do xogo problemático.

Alén destas tres entrevistas en profundidade, recadamos máis material cualitativo ao que se nos presentou a ocasión de acceder facilmente e consideramos unha mágoa non aproveitalo. Concretamente, estes recursos foron:

- Tres informantes complementarios que, se ben non refiren experiencias directas co xogo, si que aportan un retrato de como o xogo de azar aparece no seu entorno e se insire na vida social. Destes informantes, dous son traballadores do sector das telecomunicacións de 22 e 25 anos que escoitan con hastío aos seus compañeiros de traballo esbardallar sobre apostas deportivas e inversión en criptomoedas, e o outro informante é un estudante de ciclo superior de 23 anos que escoita aos seus amigos falar de apostas e de xogo en máquinas comecartos.

Co tratamento de todo este material ábrenos a posibilidade de triangular os xeitos nos que o xogo de azar se aparece na vida social e os modos en que interactúa a nivel microsociolóxico con diversas dinámicas da vida cotiá, así coma con estruturas sociais e dinámicas de maior nivel.

3.2- FASE 2: Enquisa

Mentres que no caso da Fase 1 nos centramos exclusivamente en persoas con algunha clase de experiencia de primeira man co xogo, nesta segunda fase recolleemos respostas tamén de persoas con ningunha clase de encontro co xogo con fins comparativos a través dunha enquisa online autoadministrada. A ferramenta de software empregada foi o Google Forms e todos os datos recadados son totalmente anónimos.

3.2.1- Deseño mostral

O modo de mostraxe utilizado na recolección dos casos para esta enquisa é unha mostraxe non probabilística de tipo circunstancial ou accidental a través da difusión por listas de correo da UDC, redes sociais e a mobilización de contactos persoais do propio personal investigador, levada a cabo dende as 12:00 do 5 de xuño ata as 23:59 do 12 de

xuño neste ano de 2023, intre no que se pechou a recepción de respostas. Acorde co carácter das nosas pescudas, atopamos que este deseño mostrál é o que mellor nos acae pola súa gran adecuación a investigacións de alcance exploratorio coma a nosa e pola posibilidade que nos ofrece de maximizar o número de respostas recadadas; noutras palabras, por situar a accesibilidade coma criterio fundamental (Cea D'Ancona, 2004, p. 172-173).

Recadáronse un total de 376 respostas válidas, todas pertencentes ao ámbito territorial da Comunidade Autónoma de Galicia, onde centramos a nosa investigación. Non quixemos incluír casos doutras entidades territoriais debido a que algunhas das preguntas do cuestionario se refiren a conductas cara o xogo e patróns de consumo e non podemos asumir unha uniformidade no Estado Español nestes aspectos, pois cada comunidade desenvolveu historicamente modos propios de xogo e unha cultura ao seu redor (Urdániz et al. 1999) e gustaríanos illar, na medida do posíbel, estas variacións intercomunitarias, se ben mesmo dentro da propia comunidade cómpre agardar patróns de xogo e conductas disímiles entre a cidade e o rural, aínda que non observamos estas variacións no noso estudo, o que pode presentarse coma unha posíbel limitación.

3.2.2- Deseño da enquisa

Seguindo a pregunta da nosa investigación sobre a construción social do xogo problemático coma proceso con diversos niveis de solapación (coma realidade material, coma categoría, coma práctica social e coma campo de estudo), e mantendo a consistencia co noso marco teórico na dimensión na que este proceso de construción social, se ben presupón unha estrutura social subxacente, precisa de ser constantemente realizado a través do proceso de socialización e os modos nos que a sociedade se presenta ao individuo, deseñamos unha enquisa co obxectivo fundamental de detectar as diversas presentacións do xogo de azar na socialización cotiá.

Para a elaboración da enquisa, en formato de cuestionario online autoadministrado, foi clave a triangulación cualitativa previa, que nos sinalou a dirección na que debiamos formular as preguntas e certas dimensións de interese para a nosa análise. A estrutura do cuestionario foi a seguinte:

- 1- Un primeiro bloque de preguntas sociodemográficas, onde preguntamos polo ano de nacemento, o xénero, nivel de estudos, ocupación e se se tivo algunha experiencia de primeira man co xogo de azar ou non. Tamén preguntamos polo

nivel adquisitivo, mais ao final de todo do cuestionario, posto que adoita ser percibida coma unha pregunta sensible por quen enche a enquisa.

- 2- Un segundo bloque centrado nos patróns de xogo e outras conductas cara o xogo. Este bloque soamente é cumprimentado por quen refire algunha clase de relación de primeira man co xogo, sexa esta pasada ou actual. Preguntamos (1) pola clase de xogos de azar nos que se participa (bingo, apostas deportivas, lotarías, gachas, etc), (2) a modalidade na que o xogo ten lugar (presencialmente ou online), (3) a frecuencia de xogo desglosada segundo se trate de xogo presencial ou online, (4) se se trata dun xogo acompañado ou solitario, (5) con que clase de círculos ten lugar o xogo en compañía (amizades, familia, etc), (6) as sumas de cartos que se apostan, (7) as estratexias de autorregulación do propio xogo.
- 3- Un terceiro bloque sobre a presenza do xogo de azar na socialización cotiá da persoa que xoga, onde preguntamos polos entornos onde se teñen conversas sobre o xogo e a caracterización que se realiza do xogo (se se esaxeran as ganancias, se se minimizan as perdas...). Tamén preguntamos polas motivacións para o xogo.
- 4- Un cuarto bloque sobre a presenza do xogo de azar na socialización cotiá, mais desta vez dende a perspectiva da persoa que *non* xoga, onde preguntamos polos entornos nos que escoita falar de xogo e polas súas percepcións sobre o discurso en torno ao xogo.

Incluimos o cuestionario co que traballamos no Anexo. Todas as preguntas e opcións de resposta sobre a autorregulación do propio xogo foron pensadas a partir do recadado na nosa análise de entrevistas semiestruturadas en profundidade, nas que detectamos multitude destas estratexias, se ben tamén tivemos en conta bibliografía diversa sobre o tema (Moore et al. 2001; Carballo Crespo et al. 2004; Hing et al. 2016).

Cando preguntamos sobre as motivación para o xogo de azar, na nosa triangulación cualitativa detectamos diferentes motivacións que hipotetizamos que difiren en gran medida segundo se trate dun xogo de azar acompañado ou de xogo en solitario, polo que decidimos desglosar a pregunta sobre as motivacións para o xogo en dúas, sendo unha dela as motivacións para o xogo de azar en solitario e outra as motivacións para o xogo de azar en compañía. Consideramos que artigos previos estudando as motivacións para o xogo (véxase Giacomassi et al. 2006) non dan conta dun xeito o suficientemente

satisfactorio das diferentes motivacións que pode ter un mesmo individuo cara o xogo de azar e perden a oportunidade de indagar neste factor.

Tamén as preguntas sobre a caracterización do feito do xogo nas conversas da vida cotiá foron suxeridas por testemuñas colleitas durante a fase cualitativa da investigación que indicaban cara unha dimensión de *performatividade* na socialización cotiá en relación ca práctica do xogo. Esta performatividade en relación á práctica do xogo é consistente con bibliografía sobre prácticas diversas de xogo de azar, coma pode ser a anteriormente citada etnografía de Clifford Geertz (2004) sobre as loitas de galos en Bali, onde se da conta dos modos nos que se articulan as dinámicas de masculinidade e do sentido da honra arredor do momento da loita de galos, no que as apostas son un compoñente fundamental.

4. FASE 1: Triangulación cualitativa

4.1- As primeiras veces

Cada unha das nosas tres persoas entrevistadas, Pablo, Lúa e Aurora, entraron no xogo de azar por distintas razóns.

No caso de Pablo, xogou por primeira vez aínda sendo menor de idade (aos 16 anos) realizando unha aposta deportiva nun local de Luckia na Coruña utilizando un bono promocional de benvida que lle foi dado sen cuestións sobre a súa idade e que era canxeábel soamente dentro dun curto prazo de tempo. Tratábase dun xogo social, pois foi acompañado dun amigo seu. Este patrón de xogar por primeira vez cun amigo ás apostas deportivas mentres se é aínda menor de idade é rexistrado coma unha práctica común pola literatura científica (Rial et al. 2023, p. 143).

No caso de Aurora, a primeira vez que participou nun xogo de azar tratouse dun boleto de lotaría mercado en conxunto coa súa irmá aos 18 anos e con cartos dos seus pais. Este inicio ca lotaría pode resultar interesante, xa que a literatura académica sinala que o gasto en lotaría pode ser o preludeo a outras conductas de xogo máis intensas e a maior variábel predictora do gasto en lotarías é a tradición familiar ou o hábito normalizado dos pais de xogar á lotaría (Ariyabuddhiphongs, 2011). A tradición familiar é tamén unha razón recorrente no xogo entre menores de idade (Rial et al. 2023, p. 140-143).

Con todo, a experiencia máis fundamental de Aurora co xogo deuse co bingo na Coruña, onde xogou por primeira vez xunto co seu mozo e un amigo que os animou a probar sorte, mais a principal razón para visitar o local foi o prezo reducido do alcol en comparación con outros locais: “...[P]ara salir de fiesta, mucha gente lo que hace es irse con sus amigos al bingo, se toma un par de copas y luego se van de fiesta. Es que están a 5€ versus los 7’50€ de otros lados. (...) [A primeira vez] yo fui al bingo pensando en las copas a cinco euros”. As consumicións baratas son tamén refiridas por Pablo coma un factor de atracción para apostadores potenciais, e é que no bingo tamén podes almorzar gratuitamente.

Aurora refire que a súa irmá, que tamén visita ocasionalmente o bingo, era menor a primeira vez que entrou nun local en Ourense. “*Mi hermana, cuando estaba a punto de cumplir 18, como todos sus amigos eran mayores de edad, la dejaron pasar. No le pidieron el DNI*”. Unha das razóns foi de novo o baixo prezo das consumicións: “*El bingo tenía las copas a 3’50€ cuando en el resto de la ciudad estaban a 5€de aquella, lo cual para un adolescente... es una economía guapa*”.

O caso de Lúa é o único dos tres perfís entrevistados que non ten relación algunha co xogo social, e é que ela nunca apostou en compañía. Comezou xogando a videoxogos con dinámicas de gacha coma modo de evasión dunhas circunstancias personais complexas, ata que decidiu comezar a invertir sumas de cartos que cada vez ían en aumento, ata que o hábito devíu nun consumo problemático e o que a súa propia psicóloga chamou ludopatía. Mais sinala que comezou gastando moi pouco, case anecdoticamente: “...[A]ntes de empezar a gastar moito, pois o típico, 1€, 5€... nalgunha loot box, pero nada esaxerado. Ás veces prestábamnos miña irmán”. Estes inicios con cantidades mínimas son sinalados na literatura académica coma un acontecemento habitual e, en ocasións, o adro antes dun gasto maior ou dunha maior frecuencia de xogo (Ariyabuddhiphongs, 2011, p. 23; López-González et al. 2018, p. 7-8; Rial et al. 2023, p. 143)

No caso de Pablo, o xogo é descrito sempre coma puramente lúdico e social. No de Aurora, se ben se trata tamén dun xogo social, refire tamén outras circunstancias que volven o bingo atractivo para ela:

“Al principio empezamos jugando un cartón cada uno, pero es que en ese primer cartón la voz de la que cantaba las bolas iba tan rápido que yo literalmente estaba todo el rato pensando en las bolas y era imposible cuadrar si ganaba o no, y claro,

a mi me interesaba ganar porque nunca está mal ganar un dinero. Y ahí fue cuando empecé a darme cuenta de que (...) según iban pasando me iba dando cuenta de que estaba muy, muy relajada, de que no tenía pensamientos intrusivos porque no me daba tiempo a tenerlos y a mi me relajó mucho. Entonces, como experiencia me gustó el no estar pendiente de mis propios pensamientos. Esto es ya por mi propio trastorno [de ansiedade xeralizada], no tiene que ver con que el mundo entero le pase lo mismo que a mi.”

O caso de Lúa, que, a diferencia do de Aurora, chegou a se converter nun xogo sumamente problemático, refire tamén unha experiencia semellante que a atraía de novo ás loot boxes, se ben con certas particularidades por se tratar dun modo de xogo de azar moi distinto ao bingo presencial:

“Non comecei a meterme no xogo porque fose algo que me gustara, que me atraera e tal, senón porque estaba mal, e a min gastar cartos e obter recompensas producíame satisfacción. Era coma... ‘jóln, comprei isto...’ e non me servía para nada, pero a min facíame ilusión acabar os eventos e ver que son a mellor da miña clasificación... ou cousas así... era o meu refuxio.”

En definitiva, mentres os casos de Pablo e Aurora teñen en común o se tratar dun xogo social e baixo control, ao mesmo tempo o caso de Aurora e o de Lúa, se ben o desta segunda chegou a ser problemático, teñen en común que o xogo se lles aparece coma unha estratexia de regulación emocional fronte a unha continxencia vital de gran estrés. As referencias ao xogo coma un “refuxio” ou unha “evasión” foron frecuentes durante ambas as dúas entrevistas.

4.2- A evolución do xogo

Tanto no caso de Pablo coma no de Aurora, o xogo permaneceu sempre nuns niveis prudenciais de xogo lúdico e sempre en compañía, soamente no de Lúa se volveu problemático. Con todo, a análise das nosas entrevistas permítenos hipotetizar algúns dos factores que condicionan a evolución dos hábitos de xogo: mentres que a finalidade de Pablo sempre foi un mero entretenemento, para Aurora e Lúa o xogo cumpre unha función na súa regulación emocional, e iso condiciona as súas conductas cara o momento do xogo.

Tamén hipotetizamos que a evolución dos hábitos de xogo se relaciona co tipo de xogo de azar que se practica. Deste xeito, Aurora fala sobre a relación do seu mozo coas

apostas deportivas: *“Él sí jugó con apuestas deportivas. (...) Comenzó apostando a la NBA (...) y cuando empezó a jugar se metió en varios grupos de Telegram, se informó un montón para ver cómo iba (...). Mi novio ve el bingo y me dice que lo deje porque para él el bingo no tiene una fórmula mágica para conseguir el dinero. Él consideraba que las apuestas eran la polla y le iba genial porque él en base a unos datos decidía qué apostar. Era una ilusión de control.”* O tipo de xogo de azar que se practica relaciónase cunhas prácticas sociais fóra do momento do xogo, coma é o ritual de preparación do mozo de Aurora durante o proceso de deliberación e recadación de información por grupos de difusión de Telegram.

Co tempo, o mozo de Aurora tentou tamén apostar a outros deportes, coma o fútbol (masculino e feminino), aínda que non se mantivo esta evolución. A pesar disto, detectamos unha tendencia entre os consumidores de apostas deportivas a expandir paulatinamente o seu xogo a novos deportes e competicións, cada vez máis desconectados deles.

Deste xeito, o consumidor de apostas deportivas iniciárase nas apostas con deportes que consume, coma son o fútbol ou o baloncesto, ata que co tempo a aposta cobre máis relevancia que a competición sobre a que se aposta e se comece a xogar sobre eventos que non lle interesan xenuinamente, mais soamente pola emoción da aposta, coma son as carreiras de cabalos ou de galgos. Aurora cóntanos que en certos grupos abertos de Telegram (isto é, grupos nos que todo o mundo pode entrar), de cando en vez aparecían personaxes que promocionaban apostas sobre eventos ilegais e rapidamente desaparecían, mais estes movementos fuxidíos utilizando a ferramenta de Telegram de autodestruir mensaxes tiñan a finalidade de captar xogadores do mercado regular e de curso legal de apostas deportivas para este mercado sumerxo. *“Hay gallos y todo. Yo pensaba que eso no pasaba ya en la vida real, que era como de las películas y tal. Y peleas de perros y de todo. De todo. Hay peleas hasta clandestinas pero de personas. Flipas”*.

Se ben o xogo do mozo de Aurora está actualmente baixo control, a súa relación cas apostas deportivas si que acadou puntos problemáticos:

“Cuando él hacía apuestas de la NBA; (...) Esos partidos aquí en España es de noche cuando se hacen, son las 3:00-4:00 de la mañana. Pues él de aquella estaba en la carrera todavía y él es una persona que normalmente le cuesta mucho dormir. Entonces,

a él le venía bien a esas horas y miraba los partidos porque no tenía nada que hacer. Pero el resto del día se lo pasaba leyendo lo que ponía en los grupos de Telegram para ver qué iba a apostar a noche (...) Al principio no me parecía tan grave (...) per llegó un punto que ya era exagerado y le dije ‘para ya’. ‘Paras o tenemos un problema, y el problema va a ser que te voy a dejar’, ¿sabes? Pero porque ya llegó un punto en que las apuestas estaban afectando, no a nuestra relación como relación, pero sí a nuestro tiempo de calidad juntos, y a mi no me gustaba eso”.

Se ben a situación foi correxida co tempo, esta relación da situación do xogo do mozo de Aurora coincide en diversos aspectos ca caracterización do *Informe sobre trastornos comportamentales 2022* do Ministerio de Sanidade sobre o xogo problemático:

“Cuando el juego se convierte en el centro de la vida de una persona; ocupando una gran parte de la actividad diaria, pensando en cómo jugar, cuando o de dónde sacar el dinero para poder jugar; y se es incapaz de dejar de jugar a pesar de las consecuencias negativas que dañan seriamente sus relaciones familiares, laborales o personales, estamos ante lo que se conoce como trastorno del juego” (p. 43)

No caso de Lúa atopamos certos paralelismos coas apostas deportivas do mozo de Aurora. Ao igual que a traxectoria de apostador problemático, que tende a expandir o seu xogo cara novas competicións, tamén Lúa expandiu o seu xogo e o seu consumo problemático cas *loot boxes* a xogos online diversos: “Algúns xogos nos que gastaba xa os tiña de antes, outros descargáraos logo e xa comezara a gastar”.

En definitiva, semella que a clase de xogo que se practica relaciónase íntimamente ca evolución que experimentan os hábitos de xogo. Esta achega adecúase ao consenso na bibliografía científica, que suxire esta mesma relación entre modalidade de xogo de azar que se practica (apostas deportivas, bingo, etc.) e o desenvolvemento de determinados patróns de xogo; por exemplo, Binde et al. (2017) atopan nunha enquisa realizada en poboación sueca que as máquinas comecartos, os xogos de casino e o bingo relaciónanse máis intensamente co xogo problemático que as apostas deportivas.

Outro factor influínte na evolución do xogo son as diversas motivacións das persoas para xogar. A evasión dos problemas que refiren Lúa e Aurora, así coma a busca de ganancias económicas no caso do mozo de Aurora, semellan estar máis vencelladas a patróns problemáticos que a disposición puramente lúdica de Pablo; observación que coincide ca bibliografía científica sobre o tema, coma refiren Hing et al. (2016) nun artigo

no que conclúen que *non* xogar por cartos é un predictor de xogo non problemático e, pola contra, *si* xogar por cartos relaciónase máis frecuentemente con patróns problemáticos.

Á súa vez, a modalidade do xogo de azar escolleita pola persoa que xoga semella adecuarse ás motivacións das nosas entrevistadas. O bingo tal e coma o experimenta Aurora e o gasto en loot boxes de xogos con mecánicas de gachas e *pay to win* tal e coma era o caso de Lúa teñen en común tratarse dunha práctica evasiva que busca a suspensión dunha continxencia vital hostil. Este obxectivo aparécese coma moito máis accesíbel en xogos de azar que permiten frecuencias de eventos máis elevadas ou que non se estruturan en torno acontecementos coma competicións deportivas.

A pesar das diferenzas, todos os casos rexistrados desenvolveron estratexias de autorregulación do propio xogo en consonancia ca relación particular de cada un co xogo de azar.

4.3- Estratexias de autorregulación do xogo e marcado dos cartos

Tanto Aurora e Lúa coma Pablo desenvolveron estratexias para a autorregulación do seu xogo, e é que os patróns de autorregulación do xogo semellan ser un fenómeno moi común, tanto para o xogo en compañía coma o xogo en solitario, para o xogo problemático coma para o xogo controlado; semella ser unha conducta transversal a gran parte dos perfís de persoa xogadora. A literatura académica, sinala nesta mesma dirección, se ben a investigación sobre os patróns de autorregulación do propio xogo de azar céntrase a miúdo nos xogadores definidos coma problemáticos (véxase Moore et al. 2001), se ben, coma observamos ao longo da nosa investigación, non é unha práctica exclusiva deste perfil. Estas estratexias de autorregulación do propio xogo son tamén chamadas “estratexias de xogo de azar responsable” (*responsible gambling strategies*) e semellan estar positivamente asociadas a menor risco de xogo problemático (Hing et al. 2016).

Pablo reconece que evitaba gastar “os seus propios cartos”, isto é, tentaba limitar os seus gastos no xogo aos bonos promocionais aos que podía acceder. No caso de Aurora, atopamos unha diversidade de métodos que se aplican simultaneamente: por unha banda, marca un presuposto antes de comezar a xogar ao que limita os seus gastos, pola outra, tampouco vai ao bingo soa e evita xogar cando se atopa en situacións de estrés. No caso de Lúa, ao comezo non existía unha estratexia de autorregulación do seu xogo, ata que o volume dos seus gastos comezou a ser un problema económico para ela (“Chegaron a ser

400€ ao mes, 500€...”), momento no que decidiu pedir axuda á súa familia limitando deliberadamente a cantidade de cartos aos que tiña acceso para xogar:

“Para deixalo non foi en plan ‘veña, vou facerme responsable’, senón que foi en plan ‘vou a quitarme os cartos e ídesmos dosificando segundo eu... pois por exemplo vaia a cear e dádesme 15€, se vou tomar algo, pois 5€, e así xa non teño nada para gastar’. E foi así. De feito, eu non tiña nada na conta nesa temporada. Nada. Porque se non gastábao.”

Na actualidade, o xogo de Lúa en loot boxes está baixo control. Aínda xoga esporadicamente e xa non precisa de estratexias tan radicais coma a descrita, mais si que segue a ter mecanismos para evitar novas perdas de control e, coma Aurora, evita o xogo en momentos de vulnerabilidade personal, estados anímicos conflictivos ou situacións de estrés. O caso de recuperación de Lúa mediante esta estratexia de limitación forzosa dos cartos aos que pode acceder durante un periodo de tempo indefinido é en realidade moi común, e é que gran parte da poboación que se recupera dun hábito de xogo compulsivo e problemático non pode acceder ao tratamento axeitado e vese obrigada a facelo pola súa conta cos recursos á súa disposición, proceso no que é clave a articulación das propias redes de apoio (Carballo Crespo et al. 2004) —se ben, pola outra banda, sinálanse diferenzas moi significativas na calidade da recuperación entre os xogadores que pasaron por unha “recuperación natural” (este é o termo utilizado na literatura para se referir á recuperación sen intervención terapéutica) con respecto aos xogadores que seguiron algunha clase de tratamento, sendo máis comúns as recaídas entre os primeiros (Barroso, 2003, p. 367-375).

En todo caso, atopamos que a perda de control se lles amosa coma un perigo real do que se deben previr. Esta disposición agroma dunha conciencia clara sobre os perigos do xogo. Se ben Aurora ten o seu xogo totalmente baixo control, sinala que esta relación conflictiva co xogo da seguinte maneira:

“Hay gente que, para lidiar con sus problemas bebe, o se mete droga o lo que sea. Esto es lo mismo, solo que no es una substancia, es una situación.”

Decidimos clasificar o das estratexias de autorregulación do xogo que detectamos do seguinte xeito:

- 1- A articulación de redes de apoio e a petición expresa de axuda para autorregulación, coma vemos claramente no caso de Lúa para atallar o seu consumo compulsivo e a ludopatía.
- 2- A avaliación do propio estado emocional e a susceptibilidade a perder o control sobre o propio gasto. Aurora sinala: “*Depende de lo estresada que esté ese día. Intento ir [ao bingo] los días que tengo menos estrés, porque cuanto más estresada estoy, más ganas tengo de esa evasión, de ese no pensar*”. Ao mesmo tempo, Lúa dinos: “Aínda hoxe, cando estou mellor de ánimo, contrólome mellor. Ao mellor se estou baixa de ánimos e non gastei nada e vexo unha loot box nun evento... pois unha loot box cómproua. Pero unha soa. Non máis.”
- 3- Ter en mente outras actividades máis “sás” ou desexábeis que poderían realizar cos cartos do xogo, coma poden ser ir cear con amizades ou sair a tomar algo.
- 4- O *marcado* dos cartos do xogo, e é que a mór parte das estratexias que detectamos para a autorregulación do xogo son en realidade unha *autorregulación do gasto* (Aurora di: “...yo me controlaría porque no puedo económicamente gastar más de X dinero”) e non tanto doutros factores coma o tempo de xogo, se ben a regulación do gasto semella devir no tempo tamén unha redución no tempo de xogo, coma foi o caso de Lúa, que tanto o seu gasto en loot boxes coma o seu tempo de xogo en gachas é moito máis ocasional, ou coma, de novo, semella indicar a escasa literatura científica sobre o tema (Moore et al. 2011). Tal e coma nós o observamos (e coma ratificaremos de novo na Fase 2 desta investigación), este marcado dos cartos en forma dun presuposto definido que limita o gasto pode darse tanto nos momentos inmediatamente previos ao momento do xogo; respectando un teito límite de gastos definido con antelación (Hing et al. 2016); coma durante un periodo prolongado de tempo apartando cartos no día a día coma gastos para o xogo. Véxase Lúa: “O típico de ‘ti este mes, quitando os gastos do piso, a luz, a auga e a roupa, quédanche X cartos e eses cartos podes consumilos onde ti queiras’. Entón, eu ao mellor, un mes si que me apetecía gastar no xogo e gastaba...”. Outro modo de marcado dos cartos que serve á autorregulación do xogo é a estratexia refirida por Pablo, na que el se pon a limitación a si mesmo

de non xogar “os seus propios cartos”, senón unicamente o de bonos gratuitos e soamente con excepcións puntuais.

Os modos de marcado dos cartos polas persoas xogadoras son un caso da construción social do diñeiro no proceso do xogo de azar, que merecerá a nosa atención en epígrafes sucesivos.

4.4- Captación de xogadores

Todas as persoas entrevistadas están de acordo en ter atopado prácticas por parte da industria do xogo moi nocivas ou mesmo con dinámicas depredadoras, coma pode ser o baixo prezo das consumicións ou o escaso control para evitar a entrada de menores en locais de apostas ou bingo, se ben tanto Pablo coma Aurora coinciden en que, especialmente dende a pandemia da Covid, aumentaron significativamente estes controis de acceso, mais tamén o control da información sobre os clientes, por exemplo mantendo un rexistro das persoas que entran ao bingo.

No caso do xogo por loot boxes e os gachas, estas dinámicas de captación son conformadas polo propio funcionamento do xogo, coma poden ser mecánicas *pay to win* e lanzamento constante de eventos novidosos, coma refire Lúa, se ben moitos dos obxectos das loot boxese tamén se tratan de modificacións estéticas do xogo ou dos personaxes.

Esta renovación constante dos eventos do xogo podemos observala coma un caso da co-adaptación entre a tecnoloxía do xogo de azar e as necesidades da persoa que xoga para entrar na *zone*, un estado de evasión e sensación de seguridade sobre o que nos estenderemos nos seguintes epígrafes. Natasha Schüll sinala sobre o caso dunha ex-ludópata das Vegas enganchada ás máquinas comecartos á que entrevistou: “*As she sees it, her addiction emerges from an ongoing process of human-machine adaptation in which her own changing needs (i. e. what she requires to enter the zone), are spurred on by continual ‘matching’ on those needs by design*” (Schüll, 2012, p. 132). Coma en calquera adicción, a persoa adicta constrúe unha tolerancia (neste caso, á máquina de xogo) e precisa cada vez dunha maior estimulación, ou de novas formas de estimulación que a manteña xogando: “*...technological innovation destabilizes that tolerance wherever it develops*” (Schüll, 2012, p. 133).

Outro caso de deseño de xogo gacha dirixido a captar os gastos do xogador é descrito por Pablo, que se ben non tivo experiencias de primeira man con esta clase de

xogo, si que coñeceu casos de persoas que experimentaban con esta clase de xogo. Trátase de xogos cuxo principal atractivo reside na interacción con personaxes e a posibilidade de relacionarse con eles, de xeitos que decote se aproximan a unha sorte de *soft porn*. Atopamos nesta dinámica unha interacción entre a industria do xogo dos gacha e unha hipersexualización patriarcal. Ademáis, a inclusión de elementos de *soft porn* actúa no mesmo plano ca a innovación tecnolóxica continua da industria do xogo, neste caso aplicado aos gachas, coma un modo de incrementar a estimulación á que o xogador desenvolve tolerancia.

Nos xogos de azar no que a aposta pode implicar un premio monetario, coma o bingo ou a aposta deportiva, a propia posibilidade da obtención de cartos constitúe un primeiro atractivo para a atención da xente interesada no xogo. Véxase coma Aurora, que recoñece non xogar ao bingo polos cartos, senón polo estado de evasión e relaxación que lle permite acadar, refiriu sobre a súa primeira vez no bingo que “...*a mi me interesaba ganar porque nunca está mal ganar un dinero*”. Sendo, ademáis, os cartos a recompensa do xogo, cumpren a función do reforzo intermitente que mantén a atención no devir da aposta. E, cando a aposta se resolve nunha perda, un balance negativo de gastos pode ser tamén un motor que extenda o tempo de xogo. Aurora conta: “...*no ganas y no te mola, pero ganas algo y dices ‘ay, gané algo, que guay’*. *Aunque sea recuperar lo que has metido, da igual, el hecho de ganar te da una satisfacción momentánea*”.

4.5- A construción social dos cartos

O obxecto social dos cartos leva a cabo unha multitude de papeis no que se refire á aposta e é codificado dun xeito ou doutro segundo os sistemas cos que entre en relación.

Voltando á nosa caracterización da aposta coma sistema, lembremos que dividiamos o sistema en tres momentos: 1) o momento da realización da aposta (aposta coma operación desempeñada polo individuo que aposta); 2) o momento de indecisión previo á resolución da aposta en torno ao acontecemento sobre o que se aposta; 3) a resolución da aposta. Lembremos tamén que o acontecemento exterior ao sistema, que é a realidade sobre a que se aposta, estrutura a dimensión temporal da aposta coma sistema, que ben pode ser unha tirada á ruleta coma unha competición deportiva, cuxo resultado é, en principio, non directamente predicíbel e introduce unha dimensión da aposta coma indeterminación constante. Nesta definición do tempo interno da aposta coma sistema entra tamén a colación a cantidade monetaria apostada: o tempo vólvese unha

indeterminación coma a aposta mesma en tanto que a súa resolución e as consecuentes perdas ou ganancias son unha posibilidade constante e impredicíbel.

Esta caracterización da aposta coma sistema está realizada dende a perspectiva do individuo que aposta que, se ben o individuo non forma parte el mesmo do sistema, senón en tanto personificación do subsistema dun “apostador” que asegura a iteración da aposta coma operación, o propio sistema da aposta non existiría de non haber tal individuo, que dispón a súa cognición e a súa acción.

O apostador, coma subsistema dentro do sistema da aposta, mediante a iteración da operación de apostar, alimenta o medio de comunicación simbólico do sistema, que son os cartos na súa forma de *token* de xogo. No sistema da aposta soamente cobran significado na medida en que a súa circulación se traduce na continuación do xogo. A relación dos cartos ca dimensión temporal da aposta é polo tanto dobre: por unha banda, define o tempo dentro do sistema en concordancia co acontecemento sobre o que se aposta, fraccionándoo alternativamente en momentos de indeterminación e resolución (positiva ou negativa) dunha operación aposta; pola outra banda, o tempo de xogo en si prolóngase soamente mentres se prolongue a circulación dos cartos no sistema, e cando o apostador corta a circulación, coma pode ser cando se liquida un presuposto previamente definido, cesa tamén o xogo de azar. Os cartos na súa forma de *token de xogo* son tanto un medio simbólico de comunicación coma unha medida do tempo allea ao tempo exterior do reloxo, que queda suspendido.

Mais, en relación ao individuo que aposta, que é a persoa real baixo o rol de apostador, os cartos preséntanse coma *tempo de xogo en potencia*, isto é, non só a prolongación da aposta en si coma sistema social, senón a prolongación da *aposta coma experiencia*, tal e coma se revela nas entrevistas que realizamos. Foron recurrentes descripcións da *satisfacción* que da gañar cartos no bingo (Aurora) ou unha clasificación semanal nun *pay to win* (Lúa), así coma á simple diversión dunha aposta deportiva (Pablo), que se presenta en gran medida coma unha *intensificación* da emoción inherente á competición deportiva sobre a que se aposta.

Natasha Schüll realiza uns apuntamentos sobre o xogo con máquinas comeartos que atopamos tamén aplicábeis ao caso de Lúa cos xogos con *loot boxes* e ao de Aurora co bingo: “...[M]achine gambling alters the nature of exchange to a point where it becomes disconnected from relationships, it alters the nature of money’s role in the social

world (...) the solitary transactions of machine gambling converts money into a means for suspending collective forms of value” (Schüll, 2012, p. 198). Os cartos, na medida en que posibilitan o xogo e median os estímulos e reforzos que o xogo aporta, non soamente existen coma *token* dentro da aposta coma sistema social, senón que tamén teñen un papel nas estratexias de regulación emocional da persoa que xoga a través da presentación dos *cartos token* coma tempo de xogo en potencia e, en consecuencia, coma tempo na *zone* en potencia.

Con todo, a presentación en forma de *token* que adquiren os cartos é circunstancial á etiquetaxe que deles fai cada persoa e todas estas funcións que sinalamos, tanto na aposta coma sistema social coma na regulación emocional da persoa, soamente se cumpren en relación ao entorno ao que se refiren. A etiquetaxe dos cartos é, porén, un acontecemento en relación a un actor e un obxecto de disputa. Zelizer sinala na súa obra: *“Social differentiation of money is pervasive; not only in the dark exotic corners of the economy but everywhere we look, different kinds of social relations and values reshape monies. Not just individuals but organizations and even the government distinguish among forms of legal tender or other monies.”* (Zelizer, 2017, p. 209).

Coma sinalamos en seccións anteriores, a etiquetaxe dos cartos cumpre tamén un papel na autorregulación do xogo de azar. Deste xeito, os cartos marcados coma presuposto para o xogo non soamente se presentan coma tempo de xogo en potencia, senón tamén coma a propia limitación do tempo de xogo, introducindo unha tensión na relación entre a persoa que xoga e a súa demanda: *“As the worldly value-charge of money intrudes upon the zone, it introduces tension where tensionless is sought and relationality where dissociation is sought”* (Schüll, 2012, p. 200).

Lembremos, de novo, a autolimitación de Pablo a “non xogar cos seus propios cartos”, limitándose a apostar con bonos ou, en todo caso, con cuantías moi baixas e sen entrar nun balance negativo. Os bonos, por certo, trátanse dunha forma especial dos cartos emitida polas propias empresas operadoras ca intención de captar xogadores. Sobre o papel da etiquetaxe dos cartos en tanto que presuposto que limita o tempo de xogo, tamén refire Aurora unha actitude do seu mozo: *“Normalmente voy con mi novio y él es una persona de ‘gastamos esto y punto’”*. Tamén sinala sobre a súa propia práctica: *“Partes*

de un presupuesto (...) Nosotros vamos dos o tres, ponemos cada uno diez euros y van al medio⁷...”.

No momento no que os cartos abandonan a man da persoa xogando, abandonan tamén os entramados do sistema cognitivo e o microsociolóxico para se converter en ingresos das operadoras de xogo. Prodúcese unha transfiguración dos cartos pola súa posta en relación cun novo sistema: deixan de ser un *token*, deixan de ser o medio simbólico do sistema da aposta, deixan de ser tempo potencial de xogo para a persoa que xoga. A aposta deixa de ser unha experiencia personal ou un sistema estruturado en torno ao apostador para trascender cara a súa dimensión da aposta coma mercadoría. Vehiculizados pola explotación da cognición humana e o estado da *zone*, os cartos *token* coma tempo de xogo en potencia pasan a se converter en depósito de valor, valor de cambio e expresión da relación entre mercadorías en mans das empresasa operadoras de xogo.

Os cartos, coma obxecto social que son, defínense circunstancialmente en relación aos sistemas cos que entran en relación. Vólvense un fío conductor que, a través de diversas transfiguracións, permiten o feito social do xogo de azar. Segundo a perspectiva que adoptemos, podemos conceptualizar os cartos de distintos xeitos:

- 1) Para o sistema da aposta: Cartos *token* ou medio simbólico de comunicación que asegura a súa continuidade do sistema da aposta.
- 2) Para a persoa xogando: Cartos coma tempo de xogo en potencia.
- 3) Para a industria do xogo: Diñeiro de mercado obtido a través da oferta da aposta coma mercadoría.

Tabla 3. Modos de presentación dos cartos e a aposta segundo a perspectiva adoptada

O feito social da aposta		
<i>Perspectiva</i>	<i>Forma de presentación dos cartos</i>	<i>Forma de presentación da aposta</i>
Sistema da aposta	Token	Aposta coma sistema
Persoa xogando	Tempo de xogo en potencia	Aposta coma experiencia
Industria do xogo	Diñeiro de mercado	Aposta coma mercadoría

⁷ É dicir, os cartos que se recadan entre as persoas integrantes do grupo póñense en común para o xogo de todo o grupo. Se a sesión de xogo remata nun balance positivo, as ganancias repártense equitativamente entre as persoas do grupo. Sobre esta práctica, di Aurora: “*Nosotros cuando jugamos repartimos las ganancias entre los que estamos, porque es feo que, si te toca a ti, te lo quedes todo*”.

Á súa vez, as diversas manifestacións dos cartos e da aposta correspóndense ao nivel microsociolóxico, cognitivo e macroestrutural, respetivamente.

4.6- Regulación emocional e un modelo de industria

Aurora cóntanos “*El hecho de ganar te da una satisfacción momentánea. (...) Si en tu vida normalmente no estás acostumbrado a experimentar satisfacción o a sentirte realizado o que has conseguido algo, engancha bastante. Porque el verte que has ganado y el resto de personas queriendo ganar, te hace sentir que has conseguido tú el ganar. Pero no es verdad, te ha tocado porque te ha tocado.*”

Lúa, expondo as causas que atribuía ao seu xogo problemático, dinos: “Era o único que me facía sentir ben naquel momento. Nin amigos, nin familia... gastar, gastar e gastar”. Ambas as dúas coinciden en que o xogo de azar é unha vía de escape ou unha evasión para unhas circunstancias persoais complexas. A práctica do xogo de azar coma estratexia de autorregulación emocional amósasenos coma un caso da determinación social da conciencia e a intimididade.

O estado descrito por elas lémbraos ao que Natasha Schüll atopou nomeado polos xogadores de máquinas comecartos das Vegas coma “*the zone*”: “*...the elusive point of absorption, beyond contingency, that machine gamblers perpetually seek. (...) The zone state is attainable only at the threshold where rhythm holds sway over risk, comfort over perturbation, habituation over surprise. (...) [T]he threshold constantly shifts as a function of dynamic interaction between players’ habits and the industry’s technological innovations.*” (2012, p. 135). Tamén Gerda Reith observa que no xogo de azar se procura un estado fráxil e fuxidío de constante tensión e resolución da tensión: tanto ante as ganancias coma ante as perdas, a perpetuación do tempo de xogo é o obxectivo do xogador (Reith, 1999, p. 146-151).

Unha característica aparentemente contraditoria deste estado que a miúdo se refire é a ilusión de control *dentro* do propio xogo, sendo as máquinas deseñadas deliberadamente para favorecer a esta ilusión de control (Schüll, 2012, p. 55). Este estado de evasión e ilusión de control tamén semella ser un factor regulador da autoimaxe e a autoestima para xogadores de idade avanzada (Loroz, 2004). Se ben as razóns detectadas para o xogo de azar son moi diversas, diferindo especialmente entre os chamados “xogadores lúdicos e os xogadores patolóxicos” (Back et al. 2011), dase unha tendencia

mantida á utilización do xogo de azar coma un mecanismo de regulación emocional ou coma *cope mechanism*. Tamén nas nosas entrevistas detectamos este factor coma unha motivación para o xogo.

Para a persoa que xoga, dentro destes mecanismos de regulación emocional, vale máis a maximización do tempo de xogo, e máis concretamente de tempo *na zona*, ca a optimización das ganancias, se ben a reflexión sobre o balance monetario do xogo e a reflexión sobre o tempo de xogo non se presentan separadamente, senón de xeito simultáneo, atendendo á circularidade da definición dos cartos coma tempo de xogo en potencia, mais tamén coma un valor de mercado fóra do momento do xogo e no ámbito xeral da economía. Di Aurora: *“Si me ha pasado que mientras jugábamos recuperamos lo que hemos metido, digo ‘pues juguemos un poco más porque igual ganamos más y así nos llevamos algo aparte’ (...) [Y] aunque haya recuperado, no me importa volver a gastar esos 10€. No sé si me explico. Prefiero seguir jugando.”*

O valor dos cartos coma token presentados coma tempo de xogo en potencia é o seu valor coma posibilidade de anulación dunha continxencia vital hostil. O xogo na *zone* é un lugar de intersección entre os niveis cognitivo, microsociolóxico e macroestrutural a través da mediación dos cartos nas súas diversas transfiguracións, mais sempre baixo as condicións do modo de produción dunha economía produtora de mercadorías.

Xogo e socialización

Mentres que Lúa e Aurora refiren un papel do xogo coma regulador emocional, esta dimensión non a atopamos no caso de Pablo e refírese no seu lugar un patrón de xogo orientado cara a diversión e o entretenemento.

Se ben o seu xogo era simplemente lúdico, si que refire sobre persoas do seu entorno que certas conductas que se formaban cara as apostas deportivas se convertían “nunha muleta para chorbos con inseguridades”.

Lúa, á súa vez, se ben o seu xogo foi sempre illado e non falaba con xente sobre os seus hábitos de consumo de loot boxes, si que escoitaba a rapaces no seu entorno falar sobre apostas deportivas e asegura que “eran conversas con moita testosterona”. Dábase tamén unha esaxeración da frecuencia das ganancias e decote agochaban ou minimizaban a súa frecuencia de xogo.

Na redación da nosa metodoloxía, sinalamos que, alén das tres entrevistas semiestruturadas en profundidade que analizamos, conversamos tamén con tres informantes adicionais que, se ben non entrevistamos exhaustivamente nin teñen experiencias de primeira man co xogo de azar, si que nos refiren percepcións sobre os seus respectivos entornos. Dous destes informantes son traballadores do sector das telecomunicacións de 22 e 25 anos e sinalan que os seus compañeiros de traballo (mascullinos) falan frecuentemente sobre apostas deportivas e inversión en criptodivisas. Nestas conversas, tamén refiren unha tendencia á esaxeración do éxito propio e a minimizar o fracaso. O terceiro informante detecta tamén unha tendencia semellante, se ben menos pronunciada, en conversas cos seus amigos cando sae o tema das máquinas comecartos ou de apostas ocasionais.

O material recadado permítenos albiscar unha tendencia mantida á articulación do xogo de azar e o discurso sobre o xogo na socialización cotiá con estratexias de performance de masculinidade.

Fronte ao xogo solitario e evasivo que refire Schüll (2005; 2012) na súa etnografía do xogo con máquinas comecartos nas Vegas, atopamos no outro extremo a imbricación das prácticas de xogo de azar coa alimentación de estruturas coma o xénero a través da súa performance a súa re-construcción no mundo vital, reminiscente ao xogo de honra e masculinidade que refire Geertz (2005) na súa etnografía das loitas de galos de Bali. Fronte o xogo coma suspensión do mundo social na *zone* atopamos o xogo coma práctica performática de roles en relación á construción dunha identidade social.

5. FASE 2: Enquisa

5.1- Caracterización da mostra

Elaboramos unha enquisa propia ca finalidade de detectar as diversas presentacións baixo as que aparece o xogo de azar na socialización cotiá. Recadamos un total de 376 persoas, das cales naceron 315 naceron entre 1995 e 2004 inclusive.

Tabla 4. Distribución de casos segundo anos de nacemento agrupados por intervalo.

Nacemento_RE

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	1995-2004	315	83,8	83,8	83,8
	1985-1994	39	10,4	10,4	94,1
	1975-1984	22	5,9	5,9	100,0
	Total	376	100,0	100,0	

Fonte: 1. Elaboración propia en SPSS a partir da nosa base de datos

No conxunto da mostra contamos con 233 persoas de xénero feminino (62'0%), 123 de xénero masculino (32'7%), 16 non binarias (4'3%), 3 persoas que prefiriron non especificar o seu xénero (0'8%) e 1 persoa na categoría de “Outros” (0'3%).

Tabla 5. Distribución dos casos por xénero

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Non binario	16	4,3	4,3	4,3
	Feminino	233	62,0	62,0	66,2
	Masculino	123	32,7	32,7	98,9
	Prefiro non dicilo	3	,8	,8	99,7
	Outro	1	,3	,3	100,0
	Total	376	100,0	100,0	

Fonte: 2. Elaboración propia en SPSS a partir da nosa base de datos

Destas persoas, 201 refiren algunha experiencia de primeira man co xogo, polo que encheron a enquisa completa. As 175 restantes pasaron directamente ao bloque de percepcións sobre a presenza do xogo de azar nos seus círculos de socialización cotiá (colegas de traballo, amizades, familia, etc).

Tabla 6. Distribución dos casos segundo o historial particular en relación ao xogo de azar

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Non, nunca xoguei	175	46,5	46,5	46,5
	Xogaba esporadicamente, pero xa non	71	18,9	18,9	65,4
	Xogaba frecuentemente, pero xa non	11	2,9	2,9	68,4
	Xogo esporadicamente a día de hoxe	109	29,0	29,0	97,3

Xogo frecuentemente a día de hoxe	10	2,7	2,7	100,0
Total	376	100,0	100,0	

Fonte: 3. Elaboración propia en SPSS a partir da nosa base de datos

5.2- Cruces de variábeis

Consideraríamos interesante realizar diversos cruces, coma por exemplo estudar a relación entre o xénero da persoa enquisada e a modalidade de xogo de azar escolleita (online ou presencial, lotaría ou bingo, apostas ou gachas, etc). Porén, por diversos factores decidimos que estes cruces interesantes (xénero e tipo de xogo exhibido, xénero e volume do gasto en xogo de azar, frecuencia do xogo e círculos nos que se fala sobre o xogo; entre outras posibilidades) non merecerían a nosa atención neste traballo. Entre estes factores destacamos:

- En primeiro lugar, pola natureza da nosa mostra. Non segue ningunha clase de mostraxe probabilística e non cumpre criterio algún de representatividade para ningunha clase de poboación.
- En segundo lugar, a meirande parte destes cruces xa son examinados na literatura científica e en estudos públicos sobre o tema (véxase de novo o exhaustivo *Informe sobre Trastornos Comportamentales* de 2022 polo Ministerio de Sanidade), ás veces cun moi alto nivel de detalle e, en todos os casos, con mostras moito máis refinadas que a nosa. Xa citamos diversos artigos explorando moitas das relacións que refirimos ao longo deste traballo, que poden ser atopados na nosa Bibliografía.
- En terceiro lugar, a nosa mostra é demasiado pequena coma para permitírnos realizar moitas análises estadísticas que nos gustaría levar a cabo.

Ponderadas as nosas posibilidades e os obxectivos da nosa investigación, decidimos atender ás seguintes relacións:

5.2.1- Xénero e discurso sobre o xogo

Un acontecemento que rapidamente observamos foi que as respondentes femininas con algunha experiencia de primeira man co xogo de azar escollían círculos distintos aos homes para falar sobre o seu xogo, ou mesmo escollían non falar en absoluto.

Tabla 7. Cruce de Xénero con entorno preferido para falar sobre xogo de azar

Xenero_RE

		Feminino		Masculino	
		Recuento	% de N columnas válidas	Recuento	% de N columnas válidas
Entorno preferido para falar sobre xogo de azar (X_EntornoRE)	Familia	32	28,8%	6	7,2%
	Amizades	52	46,8%	58	69,9%
	Estudo/Traballo	3	2,7%	8	9,6%
	Internet	0	0,0%	2	2,4%
	Ningún	24	21,6%	9	10,8%
E en segundo lugar? (X_Entorno_2RE)	Familia	27	24,3%	8	9,6%
	Amizades	21	18,9%	15	18,1%
	Estudo/Traballo	8	7,2%	20	24,1%
	Internet	3	2,7%	7	8,4%
	Ningún	52	46,8%	33	39,8%

Fonte: 4. Elaboración propia en SPSS a partir da nosa base de datos

Ademáis, as diferenzas rexistradas amósanse estadisticamente significativas segundo as probas de Chi-cuadrado de Pearson cunha significación máis baixa ao 0'001.

As mulleres recollidas na nosa enquisa non falan en ningún círculo sobre xogo de azar nun 21'6% dos casos, fronte a un 10'8% dos homes. Ambos prefiren as súas amizades para falar, mais un 28'8% das mulleres prefiren en primeiro lugar falalo coa súa familia, fronte ao escaso 7'2% dos homes.

Sinalamos que a familia é un entorno no que nos relacionamos dende unha identidade definida en termos de adscripción e herdanza, fronte ás amizades, cas que nos relacionamos dende unha identidade máis fluída e autoconstruída. Este acontecemento correspóndese ca clase de relacións que definen uns espazos ou outros: a estruturación do entorno familiar é máis rexa que a das amizades. Poderíamos relacionar a escolla duns espazos ou outros para falar do xogo (ou o non falar en absoluto do propio xogo) coas estratexias de construción da propia identidade social, onde inflúen estruturas fundamentais do mundo vital coma son o xénero. Porén, serían precisos estudos máis detallados para indagar nesta posibilidade.

Esta variabilidade entre homes e mulleres probablemente se relacione tamén con que o tipos de xogo de azar que se practica difire segundo o xénero da persoa enquisada, coma se reflicte en multitude de artigos (Hing et al. 2016; Gómez et al. 2017; López-González et al. 2018; Gómez et al. 2019; Rial et al. 2023) e coma recolleemos tamén nos resultados da nosa enquisa. E, coma tamén se reflicte na bibliografía sobre o tema (Binde et al. 2017; Schüll, 2005) e coma desenvolvimos na nosa análise cualitativa, uns tipos de

xogo de azar específicos relaciónanse cuns rituais específicos en torno ao xogo (p. ex. as apostas deportivas semellan un acontecemento máis masculinizado que o bingo ou as lotarías).

Tamén tentamos medir os modos nos que a conversa sobre o xogo de azar tiña lugar e era percibida polas persoas enquisadas.

A partir das preguntas 3 a 14 inclusive do Terceiro Bloque da enquisa (véxase o cuestionario que levamos a cabo no Anexo), consistente en preguntas con resposta de escala de Likert do 1 ao 5, elaboramos un índice. Tratándose as preguntas sinaladas de cuestións sobre se a persoa enquisada esaxera as veces que gaña ou minimiza as veces que perde á hora de falar dos seus hábitos de xogo en distintos entornos, o índice que obtivemos podería comprenderse coma un *índice de performatividade*: mide a dimensión na que se o actor na comunicación decide transmitir unha representación determinada da súa realidade segundo o círculo no que se atope.

Tabla 8. Estadísticos descriptivos dos índices de performatividade IdPer e IdPerId

		Estadísticos	
		IdPer	IdPerId
N	Válido	159	314
	Perdidos	217	62
Media		1,4214	3,1975
Mediana		1,0000	3,0000
Desv. Desviación		,75165	1,35863
Rango		3,00	4,00
Mínimo		1,00	1,00
Máximo		4,00	5,00

Fonte: 5. Elaboración propia con SPSS a partir da nosa base de datos

Pola outra banda, a partir das preguntas 3 a 14 inclusive do Cuarto Bloque da enquisa (véxase o cuestionario que levamos a cabo no Anexo), consistente de en preguntas de novo con resposta de escala de Likert do 1 ao 5, elaboramos un segundo índice. Esta batería de preguntas foi deseñada pensando na comparación cas súas preguntas análogas no Terceiro Bloque. Mentres que as anteriores recollen a percepción das propias actitudes cara o momento da comunicación sobre o propio xogo en persoas que refiren algunha experiencia de primeira man; esta batería de preguntas recolle a percepción sobre as actitudes das persoas no seu entorno cara o momento da

comunicación sobre xogo de azar. Paralelamente ao anterior índice de performatividade, chamamos a este segundo *índice de performatividade advertida*, en tanto que mide a dimensión na que o respondente percibe o modo no que outros actores comunicativos do seu entorno deciden transmitir unha representación determinada das súas realidades.

Tabla 9. Cruce de IdPer e xénero

	Xenero_RE	
	Feminino	Masculino
	Media	Media
Índice de performatividade (IdPer)	1,32	1,53

Fonte. Elaboración propia con SPSS a partir de base de datos.

Se ben homes e mulleres na nosa mostra difiren significativamente nos círculos nos que optan por falar dos seus hábitos de xogo, o noso índice non amosa diferenzas significativas nos modos nos que a conversa sobre o xogo ten lugar se queremos manter un 95% de nivel confianza.

Tabla 10. ANOVA do cruce IdPer e Xénero

		ANOVA				
		Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
IdPer	Entre grupos	1,708	1	1,708	3,153	,078
	Dentro de grupos	82,866	153	,542		
	Total	84,574	154			

Fonte. Elaboración propia con SPSS a partir de base de datos.

Así coma non difiren significativamente nos modos nos que a conversa sobre o xogo ten lugar, tampouco chegan a ser significativas a un nivel de confianza do 95% as diferenzas que detectamos na percepción sobre o discurso dos demais.

Tabla 11. Cruce IdPerAd e Xénero

	Xenero_RE	
	Feminino	Masculino
	Media	Media
IdPer Advertida (IdPerAd)	3,06	3,37

Fonte. Elaboración propia con SPSS a partir de base de datos.

Con todo, debemos sinalar que estes índices non dan conta das diferenzas entre as diversas variábeis que os compoñen, se ben o número de casos por categoría é moi baixo coma para examinar separadamente a mór parte delas. A pesar do que as nosas análises de ANOVA semellan indicar, consideramos que en ningún caso podemos descartar que o discurso sobre o xogo de azar e a percepción sobre o discurso non varíe segundo o xénero: é máis, o noso traballo previo na sección cualitativa do noso traballo apuntan na dirección contraria.

Tabla 12. ANOVA cruce IdPerAd e Xénero

ANOVA					
	Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
Entre grupos	6,651	1	6,651	3,596	,059
Dentro de grupos	543,821	294	1,850		
Total	550,472	295			

Fonte. Elaboración propia con SPSS a partir de base de datos.

Ademáis, os niveis de significación que acadamos, se ben son demasiado altos coma para falsar hipótese algunha, seguen sendo niveis relativamente baixos. Finalmente, unha maior performatividade no discurso masculino sobre o xogo non sería soamente consistente coa nosa investigación cualitativa, senón tamén ca hipótese da relación entre a escolla duns espazos ou outros para falar do xogo e as estratexias de construción da propia identidade social. Serían precisas novas enquisas con outras clases de deseños mostrais examinando as mesmas dimensións para concluir algo sobre este asunto.

5.2.2- Experiencia do xogo e percepción dos modos nos que o xogo de azar se presenta na socialización cotiá

Outro fenómeno que rexistramos xogando cos nosos índices foi que as persoas con algunha experiencia no xogo perciben unha menor performatividade no discurso sobre o xogo das persoas do seu entorno: as súas amizades, familia, etc. esaxeran menos

as súas ganancias e minimizan menos as súas perdas, ou polo menos así é referido por quen enche a enquisa.

Tabla 13. Cruce IdPerAd e experiencia de primeira man ou non co xogo

IdPerAd	Experiencia	
	Sen experiencia co xogo	Con experiencia
	Media	Media
	3,43	3,01

Fonte. Elaboración propia con SPSS a partir de base de datos.

O índice da performatividade advertida é 0'42 puntos máis baixo no caso das persoas que refiren algunha experiencia de primeira man co xogo e as diferenzas resultan estadisticamente significativas.

Tabla 14. ANOVA cruce IdPerAd e Experiencia ou non co xogo

ANOVA

	Suma de cuadrados	gl	Media cuadrática	F	Sig.
Entre grupos	13,968	1	13,968	7,730	,006
Dentro de grupos	563,790	312	1,807		
Total	577,758	313			

Fonte. Elaboración propia en SPSS a partir de basae de datos.

Nembargantes, se ben a comparativa nos resulta interesante, a súa interpretación pode ser moi ambigua. As persoas xogadoras poden percibir un discurso sobre o xogo máis honesto porque teñen unha maior información sobre a práctica social do xogo, ou porque teñen o discurso performático máis interiorizado e normalizado e polo tanto deixan de percibilo, ou porque realmente o seu entorno presente un discurso diferente ao das persoas que non xogaron nunca, entre outras múltiples causas posibles.

A pesar do opaco deste resultado, polo menos corrobora, xunto coas análises anteriores en torno ao xénero e a socialización arredor do xogo, a consistencia dos nosos índices e a súa aplicabilidade coma constructo útil.

5.2.3- Nivel de ingresos

Consideramos interesante cruzar o nivel de ingresos coas mesmas variábeis coas que cruzamos o xénero, e así o fixemos, mais atopamos que o nivel de ingresos non se relaciona significativamente con ningunha outra variábel do cuestionario.

Os espazos de preferencia para falar do xogo non difiren segundo nivel de ingresos, coma tampouco o fan os índices de performatividade sobre o propio discurso arredor do xogo ou sobre a percepción o discurso das demáis persoas no seu entorno.

Tampouco se relaciona coa escolla de estratexias de autorregulación nin ca maior ou menor frecuencia das mesmas.

O xogo de azar semella aparecerse con gran uniformidade na vida da xente independentemente do nivel de ingresos.

5.2.4- Tipo de xogo de azar practicado e estratexias de autorregulación do xogo

Na nosa fase cualitativa xa adiantamos que certos tipos de xogo de azar semellan ir da man cos seus rituais de xogo que lle son específicos: a preparación previa á realización da aposta do mozo de Aurora, a repartición dos beneficios do bingo entre Aurora e os seus amigos, o xogo solitario de Lúa en comparación co de Pablo e Aurora, etc.

Na nosa análise cuantitativa cruzamos o tipo de xogo de preferencia de quen enche a enquisa coas estratexias de autorregulación co propio xogo que presenta.

Tabla 15. Cruce do tipo de xogo que se practica coa presenza ou non de estratexias de regulación e o tipo de estratexias que se escollen

		Tipo de xogo que se practica									
		Lotarías		Bingo		Apostas deportivas		Ruleta		Loot boxes	
		n	%	n	%	n	%	n	%	n	%
Hai/houbo estratexias de autorregulación?	Si	23	36,5%	19	57,6%	20	62,5%	8	57,1%	13	48,1%
	Non	40	63,5%	14	42,4%	12	37,5%	6	42,9%	14	51,9%
Que estratexias?	Circunscribirse a un presupostos previamente definido	20	76,9%	14	82,4%	15	68,2%	7	77,8%	4	26,7%
	Acceso a cartos	1	3,8%	2	11,8%	6	27,3%	1	11,1%	1	6,7%
	Non gastar os propios cartos	2	7,7%	1	5,9%	1	4,5%	1	11,1%	8	53,3%
	Racionar xogo	3	11,5%	0	0,0%	0	0,0%	0	0,0%	2	13,3%

Se ben as diferenzas na proporción de xente que desenvolve estratexias de autorregulación para o seu propio xogo de azar non varía significativamente segundo o tipo de xogo practicado, si que se dan diferenzas significativas cando o que observamos son o tipo de estratexias de autorregulación que se levan a cabo.

Este resultado apoia a nosa anterior liña de argumento de que certas prácticas de xogo relaciónanse con rituais específicos en torno ao xogo practicado, sendo as estratexias de autorregulación un caso desta especificidade dos comportamentos cos que os patróns de xogo se relacionan. Pode ser que unhas estratexias se adapten mellor a unhas circunstancias de xogo específicas.

6. Conclusións

Se ben neste traballo levamos a cabo unha investigación cun deseño mixto en dúas fases, as nosas preguntas de investigación non eran nin preguntas de significado nin preguntas de causalidade, isto é, a nosa finalidade última non consistía en descubrir novas dimensións dun universo simbólico nin en probar estadisticamente unhas hipóteses, coma adoita ser o caso dos modelos de investigación (Rindenour & Newman, 2008, p. 19-26), senón que as cuestións formuladas foron directamente teóricas e apoiámonos no noso deseño de investigación para avanzar na nosa construción dunha perspectiva teórica: como se constrúe socialmente o xogo de azar problemático? Cómpre pensar este TFG, polo tanto, non soamente coma un modelo mixto de investigación secuencial cualitativo-cuantitativo, senón tamén coma un nivel intermedio entre un modelo de investigación e un traballo teórico.

Abarcamos unha cuestión de integración entre sistemas tanto dende unha dimensión práctica coma dende unha teórica, ou mellor, a práctica da investigación subxace á nosa elaboración teórica e a elaboración teórica da conta da praxe investigadora.

Sumarizando, no noso marco teórico sinalamos que:

- 1- O xogo problemático é socialmente construído (1) coma realidade material resultante dun modo de produción historicamente continxente; (2) coma

código e categoría para comprender a nosa realidade social; (3) coma práctica social; e (4) coma campo de estudo.

- 2- Esta construción actualízase constantemente na práctica da socialización cotiá e entra en intercambio con estruturas diversas coma o xénero en tanto estruturas do mundo vital que se realizan na práctica da socialización.
- 3- A aposta preséntase de maneiras distintas segundo a perspectiva que adoptemos, puidendo aparecerse (1) coma mercadoría; (2) coma sistema social; e (3) coma experiencia.

Consideramos que o noso marco teórico foi axeitado para abordar as cuestións prantexadas.

Seguidamente, a fase cualitativa da nosa investigación axudounos a esclarexar os seguintes puntos:

- 4- Axudounos a avanzar na comprensión das diversas manifestacións da aposta coma mercadoría, coma sistema social e coma experiencia relacionándoas coas diversas manifestacións nas que se presentan os cartos dentro e fóra do momento da aposta para os diversos actores e sistemas implicados. Así, podemos falar dos cartos (1) coma token, (2) coma tempo de xogo en potencia, ou (3) coma diñeiro de mercado.
- 5- A aposta coma mercadoría, coma sistema social e coma experiencia, coas súas formas correspondentes de presentación dos cartos, relaciónanse constantemente e son realidades simultáneas que acontecen baixo o modo de produción da nosa economía produtora de mercadorías.
- 6- Os cartos, a través das súas diversas transmutacións e da súa posta en relación con sistemas diversos (co nivel cognitivo, ca aposta coma sistema, coa industria do xogo) conectan o espazo emocional e a intimidade da persoa que xoga coas dinámicas do modo de produción capitalista e a economía de mercado.
- 7- O xogo de azar é unha práctica social que o individuo desenvolve á hora de se articular co seu entorno e, segundo o caso, pode ter motivacións diversas e presentarse baixo modalidades diversas, onde interfíren factores coma o xénero, que se ven actualizados a través das prácticas sociais en torno ao xogo. Nun extremo, temos o xogo impulsivo, evasivo e soidoso de Lúa e, no outro extremo, o xogo controlado, lúdico e acompañado de Pablo. Estas

particularidades inflúen criticamente na evolución dos hábitos e actitudes cara o xogo, así coma os modos nos que o xogo de azar ten lugar.

- 8- O xogo de azar é problematizado de xeitos distintos e en momentos distintos segundo as características da persoa que amose uns determinados patróns de xogo.

Despois, ca fase cuantitativa da nosa investigación exploramos:

- 9- Estructuras coma o xénero non soamente inflúen en factores coma a modalidade escolleita de xogo de azar, na frecuencia ou na evolución das condutas cara o xogo, coma en diversos estudos e sondaxes se indaga (véxase Ministerio de Salud, 2022), senón que a relación entre xénero e xogo de azar tamén se reflicte *fóra* do momento do xogo, na socialización cotiá: o noso fío conductor semella indicar que as mulleres escollen espazos distintos para falar sobre os seus hábitos de xogo ca os homes ou non falan sobre o tema en absoluto.
- 10- Da mostra que rexistramos, as persoas que refiren experiencias de primeira man co xogo perciben un discurso *menos* performativo nos seus círculos en xeral, se ben isto pode deberse a moi diversas razóns.
- 11- O tipo de xogo de azar que se practica relaciónase cunhas prácticas sociais específicas ao tipo de xogo practicado, coma detectamos no caso das estratexias de autorregulación escolleitas: uns tipos de xogo relaciónanse cuns modos de xestión da propia conducta.

En conxunto, o noso modelo mixto de investigación secuencial cualitativo-cuantitativa posibilitounos unha aproximación tentativa e exploratoria aos diversos niveis de construción social do xogo de azar problemático, que se revela coma unha realidade eminentemente social.

Nembargantes, o noso traballo conta con serias limitacións, especialmente no que se refire ao noso deseño de investigación.

A maior debilidade reside no deseño da nosa enquisa: Non soubo detectar axeitadamente dimensións fundamentais coma son o papel do xogo de azar na performatividade do xénero e a identidade social. O obxectivo que nos propuxemos ca elaboración da enquisa foi demasiado xeral e non sentimos que a fase cuantitativa da nosa investigación respondese satisfactoriamente ao propósito do noso traballo. Non podemos

abarcar algo tan amplo coma pode ser a performatividade do xénero en relación ao xogo de azar na vida cotiá co limitadísimo cuestionario co que traballamos.

Outra debilidade é que non soubemos abarcar o tema tan ambiguo e preguizosamente definido co que quixemos iniciar o traballo. Falamos sobre a construción da práctica social do xogo de azar en xeral e os modos nos que se aparece na vida cotiá, pero moi pouco aventuramos sobre o xogo problemático en específico, que comezou sendo o noso principal foco na introdución do traballo. Pouco falamos sobre como se constrúen os códigos cos que comprendemos o xogo problemático, pouco falamos da identidade social... e é natural, pois non soubemos circunscribir correctamente o noso traballo a un tema asequible. Damos voltas sobre os mesmos puntos e en realidade dicimos menos do que as nosas oracións longuísimas semellan dicir.

Tampouco é sempre clara a conexión entre o noso modelo de investigación e o desenvolvemento teórico que queremos levar a cabo. E a nosa palinodia teórica para que, exactamente? Avanzará en algo para a comprensión dalgunha problemática social? Ou é teoría por teoría no baleiro? De ser este último caso, as fortalezas do noso traballo nun ambiente académico serían incertas.

O máis orixinal que aportamos é unha reconceptualización do feito social do xogo de azar. Houbo un devezo de integrar esta práctica; que case sempre vemos ser conceptualizada dun modo fracionario e individualizante; nunha totalidade social que a volve susceptible de ser teorizada socioloxicamente dende o nivel da intimidade das persoas ata o nivel dos modos de produción da nosa economía produtora de mercadorías. Presento o xogo de azar coma os feitos sociais deben ser presentados:

“A autoridade da sociedade crea e moldea a todos os individuos no seu medio. Atravésaos, devagar, con todas as súas características materiais, intelectuais e morais, dende o día do nacemento ata a morte. A sociedade, por dicilo dalgún xeito, individualízase a si mesma en cada individuo.”⁸ (Bakunin, 2009, p. 5)

O que ofrecemos é unha tentativa de integración de sistemas, que soamente pode ser ofrecida dando conta coma damos nós dos procesos polos que individuo e sociedade se co-constitúen. Ou mellor, da unidade entre intimidade e historicidade. Acaso o valor

⁸ Tradución dende o inglés ao galego feita por nós

que aporta o noso traballo será soamente un valor de perspectiva e, a súa única potencialidade, unha baleiramente teórica.

Bibliografía

- Ariyabuddhiphongs, V. (2011) “Lottery Gambling: A Review” en *Journal of Gambling Studies*, 27, p. 15-33.
- Back, K.; Lee, C. & Stinchfield, R. (2011) “Gambling Motivation and Passion: A Comparison Study of Recreational and Pathological Gamblers” en *Journal of Gambling Studies*, 27, p. 355-370. DOI: 10.1007/s10899-010-9212-2
- Bakunin, M. (2009) *Man, Society and Freedom*. The Anarchist Library.
- Barroso Benítez, C. (2003) *Las bases sociales de la ludopatía*. Granada: Editorial de la Universidad de Granada.
- Becoña, E. (1997) “Características de la mujer jugadora patológica” en *Revista de Psicopatología y Psicología Clínica*, 2(1), p. 21-34.
- _____ (2016) “La adicción “NO” es unha enfermedad cerebral” en *Papeles del Psicólogo / Psychologist Papers*, 37(2), p. 118-125.
- Bedford, K. (2020) “Gambling and Political Economy, Revisited” en *New Political Economy*, DOI: 10.1080/13563467.2020.1841138
- Binde, P.; Romild, U. & Volberg, A. (2017) “Forms of gambling, gambling involvement and problem gambling: evidence from a Swedish population survey” en *International Gambling Studies*, 17(3), DOI: 10.1080/14459795.2017.1360928
- Callois, R. (1986) *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Carballo Crespo, J. L.; Secades Villa, R.; Fernández Hermida, J. R.; García Rodríguez, O. & Sobell, L. C. (2004) “Recuperación de los problemas de juego patológico con y sin tratamiento” en *Salud y drogas*, 4(2), p. 61-78.
- Cea D’Ancona, M^a A. (2004) *Métodos de encuesta. Teoría y práctica, errores y mejora*. Editorial Síntesis.
- Dockendorf, C. (2013) “Antihumanismo o autonomía del individuo ante las estructuras sociales: La relación individuo-sociedad en la teoría de Niklas Luhmann” en *Cinta Moebio*, 48, p.158-173. Santiago, Chile.

- Echeburúa, E. (1992) “Psicopatología, variables de personalidad y vulnerabilidad psicológica al juego patológico” en *Psicothema*, 4, p. 7-20.
- Geertz, C. (2005) “Deep play: notes on the Balinese cockfight” en *Daedalus*, 123(4), p. 56-86.
- Giacomassi, D.; Grant Stitt, B. & Nichols, M. (2006) “Motives and Methods of Under-Age Casino Gamblers” en *Journal of Gambling Studies*, 22, p. 413-426. DOI: 10.1007/s10899-006-9026-4
- Gómez, P., Rial, A., Braña, T., Golpe, S. & Varela, J. (2017) “Screening of Problematic Internet Use Among Spanish Adolescents: Prevalence and Related Variables” en *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 00(00), p. 1-9. DOI: 10.1089/cyber.2016.0262
- Gómez, P., Feijóo, S., Braña, T., Varela, J. & Rial, A. (2019) “Minors and Online Gambling: Prevalence and Related Variables”, *Journal of Gambling Studies*. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10899-019-09923-3>
- Gómez Yáñez, J. A. (2017) “La transformación del juego problemático en España” en *Revista Española de Sociología*, 26(2), p. 219-252. DOI: <http://dx.doi.org/10.22325/fes/res.2017.1>
- Graeber, D. (2018) *Bullshit Jobs: a Theory*. Allen Lane: Penguin Books.
- Grundmann, M. (2020) “Sozialisation reloaded? Zu einer Neujustierung der Sozialisationstheorie!” p. 16-47 en Matthias Grundmann & Grit Höppner (ed.) (2020) *Dazwischen – Sozialisationstheorien reloaded*. Beltz Juventa.
- Habermas, J. (1984) *The Theory of Communicative Action vol. 1, reason and the rationalization of society*. Boston: Beacon Press.
- _____ (1987) *The Theory of Communicative Action vol. 2, Lifeworld and system: a critique of functionalist reason*; Cambridge: Polity Press.
- Hing, N.; Sproston, K.; Tran, K. & Russel, A. M. T. (2016) “Gambling Responsibility: Who Does It and To What End” en *Journal of Gambling Studies*, 33, p. 149-165. DOI: 10.1007/s10899-016-9615-9

- Honer, A. (2011) “Das Perspektivenproblem in der Sozialforschung, Bemerkungen zur lebensweltlichen Ethnographie” en *Kleine Leiblichkeiten*. Wiesbaden: Springer. DOI: 10.1007/978-3-531-92839-5_2
- Horch, J. D. & Hodgins, D. C. (2008) “Public stigma of disordered gambling: social distance, dangerousness, and familiarity” en *Journal of Social and Clinical Psychology*, 27(5), p. 505-528.
- Jess, P. & Massey, D. (1995) “The conceptualization of place”, en *A Place in the World*, Doreen Massey & Pat Jess (ed.) The Open University, p. 45-86.
- López-González, H; Estévez, A. & Griffiths, M. D. (2018) “Can Positive Social Perception and Reduced Stigma be a Problem in Sports Betting? A Qualitative Focus Group Study with Spanish Sports Bettors Undergoing Treatment for Gambling Disorder” en *Journal of Gambling Studies*. DOI: <https://doi.org/10.1007/s10899-018-9799-2>
- Loroz, P. S. (2004) “Golden-age gambling: psychological benefits and self-concept dynamics in aging consumers’ consumption experiences” en *Psychology and Marketing*, 21(5), p. 323-349.
- Luhmann, N. (1996) *Introducción a la teoría de sistemas* {Clases maxistras publicadas por Javier Torres Nafarrate}. México: Universidad Iberoamericana.
- _____ (2002) *Das Erziehungssystem der Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- _____ (2004) *Schriften zur Pädagogik*. Frankfurt, Main.
- _____ (2005a) “Iluminismo sociológico” p. 19-70 José Manuel Santos (ed.) *O Pensamento de Niklas Luhmann*. Serviços Gráficos da Universidade da Beira Interior.
- _____ (2005b) “Sociologia como teoria dos sistemas sociais” p. 71-122 en José Manuel Santos (ed.) *O Pensamento de Niklas Luhmann*. Serviços Gráficos da Universidade da Beira Interior.
- Martin, S., Débora, B., Dorothée, B. & Pötzschke, S. (2016) “Methodische Grundlagen der quantitativen Migrationsforschung” en Débora Maehler & Heinz Ullrich Brinkmann (ed.) *Methoden der Migrationsforschung. Ein interdisziplinärer Forschungsleitfaden*. Wiesbaden: Springer VS, p. 17-59.

- Ministerio de Sanidad (2022) *Informe sobre trastornos comportamentales*. Consultado en https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2022_Informe_Trastornos_Comportamentales.pdf a día 28/05/2023.
- Moore, S. M.; Thomas, A. C.; Kyrios, M. & Bates, G. (2011) “The Self-Regulation of Gambling” en *Journal of Gambling Studies*, 28, p. 405-420. DOI: 10.1007/s10899-011-9265-x
- Otero, M. (4 de outubro de 2018) “Una puerta de salida a las otras adicciones” en *La Voz de Galicia*. Consultado en https://www.lavozdegalicia.es/noticia/sociedad/2018/10/04/puerta-salida-adicciones/0003_201810G4P30993.htm a día 20/10/2022.
- Oyěwùmí, O. (2021) *A Invenção das Mulheres: construindo um sentido africano para os discursos ocidentais de gênero*. Río de Janeiro: Bazar do Tempo.
- Rial, A.; Mora-Salgueiro, J.; Feijóo, S.; Liñares, D. & Braña, T. (2023) “Underage Problem Gambling: With Whom, Where and Why” en *Psicothema*, 35(2), p. 140-148. DOI: doi.org/107334/psicothema2022.238
- Reith, G. (1999) *The Age of Chance: Gambling in Western Culture*. New York: Routledge.
- _____ (2013) “Techno economic systems and excessive consumption: a political economy of ‘pathological’ gambling” en *The British Journal of Sociology*, 64(4), p. 717-738. DOI: 10.1111/1468-4446.12050
- _____ (2019) *Addictive consumption: capitalism, modernity and excess*. New York: Routledge.
- Rindenour, C. S. & Newman, I. (2008) *Mixed Methods Research: Exploring the interactive continuum*. Southern Illinois University.
- Rosenthal, R. J. (1991) “Pathological Gambling: a review of the literature (Prepared for the American Psychiatric Association Task Force on DSM-IV Committee on Disorders of Impulse Control Not Elsewhere Classified)” en *Journal of Gambling Studies*, 7(1) pp. 5-39. DOI: 10.1007/bf01019763
- Rubin, I. I. (1928) *Essays on Marx’s Theory of Value*, 3er edition. Black Rose Books.

- Schüll, N. D. (2005) “Digital Gambling: The Coincidence of Desire and Design” en *AAPSS*, 597. DOI: 10.1177/0002716204270435.
- _____ (2012) *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*. Oxford: Princeton University Press.
- Schütz, A. (1971) “Über die Mannigfaltigen Wirklichkeiten” en *Gesammelte Aufsätze*. Dordrecht: Springer, p. 237-298. DOI: https://doi.org/10.1007/978-94-010-2858-5_9
- Schütz, A. & Luckmann, T. (1974) *The Structures of the Life-World, volume 1*. Great Britain: Heinemann Educational Books.
- Urdániz, G.; Izco, A.; Muñoz, O. & Salinas, M. (1999) “Estudio cualitativo de la ludopatía en Navarra” en *Anales del Sistema Sanitario de Navarra*, 22(3), p. 155-162.
- Valles, M. S. (1997) *Técnicas cualitativas de investigación social: reflexión metodológica y práctica profesional*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Young, M. (2015) “Gambling, Capitalism and the State” en *Journal of Consumer Culture*, 10(2), p. 254-273. DOI: 10.1177/1469540510364593.
- Zelizer, V. A. (2017) *The Social Meaning of Money*. Princeton University Press.

Anexo

1- Enquisa

PRIMEIRO BLOQUE

- 1- *Con qué xénero te identificas?*
 - a. Non binario
 - b. Feminino
 - c. Masculino
 - d. Prefiro non dicilo
 - e. Outro
- 2- *En que ano naceches?*
- 3- *Cal é o máximo nivel de estudos que completaches?*
- 4- *Cal é a túa ocupación principal actualmente?*
- 5- *Participas ou participaches nalgún momento en apostas e xogos de azar? Lotarías, gasto en xogo virtual con loot boxes (gachas), bingo, apostas deportivas, ruletas, etc.*

SEGUNDO BLOQUE

- 1- *En que tipo de xogos de azar?*
- 2- *Cal é o tipo de xogo que máis frecuentas ou frecuentabas?*
- 3- *En caso de realizar apostas deportivas, a que deportes apostas ou apostabas?*
- 4- *Xogas ou xogabas presencialmente?*
- 5- *Se xogas ou xogabas presencialmente, con que frecuencia?*
- 6- *Cando xogas ou xogabas presencialmente, onde adoitas ou adoitabas facelo máis decotío?*
- 7- *Xogas ou xogabas aonline?*
- 8- *Se xogas ou xogabas online, con que frecuencia?*
- 9- *Cando xogas ou xogabas online, cal era o nome da plataforma, xogo ou aplicación que utilizabas con maior frecuencia?*
- 10- *Cando xogas ou xogabas, falo ou facíalo en compañía (con amizades, familia, colegas, etc) ou en soidade?*
- 11- *Se xogas ou xogabas en compañía, quen son ou eran as persoas cas que xogabas máis frecuentemente?*

- 12- *Canto gastas ou adoitabas gastar en xogo de azar ao mes?*
- 13- *Tes ou tiñas un presuposto definido e separado do resto dos teus gastos para adicallo ao xogo de azar?*
- 14- *Tes ou tiñas algunha estratexia para limitar ou autorregular o teu propio xogo (“evitar perder o control”)? Por exemplo, cinguirse a un presuposto previamente definido.*
- 15- *Poderías indicar o tipo de estratexia da que se trata ou trataba? De ser varias, marca a máis recorrente.*
- a. Non tiña ningunha
 - b. Cinguirme estrictamente a un presuposto definido ou non revasar un límite de gastos
 - c. Evitar deliberadamente xogar en soidade
 - d. Limitar a cantidade de cartos da que dispoño ou á que podo acceder
 - e. Non gastar “os meus propio cartos” (p. ex. soamente usar bonos promocionais)
 - f. Racionar ou programar as ocasións nas que xogo ao longo dun periodo de tempo
 - g. Evitar xogar “cando me atopo mal” ou nalgún estado de ánimo no que poida actuar de maneira máis impulsiva.
 - h. Outra.

TERCEIRO BLOQUE

- 1- *En que entorno falas ou falabas con máis frecuencia sobre o xogo de azar?*
- a. Familia
 - b. Amizades
 - c. Colegas de traballo
 - d. Colegas de estudo
 - e. Redes sociais
 - f. Grupos de chat ou difusión online (p. ex grupos abertos de Telegram)
 - g. Non falo nin falaba sobre xogo de azar
 - h. Outro
- 2- *E en segundo lugar?*

Variábeis con resposta de escala de Likert

As opcións de resposta ían do 1 ao 5, sendo o 1 “Totalmente en desacordo”, o 5 “Totalmente de acordo” e o 3 “Nin de acordo nin en desacordo”. A cada persoa púñanselle preguntas sobre os entornos nos que nas preguntas anteriores afirmaba falar sobre o xogo de azar. Deste xeito, a quen afirmase falar cas súas amizades, púñanselle as preguntas sobre amizades, etc.

- 3- *“Cando falo do meu xogo con amizades tendo a minimizar as veces que perdo”*
- 4- *“Cando falo do meu xogo con amizades tendo a esaxerar as veces que gaño ou gañaba”*

- 5- *“Cando falo do meu xogo con colegas do traballo tendo a minimizar as veces que perdo ou perdía”*
- 6- *“Cando falo do meu xogo con colegas de traballo tendo a esaxerar as veces que gaño”*

- 7- *“Cando falo do meu xogo con colegas de estudo tendo a minimizar as veces que perdo”*
- 8- *“Cando falo do meu xogo con colegas de estudo tendo a esaxerar as veces que gaño”*

- 9- *“Cando falo do meu xogo con xente da familia, tendo a minimizar as veces que perdo”*
- 10- *“Cando falo do meu xogo con xente da familia, tendo a esaxerar as veces que gaño”*

- 11- *“Cando falo do meu xogo por redes sociais (coma Twitter, Facebook, etc.) tendo a esaxerar as veces que gaño”*
- 12- *“Cando falo do meu xogo por redes sociais (coma Twitter, Facebook, etc.) tendo a minimizar as veces que perdo”*

- 13- *“Cando falo do meu xogo por grupos de chat e difusión, tendo a esaxerar as veces que gaño”*

14- *“Cando falo do meu xogo por grupos e chat e difusión, tendo a minimizar as veces que perdo”*

Motivacións para o xogo

15- *“Cando xogo ou xogaba en soidade, fágoo ou facíao principalmente para...”*

- a. Evadirme dos meus problemas ou calmarme
- b. Gañar cartos
- c. Pasalo ben
- d. A satisfacción de gañar
- e. Integrarme nun grupo
- f. Non xogo nin xogaba en soidade
- g. Outro

16- *“Cando xogo ou xogaba con acompañantes, fágoo ou facíao principalmente para...”*

- a. Evadirme dos meus problemas ou calmarme
- b. Gañar cartos
- c. Pasalo ben
- d. A satisfacción de gañar
- e. Integrarme nun grupo
- f. Non xogo nin xogaba en compañía
- g. Outro

17- *Como te sintes sobre a túa relación cos teus hábitos cara o xogo de azar?*

- a. Nunca tiven unha relación problemática cara o xogo
- b. Tiven unha relación problemática cara o xogo no pasado, pero xa non
- c. Teño unha relación tóxica cara o xogo

CUARTO BLOQUE

1- *En que entorno escoitas falar con máis frecuencia sobre o xogo de azar?*

- a. Familia
- b. Amizades
- c. Colegas de traballo
- d. Colegas de estudos
- e. Redes sociais
- f. Grupos de chat ou difusión online

g. Non escoito a ninguén

2- *E en segundo lugar?*

Variábeis con resposta de escala de Likert

As opcións de resposta ían do 1 ao 5, sendo o 1 “Totalmente en desacordo”, o 5 “Totalmente de acordo” e o 3 “Nin de acordo nin en desacordo”. A cada persoa púñanselle preguntas sobre os entornos nos que nas preguntas anteriores afirmaba escoitar falar sobre o xogo de azar. Deste xeito, a quen afirmase escoitalle falar a amizades, púñanselle as preguntas sobre amizades, etc.

- 3- *“Cando escoito ás miñas amizades falar sobre o seu xogo de azar, sinto que esaxeran as veces que gañan”*
- 4- *“Cando escoito ás miñas amizades falar sobre o seu xogo de azar, sinto que minimizan as veces que perden”*

- 5- *“Cando escoito a xente da familia falar sobre o seu xogo de azar, sinto que esaxeran as veces que gañan”*
- 6- *“Cando escoito a xente da familia falar sobre o seu xogo de azar, sinto que minimizan as veces que perden”*

- 7- *“Cando escoito a colegas de traballo falar sobre o seu xogo de azar, sinto que esaxeran as veces que gañan”*
- 8- *“Cando escoito a colegas de traballo falar sobre o seu xogo de azar, sinto que minimizan as veces que perden”*

- 9- *“Cando escoito a colegas de estudos falar sobre o seu xogo de azar, sinto que esaxeran as veces que gañan”*
- 10- *“Cando escoito a colegas de estudos falar sobre o seu xogo de azar, sinto que minimizan as veces que perden”*

- 11- *“Cando vexo á xente por redes sociais falar sobre o seu xogo de azar, sinto que esaxeran as veces que gañan”*
- 12- *“Cando vexo á xente por redes sociais falar sobre o seu xogog de azar, sinto que minimizan as veces que perden”*

- 13- *“Cando vexo á xente por grupos de chat e difusión falar sobre o seu xogo de azar, sinto que esaxeran as veces que gañan”*
- 14- *“Cando vexo á xente por grupos de chat e difusión falar sobre o seu xogo de azar, sinto que minimizan as veces que perden”*

ÚLTIMO BLOQUE

- 1- *Por último, poderías indicarnos dentro de que rango aproximado de ingresos anuais te atopas?*
- a. 10.000€ ao ano ou menos
 - b. Entre 10.001€ e 20.000€ ao ano
 - c. Entre 20.001€ e 50.000€ ao ano
 - d. Máis de 50.001€ ao ano
- 2- *Moitas grazas pola túa colaboración! Non esquezas premer o botón de “Enviar” antes de pechar a enquisa. Se tes algún comentario ou achega adicional que queiras comunicar, podes facelo aquí.*