

¿QUÉ NOS JUGAMOS?

Análisis del juego off y online a partir de las experiencias y las autorrepresentaciones de las personas jóvenes dentro de contextos socioeconómicos, culturales y relacionales.

Estudio comparado en Madrid y Vitoria-Gasteiz



Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

fad

En colaboración con:



¿QUÉ NOS JUGAMOS?

Análisis del juego off y online a partir de las experiencias
y las autorrepresentaciones de las personas jóvenes
dentro de contextos socioeconómicos, culturales y relacionales.

Estudio comparado en Madrid y Vitoria-Gasteiz

Ignacio Megías (Coordinador)

Christian Orgaz

M^a Cruz García

Asier Amézaga

Carlos L. Carrasco

Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

fad

 **Santander** *Telefonica*

En colaboración con:



© FAD, 2021

Edita:

Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud
Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD)
Avda. de Burgos, 1 y 3
28036 Madrid
Teléfono: 91 383 83 48
fad@fad.es

Autoría:

Christian Orgaz (Indaga)
M^a Cruz García (Indaga)
Asier Amézaga (Indaga)
Carlos L. Carrasco (Indaga)

Coordinación y reflexiones conjuntas:
Ignacio Megías (Sociológica Tres)

Supervisión:
Anna Sanmartín (Centro Reina Sofía Sobre Adolescencia y Juventud)

Trabajo de campo:

Indaga

Maquetación:

Quadro Diseño Gráfico

ISBN:

978-84-17027-51-3

DOI:

10.5281/zenodo.4494110

Cómo citar este texto:

Megías, I. (coord.); Orgaz, C.; García, M.C.; Amézaga, A. y Carrasco, C.L. (2021). *¿Qué nos jugamos? Análisis del juego off y online a partir de las experiencias y las autorrepresentaciones de las personas jóvenes dentro de contextos socioeconómicos, culturales y relacionales. Estudio comparado en Madrid y Vitoria-Gasteiz*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad.

DOI: 10.5281/zenodo.4494110

¿*Qué nos jugamos?* es el segundo estudio realizado por la Fad en relación a las adicciones sin sustancia y, en concreto, a los juegos de azar y apuestas con dinero. El estudio anterior se centró en jóvenes jugadores para tratar de comprender las dinámicas que se generan en torno al juego de apuestas, las expectativas que despierta, los riesgos o los límites que definen qué es un juego problemático. Y en esta ocasión se han ampliado las técnicas de investigación para acercarnos a perfiles más próximos a la ludopatía y la rehabilitación, así como para entender a través de la observación cómo funcionan las casas de apuestas, tanto físicas como digitales.

El trabajo de campo basado en la observación y las entrevistas ha permitido corroborar hallazgos y seguir profundizando en dinámicas y comportamientos que hay que tener muy en cuenta si queremos trabajar en la prevención con población joven y adolescente: se está generando un tipo de ocio que convierte a las casas de apuestas y juego en centros sociales y la iniciación en el juego se erige como un acto social en el que median amigos, familiares o la pareja.

A esto hay que añadir que el juego *online* multiplica las posibilidades de jugar, diversificando e incrementando los posibles riesgos. La integración entre el juego *online* y en salas es un elemento clave, pues de este modo el terreno de juego no conoce fronteras, el tiempo se amplía a todas las horas del día, y las limitaciones se reducen ante la mayor capacidad de pasar desapercibido y la fantasía en torno a las posibilidades de ganar.

Por último, señalar que se han identificado otro tipo de prácticas que apuntan hacia una mayor exposición de la población más vulnerable, como los y las menores, a quienes se empieza a familiarizar con las dinámicas de juego *online* a través de juego simulado (sin dinero), o a través de bonos de bienvenida y estrategias de captación que se asemejan a los videojuegos; o jóvenes de barrios más empobrecidos y con alta densidad de población, en donde el mapeado de casas de apuestas ha identificado ciertos patrones de distribución.

Beatriz Martín Padura
Directora General de la Fad

1. Presentación	8
2. Introducción	10
3. Contextualización	11
3.1. ¿Qué entendemos por juego?	11
3.2. Evolución del mercado del juego	11
• Legalización e implantación del juego presencial	11
• Liberalización del juego y expansión del juego online	13
3.3. Nuevos perfiles de personas jugadoras	16
• Personas jugadoras en función de la modalidad del juego	16
• Jóvenes y juego problemático	18
4. El juego como problema sociológico	25
4.1. El juego y las adicciones como carreras morales	25
4.2. Los límites on/offline	29
5. Propuesta metodológica	32
5.1. Objetivos	32
5.2. Prácticas de investigación	32
• La entrevista en profundidad	33
• Las derivas urbanas	37
• La observación participante en las casas de apuesta	38
• La observación participante en plataformas online de juego	39

6. Modelos de locales y territorio	42
6.1. De la taxonomía formal a la realidad concreta observada	42
6.2. Distribución de los locales en Madrid y Vitoria-Gasteiz	43
• Madrid	43
• Vitoria-Gasteiz	45
6.3. Conclusiones sobre la distribución espacial de los locales	47
7. Los discursos de los y las jóvenes respecto del juego	49
7.1. El acceso al juego	49
• Presencial	49
• Online	54
7.2. Percepción de los juegos	58
• El póquer como un juego de probabilidad	58
• Clasificación de los juegos	62
7.3. Sentidos sociológicos del juego	63
• El ocio	64
• La adicción/enfermedad	67
• El trabajo/jugador profesional	70
• La omnipresencia de la meta cultural del éxito	73
8. El juego en acción	77
8.1. Elegir el lugar...	77
8.2. ¿Dónde están las mujeres?	81
8.3. Un golpe de suerte	83
8.4. Ser uno de ellos...	87
8.5. La experiencia del juego	90
8.6. Pérdidas individuales, ganancias colectivas	94

8.7. Quién trabaja para quién	95
• El plano micro: el reino del azar	96
• El plano macro: el espacio de la probabilidad	98
• Unidad de producción lúdica continua	99
8.8. Intercambios más allá del juego	102
• Los menores no entran, pero sí juegan	102
• Intercambios y menudeo a las puertas del salón	103
• Presa fácil: descuidos y hurtos	104
• El vínculo mendicidad/juego	105
• Los consumos y las medidas COVID	106
• Ser la presa	107
• Una hipótesis para próximos estudios	107
8.9. Abandonar la zona	108
9. Principales tendencias del juego online	111
9.1. Introducción	111
9.2. Semiótica y diseño web	113
9.3. Juego gratuito vs juego "real"	119
9.4. Hibridación y "netflixización" de los operadores	122
9.5. La retórica legitimadora de la seguridad y la responsabilidad	125
9.6. El juego responsable en las operadoras del juego	130
10. Esquema de las posiciones ante el juego	134
11. Reflexiones conjuntas	139
Bibliografía	155

1. PRESENTACIÓN

Dos años atrás, la FAD adoptó el compromiso de estudiar y reflexionar sobre un hábito que puede generar una adicción sin sustancia, como es el juego, ante la evidente expansión de su presencia en el tiempo de ocio juvenil, de la mano de la proliferación de casas de apuestas y salones de juego, y el crecimiento exponencial e imparable del juego *online*.

A principios de 2020 se publicó *Jóvenes, juegos de azar y apuestas* (Megías, 2020), aproximación cualitativa realizada en 2019 que, a partir de la realización de grupos de discusión y grupos triangulares con población joven jugadora (mayoritariamente), y de entrevistas a personas expertas en la materia, analizaba los elementos y motivaciones que protagonizan las primeras experiencias con el juego, la manera en que se inserta en el ocio juvenil y sus recorridos, las percepciones sobre el riesgo, los límites y control, las características, diferencias y complementariedad entre el juego *online* y presencial, y algunas expectativas de futuro al respecto.

Poco después se publicó *¡Jóvenes a jugar! Análisis del impacto de la publicidad en el juego de apuestas en adolescentes* (Lloret et al., 2020), acercamiento, a través de técnicas experimentales, al tipo de estrategias que adopta la publicidad sobre el juego para persuadir a la población joven, análisis de los soportes y prescriptores, así como del impacto sobre los y las adolescentes.

Aprovechando los conocimientos que arroja la investigación específica realizada, y con la pretensión de generar dinámicas preventivas y de reflexión, en este tiempo también se han lanzado campañas publicitarias¹ y cursos *online* de prevención familiar de problemas relacionados con el juego².

En esta línea de trabajo se inserta la presente investigación, que recoge el testigo en el punto donde lo dejó *Jóvenes, juegos de azar y apuestas*, para seguir profun-

1. <https://www.fad.es/campana/no-es-un-juego/>

2. https://www.campusfad.org/curso/fam-cuando-jugar-es-un-problema-nov20/?utm_source=Web%20Fad&utm_medium=Slider%20fad&utm_campaign=Cuandojugaresunproblema&utm_content=cjpsliderwebfad

dizando en el conocimiento de la realidad de los y las jóvenes que juegan en España. En este caso, se adoptan metodologías nuevas y complementarias con las realizadas con anterioridad, como son las derivas por las salas de apuestas (focalizadas en Madrid y Vitoria-Gasteiz), y la observación participante en un salón de juego; además de entrevistas con jóvenes con diversos hábitos de juego, siendo especialmente significativo el acercamiento directo a la ludopatía y la rehabilitación de la misma (perfil que en anteriores investigaciones no se analiza). Junto con la observación de la manera en que se distribuyen las salas de juego en las ciudades tomadas como referencia, se analizan las tendencias en el juego *online*, el diseño de las webs y plataformas en las que tiene lugar, el lenguaje y los recursos que emplean, y la manera en que se integra o hibrida con el presencial. Todo ello contextualizado a partir de un detallado marco teórico.

Por tanto, el estudio entiende el juego como un fenómeno multidimensional que presenta diferentes manifestaciones: a) Las dinámicas espaciales relativas a las características sociodemográficas, económicas y culturales donde se ubican los espacios de juego y el acceso al mismo. b) La asunción de la continuidad entre el juego *online* y *offline*, diferenciando analíticamente entre una y otra modalidad, pero buscando también las relaciones que se producen desde la experiencia del usuario. c) El análisis del juego y los espacios de juego como un elemento más en los procesos de relación y socialización entre los y las jóvenes. d) La asunción de que los usuarios y usuarias del juego viven diferentes etapas, desde la primera aproximación al juego hasta la habituación y la posible dependencia.

Como la presente investigación sigue la línea analítica trazada con anterioridad, y la complementa y enriquece, tras la presentación de los resultados obtenidos a partir del análisis del trabajo de campo, el informe se cierra con un capítulo de "Reflexiones conjuntas", a partir de la lectura transversal del camino iniciado en *Jóvenes, juegos de azar y apuestas*, y que concluye, de momento, en este acercamiento. Material que pretende resultar aplicable al trabajo con adolescentes y jóvenes, familias, escuelas y sociedad en general, para el trabajo preventivo y la sensibilización; también para procurar un cambio en la línea de comunicación social sobre los juegos de azar y de apuestas con dinero, como práctica de ocio con potenciales riesgos de adicción sin sustancia.

2. INTRODUCCIÓN

La presente investigación analiza el juego como un problema sociológico, a partir de los discursos y las prácticas de las personas jóvenes. Lejos de comprender el juego únicamente como un problema patológico o analizar sólo los discursos de las personas institucionalizadas, se ha abordado el juego con una perspectiva amplia, centrando la atención en cómo el juego y el consumo asociado a éste es vivenciado por las personas jóvenes entrevistadas. Ahora, bien, la investigación también ha abordado los problemas asociados al juego (como la ludopatía).

Nuestro objetivo se ha centrado en analizar el juego *online* y *offline* a partir de las experiencias y las autorrepresentaciones de las personas jóvenes dentro de contextos socioeconómicos, culturales y relacionales. Con especial atención a las formas específicas que adopta en las ciudades de Madrid y Vitoria-Gasteiz.

La investigación se articula de la siguiente forma:

1. Contextualización.
2. Construcción del objeto de análisis.
3. Propuesta metodológica.

A continuación, se han desplegado diferentes estrategias:

4. Práctica cualitativa de las derivas (articulada con otras técnicas como el análisis de datos secundarios), con el objetivo de obtener diferentes modelos de locales y formas de implantación en el territorio de las casas de apuestas y los locales de juego.
5. Representación de los jóvenes respecto del juego y los sentidos asociados a partir de entrevistas en profundidad.
6. Análisis del día a día de los y las jóvenes con problemas de adicción al juego, a partir de una casa de apuestas/juego en Madrid, gracias a las entrevistas y especialmente a la observación participante.
7. Funcionamiento de las principales webs de apuestas y juego y sus principales tendencias mediante la observación participante *online*.
8. Principales posiciones ante el juego de las personas entrevistadas, de forma muy esquemática.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

3.1. ¿QUÉ ENTENDEMOS POR JUEGO?

El fin del juego —en sentido amplio— es proveer de diversión o entretenimiento a partir de un conjunto de reglas, aceptadas por la persona o personas participantes. Las modalidades de juegos son muchas y diversas en todas las sociedades (Navarro Durán, 1987).

La etimología de juego (primero *ludus* y, después, *iocum*) refiere a la diversión o la broma, pero la definición actual de juego introduce aspectos como el acto recreativo o la competición (donde unas personas pierden y otras ganan)¹.

La idea de juego que a efectos de este estudio nos interesa es aquella que relaciona el acto del juego con la idea de azar, suerte, envite o apuesta. Por lo tanto, entenderemos por juego cualquier modalidad de interacción entre personas o personas y máquinas (sean analógicas o digitales, presenciales u online) que tengan como resultado una transacción de dinero entre unas y otras, conforme a las reglas del juego, ya sea basado en el azar, la suerte, el envite o una apuesta sobre un acontecimiento (deportivo o de cualquier otra naturaleza).

3.2. EVOLUCIÓN DEL MERCADO DEL JUEGO

Legalización e implantación del juego presencial

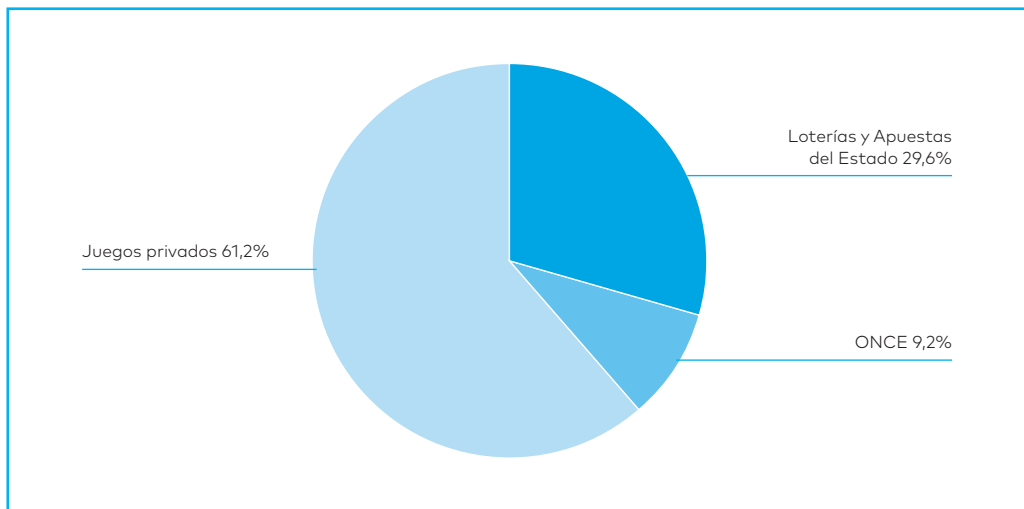
Durante gran parte del siglo XX los juegos de azar privados estuvieron prohibidos, salvo la Lotería Nacional, las apuestas mutuas o quinielas y el cupón de la ONCE. Gracias al Real Decreto-Ley sobre el juego (15/1977 de 25 de febrero) se legalizan ciertas modalidades de juego como son los casinos, los bingos y las máquinas popularmente denominadas "tragaperras" (o *slot*, en inglés).

1. Según la definición de la Real Academia Española (RAE) el juego es un ejercicio recreativo sometido a reglas en el cual se gana o se pierde.

Esta primera etapa produce una liberalización controlada del sector del juego, mediante la limitación de las licencias a 18 casinos en toda España². Apareciendo posteriormente normativas específicas para regular las primeras empresas centradas en la fabricación y distribución de todo tipo de maquinaria relacionada con el juego (desde videojuegos hasta máquinas tragaperras).

Durante varias décadas los principales agentes del sector del juego pueden agruparse en los siguientes: la administración pública; la ONCE como un agente privado-financiado por el Estado dada su finalidad social y dilatada trayectoria; un conjunto de empresarios asociados a los casinos, bingos y un heterogéneo grupo de fabricantes de maquinaria y distribuidores. Una foto fija del año 2001, da cuenta del peso que cada agente tenía y cómo se distribuía el sector en función de las cantidades jugadas (gráfico 3.1).

GRÁFICO 3.1. DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DE CANTIDADES JUGADAS POR TIPO DE OPERADOR (2001)



Fuente: Comisión Nacional del Juego (2002). *Memoria*.

En estos momentos la gran mayoría del juego es presencial y las estadísticas no diferencian entre presencial y *online*. Como podemos comprobar es el juego privado el que concentra el mayor volumen de cantidades jugadas.

2. Los casinos se definieron como locales exclusivos de juego a partir de la época moderna. Hasta el siglo XIX fueron conocidos como espacios multiusos para la alta sociedad en los que, más allá de las actividades de juego, se organizaban reuniones sociales y actividades recreativas y culturales.

Liberalización del juego y expansión del juego online

La liberalización del juego puede situarse en un conjunto de transformaciones normativas, desde autonómicas (como, por ejemplo, la Ley 6/2001, de 3 de julio, del juego en la Comunidad de Madrid) hasta nacionales, especialmente con la Ley de Ordenación del Juego 13/2011 de 28 de mayo³. Estas órdenes normativas van a regular dos modalidades de juego que comienzan a expandirse a gran velocidad desde entonces: los locales de juego (cuyas licencias son competencia de las Comunidades Autónomas) y el juego *online* (que es competencia de la Administración Central).

Analizando el juego como un sector económico, observamos que existían áreas de expansión que hasta ese momento la normativa no permitía y, sin embargo, tanto capitales económicos nacionales como internacionales presentaban un gran interés en el desarrollo de nuevas modalidades de negocio, fuertemente implantadas en otros países. La ley de 1977 fundamentaba la necesidad de una legislación ante el hecho de que los usos, las costumbres y las posibilidades técnicas apuntaban a una incipiente implantación de prácticas que no estaban reguladas legalmente, con el consecuente riesgo para las personas y los propios operadores del juego y, en cierta forma, con el desarrollo del juego *online* sucedió algo muy similar. La sociedad y la tecnología iban por delante de la ley, hasta la reforma del año 2011 que abrió las puertas al negocio del juego *online* de forma legal.

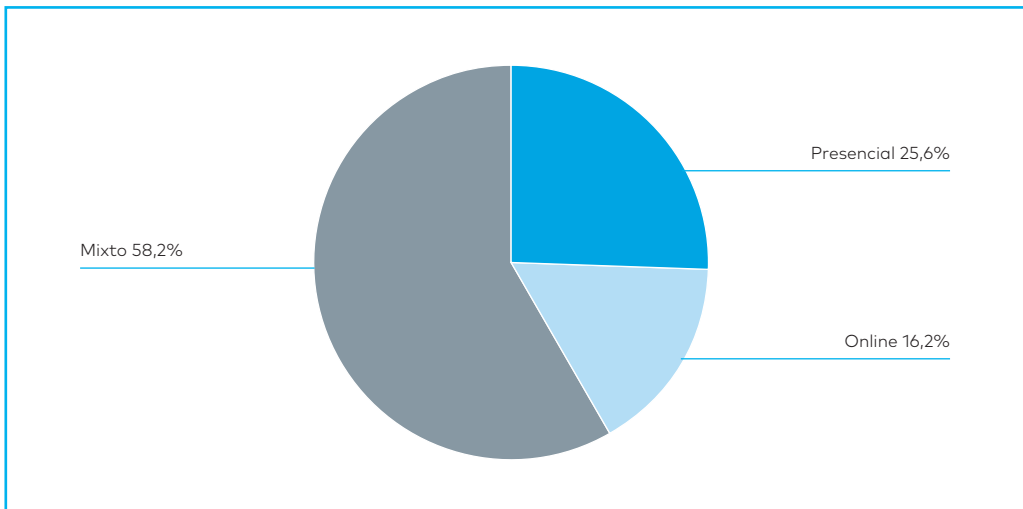
La regulación, que introduce cierta liberalización del sector del juego (García, 2017), va a suponer una verdadera reestructuración del sector del juego, con el aumento de los operadores, la competencia y las modalidades de juegos de todo tipo como puede observarse en una foto más reciente de los agentes ahora implicados y su peso en el sector del juego en función de las cantidades jugadas (gráfico 3.2).

No sólo el juego *online* representa ahora un 16% del total de las cantidades jugadas, sino que el juego meramente presencial se ha reducido a un 26%, ocupando un 58% las modalidades mixtas de juego (aquellas que las estadísticas no permiten diferenciar). Es decir, de cada 100 euros que hace dos décadas se destinaban a juegos presenciales, hoy únicamente 26 se emplean en esta modalidad y, todo lo demás, se gasta en juegos que, o tienen un carácter mixto o son puramente *online*. Lógicamente esta transformación tan abrupta ha puesto en jaque a antiguos empresarios (por ejemplo, de máquinas tragaperras

3. Para un estudio detallado de la evolución de la legislación del juego y las nuevas tecnologías conviene consultar la tesis doctoral de Carlos García (2017).

presenciales) y ha abierto el sector a nuevos agentes (capitales extranjeros) que han pujado por el nuevo nicho de negocio. Según la propia Dirección General de Ordenación del Juego – DGOJ, el juego *online* ha aumentado el volumen de negocio (resultado de sumar todas las GGR —ingresos brutos por juego una vez deducidos premios, por segmento— por sus siglas en inglés: *Gross Gaming Revenue*) se ha multiplicado por 3,2 entre el año 2013 y el 2019.

GRÁFICO 3.2. DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL EN FUNCIÓN DE LA CANTIDAD DE DINERO BRUTA OBTENIDA POR CADA OPERADOR EN CADA MODALIDAD DE JUEGO



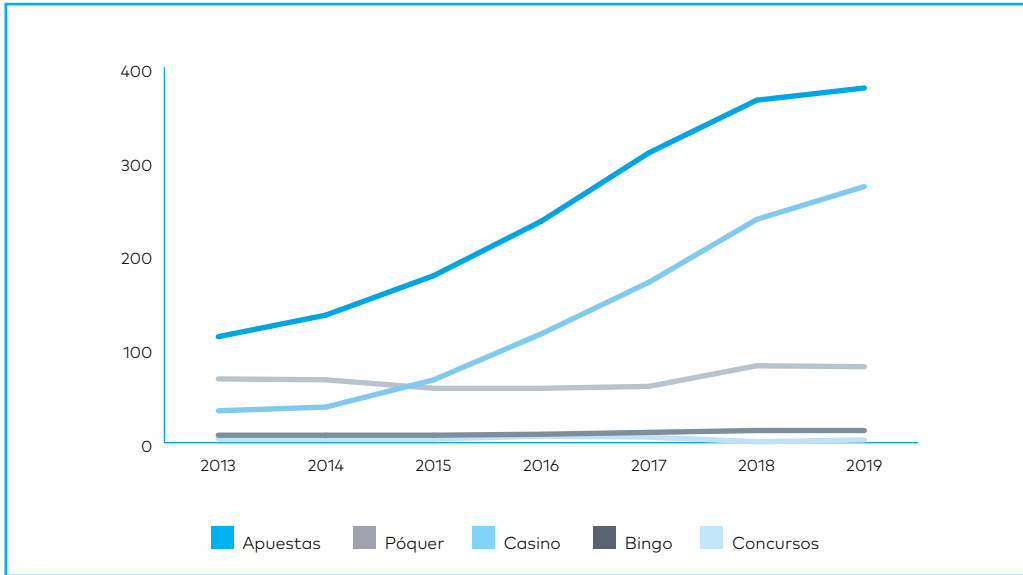
Cantidades jugadas N = 7.284,6 millones de euros.

Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego (2018). Disponible en: <https://www.ordenacionjuego.es/es/datos-mercado-espanol-juego>

Por lo tanto, no sólo hemos asistido a la mera conformación de versiones *online* de juegos tradicionales (como máquinas tragaperras), sino que hemos asistido a una verdadera diversificación de formas de juego *online*.

Las apuestas *online* que han ido ocupando un mayor nicho en el mercado del juego son un buen ejemplo de ello, en parte porque es posible apostar *online* tanto en los deportes hegemónicos como en deportes minoritarios, tanto en ligas locales como en competiciones internacionales e, incluso, es posible apostar no sólo por el resultado sino, por ejemplo, por el número de faltas que se cometen en un partido de fútbol en tiempo real.

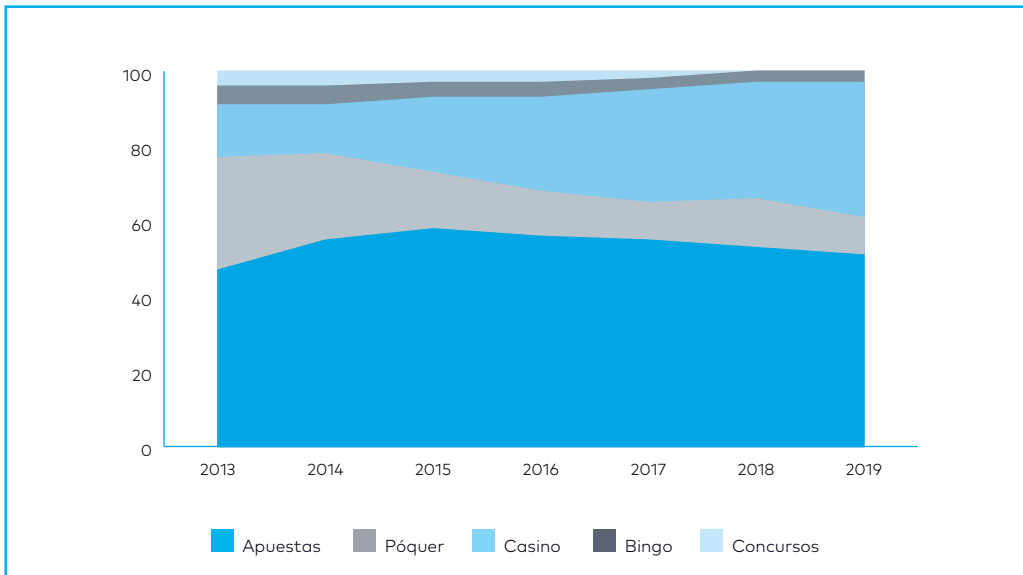
GRÁFICO 3.3. GGR* POR SEGMENTO EN MILLONES



* GGR: siglas de *Gross Gaming Revenue* (ingresos brutos por juego una vez deducidos premios).

Fuente: Dirección General de Ordenación al Juego (2019). *Mercado de juego online estatal*.

GRÁFICO 3.4. GGR* POR SEGMENTO EN PORCENTAJE

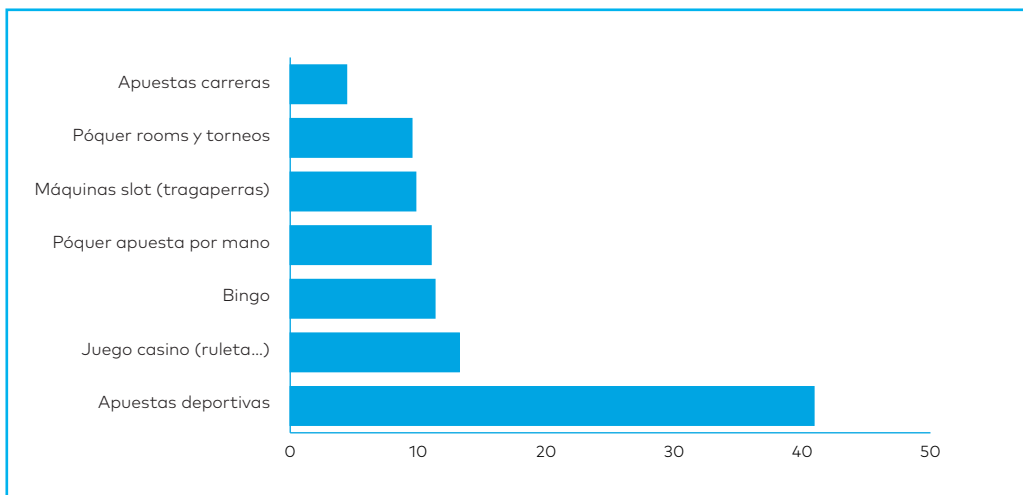


* GGR: siglas de *Gross Gaming Revenue* (ingresos brutos por juego una vez deducidos premios).

Fuente: Dirección General de Ordenación al Juego (2019). *Mercado de juego online estatal*.

En realidad, el juego *online* agrupa diferentes modalidades de juegos y apuestas, siguiendo los datos del estudio de Gómez Yáñez y Lalanda (2019)⁴. En primer lugar, encontramos apuestas deportivas con un 41%, que sumadas a las carreras hípcas y caninas (4,4%), agrupan el 44,3%. Seguido de las diferentes modalidades de póquer 20,5% (correspondientes a póquer rooms y torneos 9,5% y póquer de apuestas por mano 11%). En tercer lugar, juego de casino (ruleta, blackjack...) con un 13%, seguido muy de cerca por el bingo *online*, 11%. Finalmente, máquinas slot (tragaperras): 10%.

GRÁFICO 3.5. DISTRIBUCIÓN DEL JUEGO ONLINE POR TIPO DE JUEGO



N = 919. Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de Gómez Yáñez y Lalanda (2019).

3.3. NUEVOS PERFILES DE PERSONAS JUGADORAS

Personas jugadoras en función de la modalidad del juego

La expansión del juego se ha traducido en una multiplicidad de las formas de acceso, tanto físico (mediante la proliferación de salones de juego y casas de apuestas) como *online* (con la emergencia de diversos operadores de juego *online*). Del mismo modo, se ha producido una emergencia del hábito del juego en sectores de la población donde antes era completamente residual, como los y las jóvenes (Díez y Díez, 2020).

4. Se han recalculado las frecuencias de las respuestas para construir el gráfico 3.5 que no toma como base el total de encuestados/as (500) sino el total de respuestas (919).

A continuación, vamos a observar los perfiles sociodemográficos de las personas jugadoras de diferentes modalidades, tanto del juego presencial (en casas de apuestas y salones de juego) como del juego *online*, con especial atención a las personas jóvenes (como podemos ver en la siguiente tabla):

TABLA 3.1. PERFILES SOCIODEMOGRÁFICOS DE PERSONAS JUGADORAS EN DIFERENTES MODALIDADES

	JUEGO ONLINE	MÁQUINAS "B" EN HOSTELERÍA	APUESTAS DEPORTIVAS EN LOCALES	SALONES DE JUEGO
Sexo				
Hombres	82,0	84,5	85,7	67,3
Mujeres	18,0	15,5	14,3	32,7
Estatus social				
Alto	13,6	14,3	15,9	14,3
Medio-alto	49,8	18,9	26,4	26,8
Medio-medio	26,2	23,4	24,7	24,7
Medio-bajo	6,6	32,2	23,5	17,3
Bajo	0,8	11,1	9,6	17,0
Suma medio-bajo y bajo	7,4	43,3	33,1	34,3
Edad				
18-24 años	17,4	22,9	31,1	38,8
25-34 años	33,0	30,2	32,0	35,0
35-44 años	25,0	20,1	21,5	13,8
45-54 años	24,6	13,5	12,0	7,8
55-64 años	*	6,3	1,8	4,3
65-75 años	*	7,0	1,6	0,3
Suma de 18 a 34 años	50,4	53,1	63,1	73,8
Origen / Nacionalidad				
Españoles	96,2	90,8	92,3	87,5
Inmigrantes	3,8	9,2	7,7	12,5

N = 1.002 y 500 usuarios en juego online.

Nota: El estudio *Juego y sociedad 2019* (Gómez Yáñez y Lalandá, 2019) se basa en dos encuestas, la primera de residentes en España de 18 a 75 años, con una muestra de 1.002 individuos y un margen de error de $\pm 3,5\%$, con muestreo proporcional a la población por zonas geográficas y hábitat y cuotas de edad, sexo y actividad en los primeros meses del año 2019, mediante encuesta telefónica. La segunda, específica del juego online se centraba en personas que hubieran jugado a algún juego de azar por internet empleando dinero en los dos meses previos a la encuesta. El muestro se basó en cuotas de edad y sexo, la muestra fue de 500 individuos y el margen de error de $\pm 4\%$, la encuesta fue autoadministrada en web/hogar mediante el envío de un link a las personas interesadas, siendo realizada en los primeros meses del año 2018. Para hacer compatibles los porcentajes de ambas encuestas se han calculado los resultados de la encuesta del juego online en base al total de respuestas específicas para cada categoría de las diferentes variables (sexo, edad, estatus y nacionalidad).

Fuente: Gómez Yáñez y Lalandá (2019): 55-75.

En términos generales, los salones de juego y las casas de apuestas son las dos modalidades que concentran una mayor presencia de personas de 18 a 34 años. Representando este segmento el 74% y el 63% de las personas jugadoras, respectivamente. En las cuatro categorías presentadas, esta franja de edad supone más del 50% de las personas jugadoras. El juego *online* merece un matiz especial, porque si bien los jóvenes representan el 50%, el resto se concentra en la franja que va de los 35 a los 55, teniendo una gran implantación también en este último grupo de edad.

Si observamos las distintas formas de juego de la tabla anterior, podemos comprobar cómo en función de la clase social hay diferencias notables. Las personas con estatus medio y bajo se concentran principalmente en las máquinas tipo "B" ubicadas en locales de hostelería (43%), después se centran en salones de juego (34%) (donde la ruleta es la actividad más demandada), seguido muy de cerca por las apuestas deportivas en locales (33%). Finalmente, el juego *online* apenas cuenta con personas de estatus bajo o medio-bajo (7,4%). En el juego *online* son las personas de clase media-alta las que concentran la mitad de los casos (50%).

Si consideramos la nacionalidad, observamos cómo en los salones de juego los migrantes representan el 12,5%, seguido de las máquinas tipo "B" de hostelería (9%), las apuestas en locales (7,7%) y, finalmente, con valores mínimos, el juego *online* (3,8%). Conviene señalar cómo la población extranjera siendo menos del 12% de la población representan más de ese porcentaje en ciertas modalidades de juego, lo que supone la incidencia proporcionalmente muy alta en este segmento de la población.

Jóvenes y juego problemático

DATOS DE LA POBLACIÓN GENERAL SOBRE EL JUEGO

A pesar de que no existen datos sobre la incidencia que el juego tiene en términos de consumo problemático para la población general, se pueden observar datos como los aportados por la red UNAD – Unión de Asociaciones y Entidades de Atención al Drogodependiente⁵. Según su último informe sobre perfil de las

5. En los casos de los datos aportados por las distintas asociaciones, no hablamos de muestras representativas sino de registros de casos atendidos de la propia organización. Análíticamente sería interesante establecer la relación entre estos registros de casos y las muestras de las encuestas poblacionales. Ante la ausencia de esta comparación los datos de las organizaciones son asumidos por su valor indicativo: aportan tendencias aún no cristalizadas en (continúa en la página siguiente)

adicciones (2019), de las personas atendidas en sus centros de adicciones sin sustancia, el 51% eran menores de 33 años. La edad predominante es la de 34 a 41 años en el 22% de los casos atendidos, seguida de las personas entre 26 y 33 años, con el 21%.

Las mujeres suponen un 18% de los casos atendidos por adicciones sin sustancia en la red UNAD y la edad más frecuente en su caso es la de 26 a 33 años (22%). Un dato que indica que las mujeres han buscado ayuda siendo más jóvenes, lo cual contradice lo expuesto en otros estudios, como la *Guía Clínica Específica. Mujer y juego* de FEJAR – Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (2018b), que indican que, en general, suele ocurrir lo contrario, ya que debido a su mayor estigma, a que a ellas se las señala más y a que las consecuencias de sus actos suelen tener mayor repercusión social, suele haber una tendencia al ocultamiento.

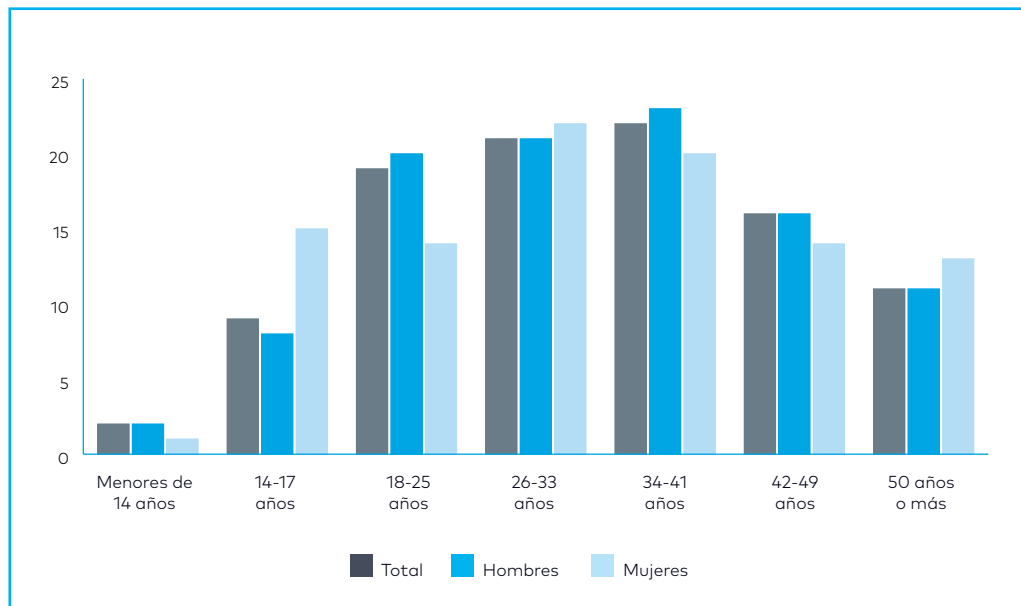
En cuanto al juego específicamente, la principal causa de adicción para las personas atendidas por la red UNAD por problemáticas asociadas al juego presencial son las máquinas tragaperras (44% de los casos). En el caso de los hombres, la segunda causa son las máquinas de apuestas deportivas (24%) y para las mujeres, el bingo (40%).

En lo que respecta al juego *online*, el perfil de las personas atendidas varía: en el 56% de las atenciones que se realizaron a varones por esta causa, el factor desencadenante de la ludopatía fueron las apuestas deportivas, pero en el caso de las mujeres atendidas ninguna realizaba este tipo de juego, sino que mayoritariamente su consumo problemático se centraba en el bingo *online* (60% de los casos).

los datos estadísticos que, si bien no están sujetas a la validez estadística, tienen un gran potencial analítico desde perspectivas que articulen datos provenientes de diferentes fuentes e, incluso, triangulen prácticas de investigación cuantitativas y cualitativas. Por otra parte, en ocasiones, como por ejemplo en el informe de la red UNAD, no se señala el número total de casos (N) sobre el que está realizada la distribución de los datos, por lo que pueden apreciarse unas cifras influidas por valores altos que pierden especificidad. Los registros estadísticos infrarregistran una realidad sujeta a gran ocultamiento y tabú social, precisamente las técnicas de la encuesta requieren la sinceridad del encuestado/a y nos encontramos ante un problema en el que los y las jugadoras con problemas de adicción no reconocen su problema. Por otro lado, los registros de las asociaciones que trabajan con ludópatas facilitan el acceso a una información de gran relevancia que, sin embargo, no permite su inferencia al conjunto de la población por no estar sujetos a criterios de muestreo.

En cualquiera de los casos ambos métodos infravaloran una realidad compleja, pero ambos son necesarios: uno arroja datos representativos (con posible infraestimación pero comparables año a año e internacionalmente) y otros arrojan datos que precisamente por su especificidad y por las características del objeto son especialmente necesarios para apuntar pautas sociológicas que aún no están cristalizadas en la sociedad y, que por lo tanto, difícilmente pueden aparecer en los resultados de encuesta.

GRÁFICO 3.6. PERSONAS ATENDIDAS POR LA RED UNAD EN LOS SERVICIOS SIN SUSTANCIA, POR FRANJAS DE EDAD



Fuente: UNAD (2019). *El perfil de las adicciones en 2019*.

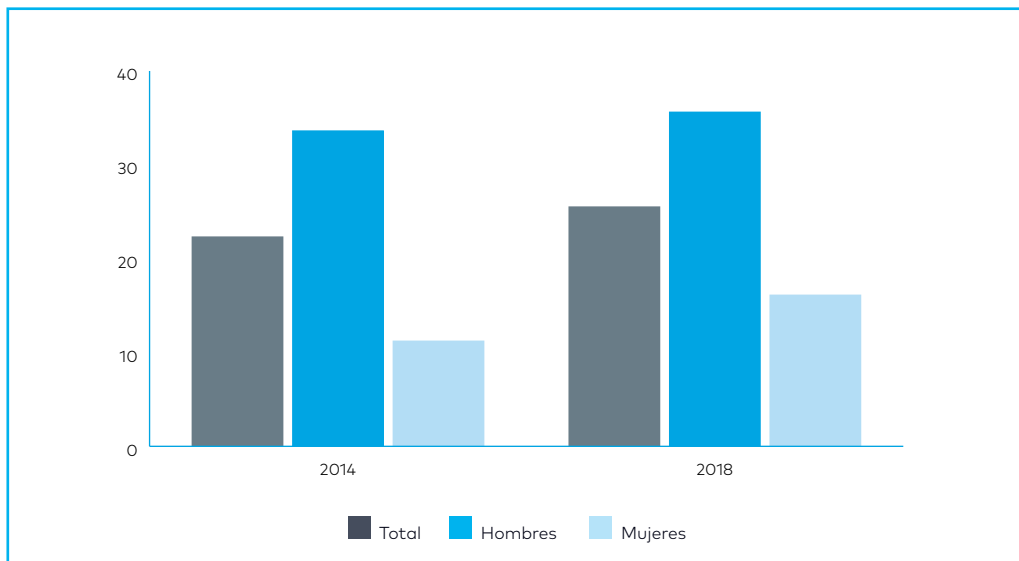
JUEGO DE LAS PERSONAS JÓVENES EN EL ÚLTIMO AÑO POR GÉNERO

En cuanto a las personas más jóvenes, la encuesta ESTUDES realizada a población entre 14 y 18 años, tal y como se recoge en el informe sobre adicciones comportamentales del OEDA – Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2019), refleja que el 25,5% de los y las jóvenes ha jugado dinero *online* o presencial a lo largo del año 2018, un 3,20% más que en 2014 (22,3%).

Estas cifras, si se observan por género, revelan cómo este aumento se da especialmente entre las mujeres jóvenes que han jugado, aunque siguen siendo minoría. La tendencia al juego de las mujeres sube casi un 5% (pasando del 11,2% en 2014 al 16,1% en 2018) mientras que en el caso de los hombres el aumento es menor: un 2% (pasando del 33,6% en 2014 al 35,6% en 2018).

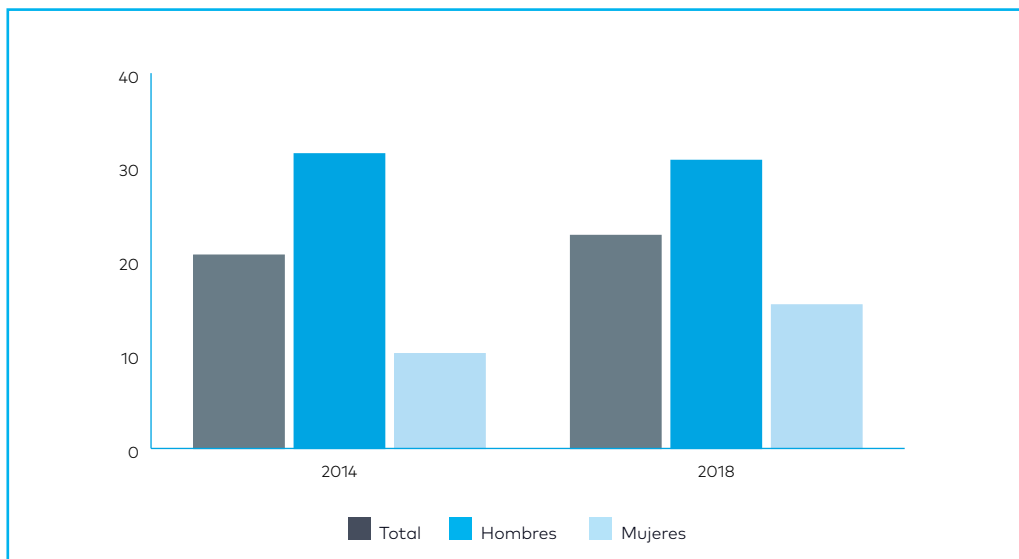
En el juego *online* sube el porcentaje de hombres, pero baja el de mujeres, y la situación contraria sucede en el juego presencial: la presencia de mujeres jóvenes aumenta del 10,1% en 2014 al 15,3% en 2018 (+5,2%), bajando sin embargo la de los varones del 31,4% en 2014 al 30,7% en 2018 (-0,7%).

GRÁFICO 3.7. EVOLUCIÓN DE LA SITUACIÓN DE JUEGO EN POBLACIÓN ESTUDIANTE DE 14 A 18 AÑOS
JUEGO ONLINE Y PRESENCIAL CON DINERO EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES



Fuente: PNSD. Encuesta sobre uso de drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES).

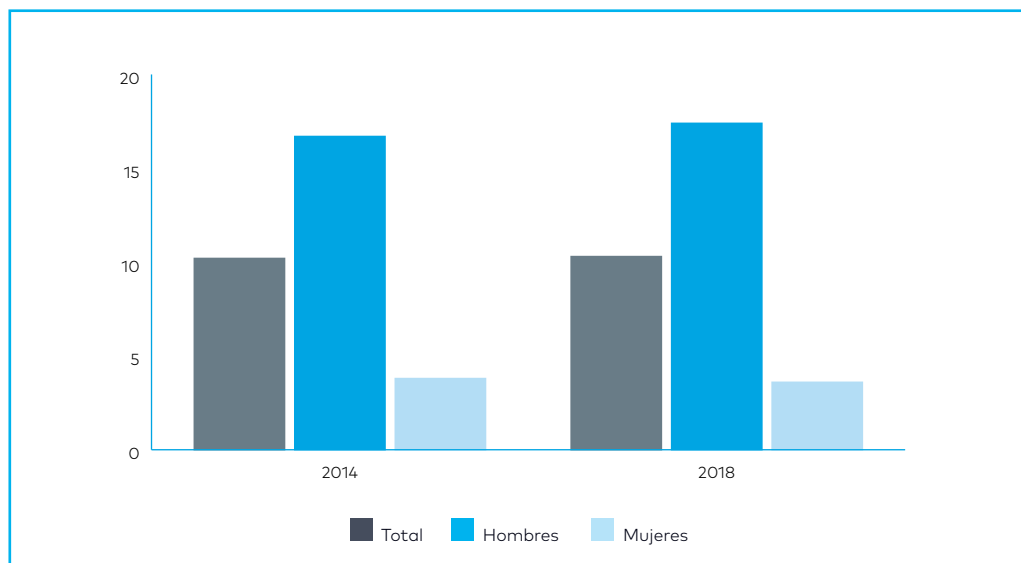
GRÁFICO 3.8. EVOLUCIÓN DE LA SITUACIÓN DE JUEGO EN POBLACIÓN ESTUDIANTE DE 14 A 18 AÑOS
JUEGO PRESENCIAL CON DINERO EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES



Fuente: PNSD. Encuesta sobre uso de drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES).

GRÁFICO 3.9. EVOLUCIÓN DE LA SITUACIÓN DE JUEGO EN POBLACIÓN ESTUDIANTE DE 14 A 18 AÑOS

JUEGO ONLINE CON DINERO EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES



Fuente: PNSD. Encuesta sobre uso de drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES).

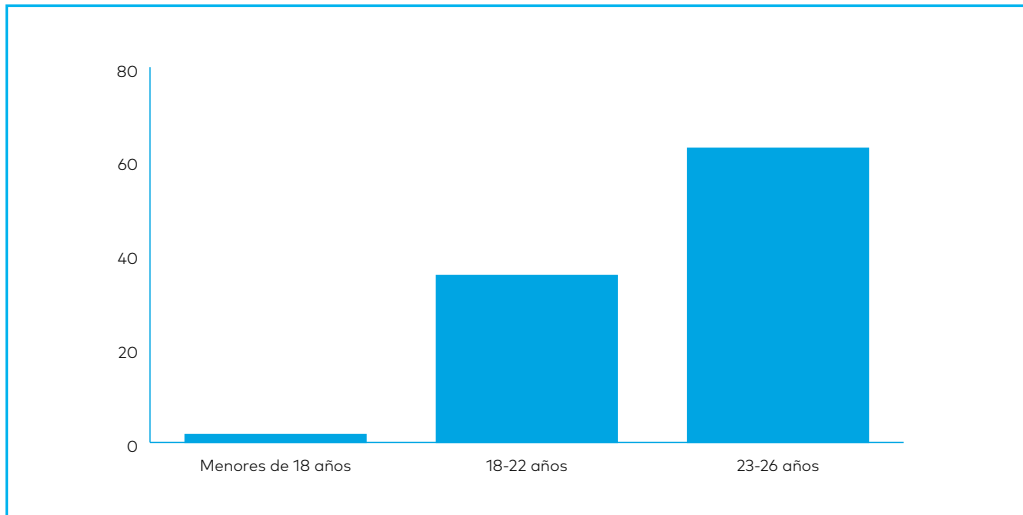
En cuanto a la frecuencia de juego, un 0,3% de las mujeres que juegan *online* lo hacen semanal o diariamente, mientras que en el caso de los varones este porcentaje sube hasta el 2,8%. Otro dato a tener en cuenta es la edad de inicio, la cual es bastante similar tanto para el juego online (14,7) como para el presencial (14,6).

EL JUEGO PROBLEMÁTICO ENTRE LAS PERSONAS JÓVENES

Según la *Guía clínica específica. Jóvenes y juego online* de la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados – FEJAR, el juego *online*, como causa principal de ludopatía entre población menor de 26 años atendida por sus centros, ha pasado de representar el 0% a alcanzar en la actualidad un 44,64%. Es relevante que, según esta misma fuente, el 2% de las y los afectados de trastorno de juego atendidos son menores de 20 años (FEJAR, 2018a).

En esta publicación, FEJAR también ofrece los datos de jóvenes atendidos por juego problemático cuyo factor desencadenante ha sido el juego *online*, desagregados por franjas de edad; así se puede observar que el 1,69% de los casos (N=118) son menores de edad, el 35,59% tiene entre 18 y 22 años y el 62,71% entre 23 y 26.

GRÁFICO 3.10. DATOS ATENCIONES FEJAR POR LUDOPATÍA CUYO FACTOR DESENCADENANTE O PRINCIPAL ES EL JUEGO ONLINE EN POBLACIÓN MENOR DE 30 AÑOS (2018)



Fuente: FEJAR (2018a). Guía clínica específica. Jóvenes y juego online.

Al 1,69% de los casos atendidos por FEJAR (2018a) se suma que el 2% de personas que atiende la red UNAD por adicciones sin sustancia tiene menos de 14 años y el 9% entre 14 y 17 años. Estos datos manifiestan la poca efectividad que tiene la regulación que les prohíbe la entrada en los locales de juego o el uso de las plataformas de juego *online*, pero más allá de posiciones prohibicionistas el hecho de que haya un porcentaje tan bajo del estudiantado encuestado que afirme que le han informado sobre sus riesgos⁶ puede relacionarse con estas cifras, e indica una posible dirección a tomar con la población más joven.

Según un estudio realizado entre las personas atendidas por la Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación (ASAJER, 2002), el perfil de la persona afectada que acudía en ese momento a centros de tratamiento en Álava por ludopatía eran hombres (100% de los casos en centros privados, 87,9% atendidos en ASAJER, 89,5% de los casos atendidos en el servicio público de rehabilitación), con una edad media entre los 32 y los 37 años —dependiendo nuevamente del

6. Según la encuesta ESTUDES 2018/2019 el 38,8% del estudiantado encuestado manifiesta que se le ha informado de los efectos y los problemas asociados al juego *online* y a las apuestas frente al 76,9% que ha sido informado sobre los problemas asociados al consumo de drogas o el 74,8% sobre el mal uso de las nuevas tecnologías. https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/ESTUDES_2018-19_Informe.pdf

servicio (público, privado o asociación)— y cuyo factor desencadenante y principal era el juego con máquinas tragaperras. A pesar de que estos datos no permiten su extrapolación a la población española en su conjunto, sí se puede observar una transformación en el perfil de la persona con problemas de ludopatía en términos longitudinales. Actualmente hay una mayor presencia de mujeres y jóvenes en los centros de atención de las adicciones, y también, una mayor diversificación de los tipos de juego que resultan factores desencadenantes o principales del problema de adicción; además, hace 20 años no se distinguía entre juego presencial o juego *online*, algo que ahora aporta más información y especificidad.

4. EL JUEGO COMO PROBLEMA SOCIOLOGICO

Las adicciones sin sustancia (como la ludopatía) en los y las jóvenes son un problema social emergente con una multiplicidad de aristas y significados sociales. En este caso el interés radica en conocer los discursos y las prácticas de las personas jóvenes en torno al *consumo de juego*, tanto en su experiencia *online* como *offline*.

Estas prácticas y representaciones necesariamente han de ser puestas en relación a un conjunto de marcos analíticos e interpretativos que permitan comprender por qué este fenómeno se está produciendo en estos momentos y con las formas específicas que manifiesta. Más concretamente conviene reflexionar sobre los límites *on/offline* desde una perspectiva sociológica, con el objetivo último de dotarnos de cierta claridad conceptual para trazar las mejores estrategias metodológicas y prácticas de investigación, así como el posterior análisis de los resultados.

¿Por qué el juego está adoptando en nuestra sociedad un papel tan relevante y en crecimiento constante desde los últimos años? ¿Por qué las personas jóvenes acceden a estas prácticas y, en un porcentaje de casos, manifiestan trastornos adictivos o terminan por desarrollarlos?

4.1. EL JUEGO Y LAS ADICCIONES COMO CARRERAS MORALES

Este estudio analiza el juego en su sentido amplio para después centrarse en el juego problemático, las adicciones y la relación de los espacios (físicos y sociales) del juego con otro tipo de consumos, adicciones y otras conductas desviadas (como las drogas).

Parsons (1937) desde la tradición funcionalista comprende la idea de cambio social y *juventud* como una transformación en el campo de la cultura —lo simbólico—, respecto a cambios de valores y opiniones, que en última instancia terminan siendo

funcionales a la reproducción de la propia sociedad porque introducen fricciones que permiten a la sociedad transformarse en base al *a priori* analítico de la línea de progreso y desarrollo general de la sociedad. Este enfoque aborda aspectos muy relevantes como el conflicto social y el cambio e, incluso, la desviación (de la norma hegemónica), pero en última instancia remite nuevamente a la idea de orden social hegemónico en constante reproducción funcional.

R. K. Merton (1949) establece un matiz importante respecto a su maestro Talcott Parsons (1937), muy útil a la hora de analizar nuestro problema. La estructura social estratificada de la sociedad supone que no todas las personas tienen un acceso igual a los medios institucionales necesarios para obtener las metas culturales socialmente establecidas. Incluso señala que el *pecado* de la sociedad estadounidense es (y con matices, de las occidentales): haber socializado a todas las personas en una única meta cultural como es el éxito —medido en dinero—. Cuando, en cambio, no todos los estratos tienen acceso a los mismos medios institucionales para alcanzar esa meta de forma legítima:

“Una gran importancia cultural concedida a la meta-éxito invita a este modo de adaptación mediante el uso de medios institucionalmente proscritos, pero con frecuencia eficaces, de alcanzar por lo menos el simulacro del éxito: riqueza y poder. Tiene lugar esta reacción cuando el individuo asimiló la importancia cultural de la meta sin interiorizar igualmente las normas institucionales que gobiernan los modos y los medios para alcanzarla.” (1949: 220)

En base a este razonamiento Merton establece que en realidad la anomia y la desviación responden a diferentes *modos de adaptación* de las personas en función de su interiorización de las metas culturales y los medios institucionales disponibles (o la legitimidad asociada a los mismos). Este enfoque permite comprender el crimen, la desviación y las acciones en los límites de la ley como un fenómeno *normal* en todas las sociedades¹.

“Las zonas especializadas del vicio y la delincuencia constituyen una reacción ‘normal’ a una situación en la que fue absorbida la importancia dada al éxito pecuniario, pero donde en cambio se cuenta con escasos accesos a los medios tradicionales ilegítimos para ser hombre de éxito.” (1949: 223-224)

1. Décadas antes Durkheim ya estableció en *Las reglas del método sociológico* estos principios: “Para que pueda evolucionar [la sociedad] es preciso que pueda abrirse paso la originalidad individual; ahora bien, para que pueda manifestarse la del idealista que sueña con superar su época, ha de ser posible la del criminal, que está por debajo de la suya. Una no se da sin la otra.” Durkheim (2004: 126).

A modo de conjetura analítica (Conde, 2009) podríamos indicar que la proliferación del juego en la actualidad puede estar asociada a un reforzamiento de la importancia del éxito/dinero y, a su vez, con la desarticulación de gran parte de los medios institucionales, identificados éstos, por ejemplo, con las dificultades de acceso de ciertas capas sociales a empleos dignos, la pauperización de las clases medias o la polarización entre los más ricos y los más pobres. Ahora bien, asumiendo estas transformaciones no desde principios funcionalistas sino desde una perspectiva sociohermenéutica (Alonso y Benito, 1998) que busca captar la relación entre los procesos semióticos y materiales en procesos que han de ser puestos en perspectiva histórica.

A la hora de acercarnos a las personas *jugadoras* y *jóvenes* (con las advertencias señaladas), debemos entender que el hábito o el consumo del juego necesariamente ha de mantener esta perspectiva no sólo estructural sino también procesual. No sólo es necesario establecer cuántas personas cuentan con un hábito adictivo sino cómo han llegado a desarrollarlo. Precisamente éste es el enfoque que nos propone Howard Becker, sociólogo heredero de la tradición analítica de la Escuela de Chicago y con un enfoque interaccionista.

Becker (1963) establece, por ejemplo, que en el consumo de marihuana o, en nuestro caso, la persona en proceso de adicción al juego, debemos considerar una serie de etapas, durante las cuales suceden cambios en el comportamiento del individuo y en su propio punto de vista sobre su forma de actuar (2009: 42-43). Por ejemplo, una persona ha de aprender a acceder al consumo, ha de experimentar el consumo y, finalmente, ha de seguir consumiendo. El concepto de "carrera" originariamente proviene de los estudios del trabajo y se refiere a la secuencia de movimientos a través de diferentes puestos de trabajo dentro de un sistema ocupacional. De la misma forma es posible, según Becker, establecer carreras desviadas, que no tienen por qué implicar que una persona necesariamente termina en el último de los extremos, sino que precisamente pone el foco en la multiplicidad de formas de conciliar los consumos como algo problemático o no (2009: 45). De la misma forma, en nuestro estudio trataremos de comprender el juego en su sentido amplio para, después, profundizar en las carreras morales de las personas que desarrollan adicción.

Esta teoría sitúa el acto *desviado* como un acto que puede ser desarrollado por diversas personas en diferentes momentos, pero que sólo es identificable en quien reincide en su comportamiento durante un largo periodo de tiempo dando lugar a una carrera que, por ejemplo, ha terminado transformando gran parte de sus lazos afectivos y sociales.

Un proceso que en definitiva no es solitario, siempre existe un otro significativo que emerge en él, pues en última instancia la desviación implica un proceso de socialización, esto es, requiere de otros agentes que transmitan los valores, los hábitos, las prácticas y, en definitiva, el sentido de las acciones. Por lo tanto, los motivos de la desviación del fumador de marihuana —siguiendo con el mismo ejemplo— son de naturaleza social aun cuando los actos de consumo se realicen en la más absoluta intimidad (2009: 50). Pensamos que, incluso en momentos de soledad, hay mediaciones que conectan al individuo con la sociedad, por ejemplo, mediante mediaciones tecnológicas (como veremos más adelante) o la presencia de otros significativos (mentales) con lo que la propia autoimagen del yo se está modificando en cada etapa del proceso de adicción.

Toda conducta se inserta dentro de unos códigos sociales donde adquiere significado, cada esfera de lo social cuenta con ciertos marcos de sentido y culturas específicas. Becker estudió ampliamente estas subculturas dentro de las cuales es posible comprender las experiencias desviadas. Cada desviación presentará una subcultura específica, que se encuentra distribuida de forma asimétrica en función de los participantes de un subcampo (como el de las casas de apuestas), que permite transitar por un conjunto de fases en el proceso de adicción y sostenerlo, que implica una transformación de las propias autodefiniciones del yo y del subgrupo social en el que el joven adicto se inserta.

Lejos de lo que podría pensarse, cualquier consumo —por muy individual y solitario que sea— implica necesariamente una cultura y una relación con el resto de personas que forman parte de este mismo campo. Por lo tanto, uno de los aspectos a considerar es quiénes son los otros significativos de la persona que se inserta en carreras morales como las del juego: ¿toman en consideración a familiares y amigos no jugadores o, en cambio, su referencia son otros jugadores? En este estudio, observaremos precisamente esta dimensión cultural, relativa al grupo que comparte las mismas prácticas (los jugadores) y, también, la dimensión relacional (cómo se establecen las relaciones con otros jugadores o personas relevantes), sin perder de vista la perspectiva procesual en las biografías de las personas (cómo se produce el proceso de adicción o deshabituación), con una especial novedad, poder describir cómo se produce el proceso de juego (las diferentes posiciones por las que un/a adicto/a pasa a lo largo de la evolución, los momentos de ganancia o los momentos de pérdida).

Por todo ello es fundamental atender al aspecto no sólo procesual sino también relacional del consumo (aun en el caso del juego). Donde tan importante son las relaciones que se establecen con los *otros significativos* como las relaciones que se establecen con la propia adicción. En esta investigación analizaremos,

también, cómo se transforma la relación con la adicción y los diferentes sentidos que el juego va adoptando a lo largo del proceso de adicción. Para ello es necesario no recurrir sólo a los discursos o prácticas de los sujetos institucionalizados en proceso de deshabitación del juego sino a los diferentes momentos del proceso de adicción (aun cuando ésta no está presente). Pues como nos recuerda Becker, las prácticas *desviadas* están extendidas en toda la sociedad, a pesar de que sólo algunos sean identificados como los responsables de esas prácticas, precisamente, porque la construcción del *outsider* responde a un proceso social e institucional activo sobre el sujeto (*labeling* o etiquetamiento). No es por tanto una cualidad del acto de la persona que transgrede la norma, sino la consecuencia de la aplicación de las sanciones —generalmente con la mediación de diferentes agentes— sobre un sujeto que es socializado e institucionalizado como transgresor.

4.2. LOS LÍMITES ON/OFFLINE

Metáforas como la realidad virtual, el ciberespacio o, más recientemente, *online/offline* conforman un imaginario común que hunde sus raíces en el *ciberpunk* y el desarrollo *hacktivista* de los años ochenta del pasado siglo. La posibilidad de conformar un nuevo espacio digital generó todo un conjunto de reacciones en las Ciencias Sociales tendentes hacia un optimismo tecnológico (Gómez-Cruz, 2007), un paraíso constructivista donde las nuevas posibilidades técnicas permitirían el desarrollo de un nuevo *espacio social* y las pesadas cargas de la identidad convencional se desdibujaban y podían ser transformadas en esta nueva experiencia virtual que permitía, por ejemplo, en las primeras salas de chat ocultar el nombre por un *nick*, cambiar tu imagen por un icono e, incluso, modificar cualquier variable sociodemográfica convencional.

Con el paso del tiempo la utopía *ciberpunk* y criptográfica ha ido dando paso a una realidad muy diferente caracterizada por el vínculo entre identidad digital y personalidad física: por un lado, el acceso a internet se ha socializado con la incorporación de un número mayor de usuarios, facilitado por los avances tecnológicos como, por ejemplo, los *smartphones* y la proliferación de las redes sociales. Por otro lado, la extensión del comercio electrónico ha requerido aumentar la seguridad en internet conformándose diferentes criterios de validación que permiten vincular el perfil del usuario (por ejemplo, en una tienda *online*) con los datos bancarios de la persona. Finalmente, este proceso de expansión del uso de la tecnología ha llevado a la proliferación de leyes que permiten vincular los actos digitales con una persona (física o jurídica), por ejemplo, mediante certificados digitales. Las tendencias actuales apuntan a una

extensión del *Big Data* y la geolocalización, la generalización de la inteligencia artificial y el internet de las cosas, sin olvidar, los *contratos inteligentes* y la intensificación del uso de la *blockchain*.

Si bien hay una clara diferencia entre las prácticas *online* y *offline*, no son tan evidentes los límites entre una y otra. Nuestra perspectiva en el estudio de la interacción *online* y *offline* va a tratar de ver la especificidad de una y otra, pero, sobre todo, el uso relacional de ambos tipos de interacción. Trataremos de comprobar si, de la misma forma que en la interacción cotidiana, ambos planos de interacción conviven casi sin distinción en el juego. Por ejemplo, estamos habituados a realizar una llamada para quedar con una amiga, intercambiamos mensajes sobre la ubicación exacta en la que nos vamos a encontrar, podemos sacar una fotografía del encuentro, subirla a una red social y conversar presencialmente... pues bien, al final del día, nuestra experiencia será la de haber compartido el día con una persona y haber tenido diferentes interacciones, unas *online* y otras *offline*, de forma totalmente orgánica y funcional sin apenas reflexionar sobre el canal empleado en cada una de éstas. Pensamos que en el caso del juego podremos establecer este tipo de uso indistinto de canales *online* y *offline*, por ejemplo, ver un partido en un local de juego mientras se apuesta en el *smartphone*.

Lógicamente también será necesario investigar las consistencias e inconsistencias entre el uso relacional de soportes *online* y *offline*, las posibilidades de un canal u otro, así como el uso diferencial que la población hace de uno u otro en función de sus capitales (económicos, sociales o culturales).

Natasha Schüll (2014) ha desarrollado una investigación sobre los casinos de Las Vegas y conceptualizando un marco que nos servirá para comprender algunos de los fenómenos menos emergentes en las entrevistas y la observación participante, tanto en relación al juego *online* como *offline*. En su trabajo estudia cómo el diseño del mundo del juego está orientado a generar patrones adictivos (desde la ubicación de los edificios, las disposiciones de las zonas de juego o las interfaces de las máquinas). Hay dos conceptos muy relevantes para nuestro estudio desarrollados por esta autora: la "zona" que es el espacio físico del juego, pero también apela a una disposición psicológica y física relacionada con la zona de juego donde las luces, la ausencia de relojes, el consumo de alcohol, todo empuja a permanecer en la zona o desear volver. Por otro lado, el concepto "tiempo máquina" que refiere efectivamente al tiempo que se está jugando. Observar los diferentes patrones asociados a la presencia en la zona y su tiempo en la máquina nos permitirá comprender los diferentes sentidos psicosociológicos que las personas dan al juego. Finalmente, para esta autora, resulta espe-

cialmente importante comprender al jugador y la máquina/terminal/aplicación o web como una unidad de producción para el empresario. Esto nos llevará a reflexiones sobre los límites del trabajo y el ocio, de las lógicas de expropiación en los procesos de generación de adicción o los motivos que empujan a las personas a permanecer en la zona empleando más y más tiempo en la máquina, a partir de conceptos como "bucle lúdico continuo", que podría representarse perfectamente por el funcionamiento de las máquinas tragaperras pero que es extensible a cualquier otra aplicación donde se han introducido diseños de gamificación (como las redes sociales cuyo efecto no es muy diferente al que producen las máquinas de juego respecto a la generación de bucles lúdicos).

5. PROPUESTA METODOLÓGICA

5.1. OBJETIVOS

El objetivo principal del presente estudio, como ya adelantábamos, se centra en analizar el juego *online* y *offline* a partir de las experiencias y las autorrepresentaciones de las personas jóvenes dentro de contextos socioeconómicos, culturales y relacionales. Con especial atención a las formas específicas que adopta en las ciudades de Madrid y Vitoria-Gasteiz.

Los objetivos secundarios que parten del principal son los siguientes:

- a) Análisis de la ubicación de las casas de apuestas y sus principales modelos en ambas ciudades.
- b) Comprender cómo se producen las interacciones en el interior de las casas de apuestas entre jugadores y jugadoras jóvenes.
- c) Comprobar las diferencias y similitudes del juego en contextos *on/offline*.
- d) Análisis de los discursos de las personas jóvenes y usuarias de diferentes modalidades de juego.
- e) Realizar una primera aproximación a los discursos de las organizaciones vecinales contrarias a las casas de apuestas.

5.2. PRÁCTICAS DE INVESTIGACIÓN

Para la consecución de los anteriores objetivos se han puesto en marcha diferentes prácticas de investigación y los datos obtenidos han sido sometidos a un análisis relacional (triangulación metodológica), desde una perspectiva sociohermenéutica (Alonso y Benito, 1998).

Las principales prácticas de investigación han sido la entrevista en profundidad y la observación participante. En esta última cabe diferenciar entre la observación participante propiamente (la persona investigadora interactúa con las personas de las casas de apuestas y juega de la misma forma que lo haría

cualquier otro/a usuario/a) y las derivas (que han consistido en transitar por el espacio urbano observando las características de los centros de juego y las relaciones con otros lugares de la ciudad).

La entrevista en profundidad

Se han realizado un total de 10 entrevistas, diferenciando entre personas jóvenes y jugadoras con diferentes grados de frecuencia (6), organizaciones sociales (2), trabajadoras en casas de apuesta (1) y expertos de la patronal del juego (1).

En la selección de la muestra cualitativa ha sido muy importante poder contactar con jóvenes que ocupan diferentes momentos del proceso (carrera moral) del juego: desde personas que se han relacionado de forma muy puntual (E2) hasta personas con una alta frecuencia del juego (E5), así como otras que tienen un consumo habitual (E3 y E4). Finalmente, nos interesaba recoger dos posiciones muy dispares, una persona que ha sido adicta y está en proceso de deshabituación con tan sólo 23 años (E1) y, finalmente, su antítesis, una persona de una edad similar y que en cambio es jugadora profesional —obteniendo grandes beneficios con esta actividad— (E6).

A la hora de seleccionar a las personas entrevistadas, además de asegurarnos de que se encontraban en una edad comprendida entre los 18 y los 30 años, hemos tratado de recoger diferentes momentos en la "carrera moral" (Becker, 1963), asumiendo el proceso de convertirse en jugador como un proceso social conformado por diferentes etapas. Además, se ha querido ubicar el juego de azar, apuestas o envite dentro del campo general del juego (el recreativo), reflexionando con las personas entrevistadas sobre las diferencias y especificidades del consumo asociado al juego (con y sin dinero), para comprender cómo el juego se está ubicando como una forma específica de consumo en las personas jóvenes.

Por otro lado, las entrevistas inicialmente estaban planteadas para personas cuya residencia se ubicara en alguna de las dos ciudades objeto de estudio y la mayoría (4) se han realizado de forma presencial con personas de Vitoria-Gasteiz o Madrid, pero la situación de emergencia sanitaria obligó a realizar las siguientes (2) de forma *online* y dado que lo que buscábamos era acercarnos a las representaciones del juego de la población joven y cubrir el mapa de posiciones ampliamos el foco territorial, lo que permitió cumplir con el objetivo establecido. Se realizó una captación *online* y finalmente, además de personas jóvenes de las ciudades señaladas, se entrevistó también a un joven de Toledo y a otro de Málaga.

Finalmente, el perfil de las personas jóvenes entrevistadas ha sido el siguiente:

**TABLA 5.1. MUESTRA CUALITATIVA:
PERSONAS JÓVENES JUGADORAS**

Nº	SEXO	PERFIL	USO	ON/ OFFLINE	CLASE SOCIAL
E1	Hombre	Jugador en rehabilitación (slots, ruletas, póquer, rascas ONCE...)	Ahora ninguno antes problemático	Off	Media-baja
E2	Mujer	Apostadora ocasional	Ocasional	Ambos	Media-media
E3	Mujer	Consumidora videojuegos aplicaciones y ocasional de bingo y slots	Intensivo (por temporadas)	Ambos	Media-media
E4	Hombre	Jugador de póquer, ruleta, apuestas y slots	Habitual (Juego responsable)	>On	Media-media
E5	Hombre	Apostador habitual	Habitual (Juego prepatológico)	Off	Media-baja
E6	Hombre	Jugador profesional de póquer	Habitual (Trabajo)	>On	Media-alta

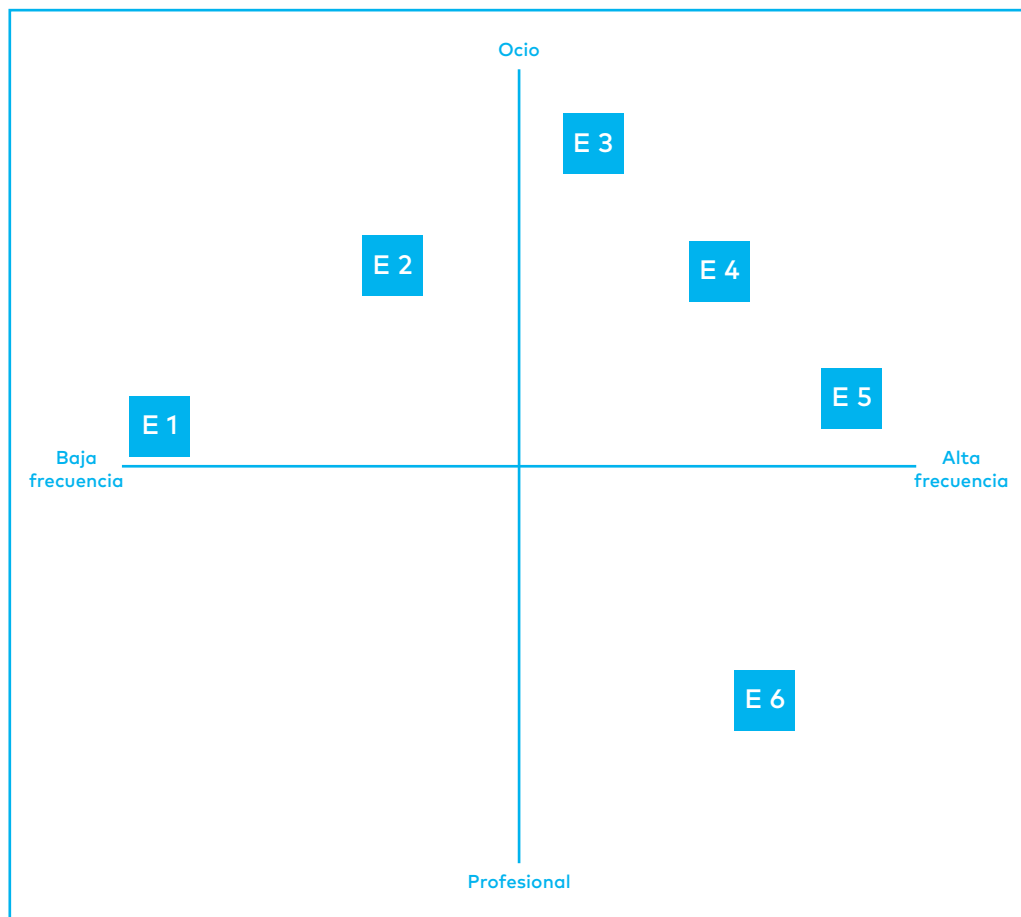
Fuente: Elaboración propia.

El siguiente esquema (gráfico 5.1) muestra el grado de frecuencia de cada una de las personas entrevistadas en relación con el juego y, por otro lado, si esta experiencia es vivida como una actividad de ocio o profesional.

Los objetivos de las entrevistas a personas jóvenes jugadoras buscaban:

- Conocer cómo fueron sus inicios en el juego.
- Las diferentes fases que se han atravesado.
- Las especificidades del juego de las personas jóvenes (motivaciones, intereses...).
- La percepción del juego y sus riesgos.
- La imagen del juego a partir de las representaciones en los medios de comunicación.
- Las medidas de control y las formas de regular el juego.

GRÁFICO 5.1. ESQUEMA DE LA FRECUENCIA DE JUEGO Y TIPO DE CONSUMO DE LAS PERSONAS JÓVENES JUGADORAS ENTREVISTADAS



Fuente: Elaboración propia.

Por otro lado, hemos entrevistado a un grupo de agentes expertos con diferentes posiciones en relación al juego: dos personas pertenecientes a organizaciones sociales (E7 y E8) contrarias a las casas de apuestas y dos personas relacionadas con el juego, una en la posición más baja de la escala como camarera de una casa de apuestas (E9) y otra que representa el discurso de la patronal del juego (E10).

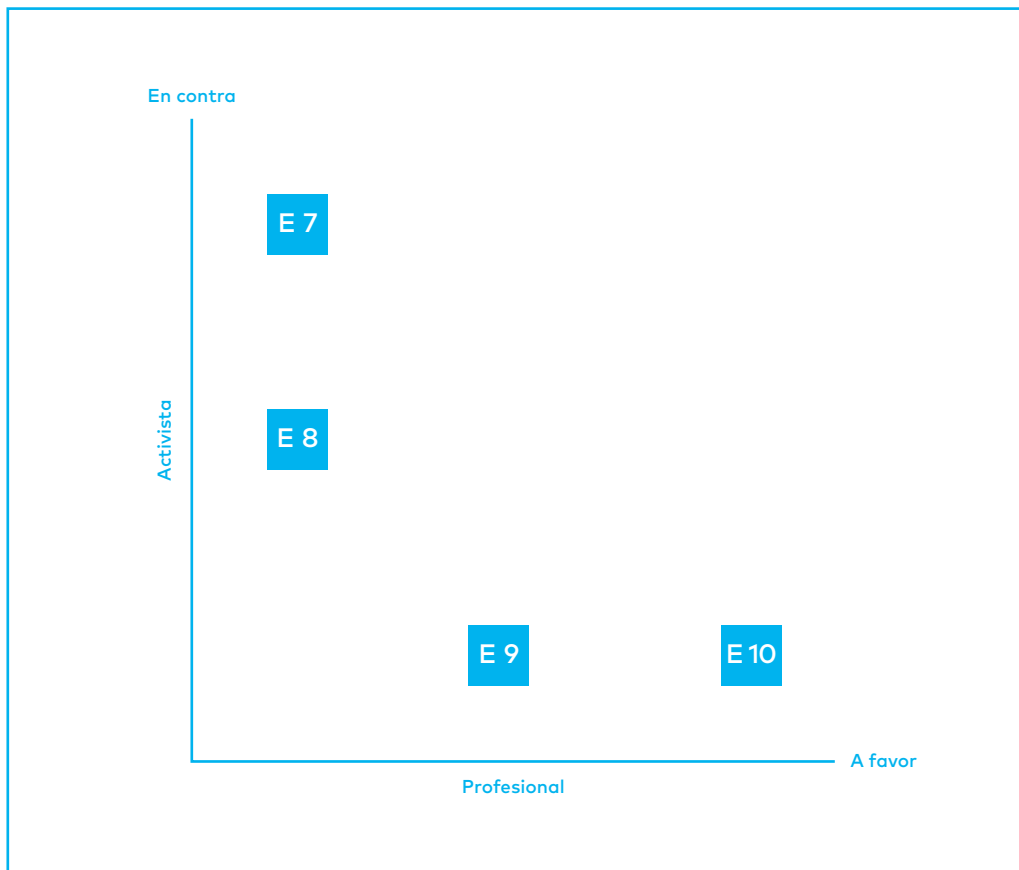
Estas entrevistas están planteadas a modo de contraste y como contrapunto al discurso de las personas jugadoras y la situación observada, por ello su peso en el presente estudio es más reducido. Podemos distribuir las entrevistas en un esquema en base a su posición contraria o no y su condición más activista o profesional (gráfico 5.2).

**TABLA 5.2. MUESTRA CUALITATIVA:
PERSONAS EXPERTAS CON DIFERENTES POSICIONES ANTE EL JUEGO**

Nº	SEXO	PERFIL	TIPO	CIUDAD
E7	Hombre	Asociación	Asociación vecinal barrio de Quintana	Madrid
E8	Hombre	Asociación	Asociación vecinal barrio de Tetuán	Madrid
E9	Mujer	Trabajadora	Camarera de caso apuestas	Vitoria
E10	Hombre	Patronal	Representante de la patronal	Madrid

Fuente: Elaboración propia.

**GRÁFICO 5.2. ESQUEMA DE LAS POSICIONES
DE LAS PERSONAS EXPERTAS RESPECTO AL JUEGO**



Fuente: Elaboración propia.

Los objetivos en el caso de las organizaciones sociales han tratado de dar cuenta sobre cómo han surgido y se están articulando las respuestas vecinales respecto al juego y los principales problemas asociados a este tipo de negocios.

Los objetivos con los profesionales del juego han sido diferentes. En el caso de la camarera nos ha interesado conocer sus funciones, los principales problemas, la imagen que tiene de los/las jugadoras y cómo es su relación cotidiana con la clientela. En el caso del representante de la patronal, conocer los argumentos de la patronal del juego en defensa del sector y de los problemas asociados al juego problemático o la construcción del juego y las apuestas como un sector de ocio.

Las derivas urbanas

Las derivas urbanas han consistido en observaciones etnográficas (Montenegro y Pujol, 2008: 75-91) a lo largo de las principales avenidas de las ciudades de Madrid y Vitoria-Gasteiz, con el objetivo de identificar aquellas arterias urbanas que presentan una concentración de locales de juego (en sentido amplio):

TABLA 5.3. MUESTRA DERIVAS ETNOGRÁFICAS POR CIUDAD

Nº	VITORIA-GASTEIZ	Nº	MADRID
1	Arana	1	Carabanchel
2	Casco Viejo	2	Centro
3	Coronación	3	Puente Vallecas
4	Ensanche	4	Quintana
5	Lovaina	5	Tetuán

Fuente: Elaboración propia.

Las observaciones realizadas en las derivas han dado lugar a diversos registros que refieren principalmente a tres tipos de datos:

- Datos identificativos de la casa de apuestas o juego, así como otras variables relacionadas con la identificación del local o la observación (ubicación, la hora o el día en el que se realiza la observación).

- Datos que permiten relacionar el local o el conjunto de locales con el contexto urbano en el que se insertan (si hay otras casas de apuestas cercanas, colegios, instalaciones públicas...) y características exteriores de las casas de apuestas (si tiene terraza, si es posible ver desde el exterior algo del interior o el tipo de publicidad y reclamos que emplean).
- Observación del interior de las casas de apuestas (cómo es el espacio, qué personas se encuentran en el momento de la observación, características del personal trabajador, la interacción entre las personas jugadoras y experiencias de juego por el propio equipo de investigación).

Los objetivos en relación con las derivas son los siguientes:

- a) Realizar una modelización de los diferentes tipos de locales de juego (casas de apuestas y de juegos).
- b) Conocer las características generales de las pautas de interacción dentro de estos espacios.
- c) Identificar casas de apuestas más interesantes para su observación detallada mediante la observación participante.

La observación participante en las casas de apuesta¹

Tras las derivas nos hemos podido familiarizar con el campo e identificar qué casas de apuestas son más interesantes para realizar estas observaciones con mayor detalle, tanto en Madrid como en Vitoria-Gasteiz.

El equipo de campo ha estado conformado por un hombre y una mujer; durante el desarrollo de las derivas hemos comprobado cómo en función del género había una gran reactividad en los contextos de observación (donde la mayoría son hombres). En un contexto así una mujer no puede pasar desapercibida como jugadora o interactuar sin que haya un sesgo muy fuerte en el comportamiento de los jugadores, por esta razón, la observación participante fue realizada por un hombre. Además, al tratarse de lugares en donde las personas suelen conocerse y requerir por ello una mayor necesidad de inmersión, con objeto de hacerse pasar por un jugador más y poder tener interacciones más estrechas donde el centro de la interacción era precisamente el juego, se decidió realizar la observación participante en profundidad en un local concreto.

1. Para la aproximación etnográfica ha resultado de interés el trabajo de Díaz-Salgado Collado (2019), quién en su investigación realiza una observación participante de los salones de juego en Madrid, con especial atención a la ruleta.

Antes de esta selección, se asistió a un conjunto de salones (observación simple), para poder apreciar las posibilidades de establecer vínculos con las personas que frecuentan estos espacios, especialmente los jóvenes menores de 30 años. Además de seleccionar un espacio que cumplía con estos criterios hemos optado por un local que tenía barra y que sirve de punto de encuentro para diversas personas, lo que nos ha permitido comprender las casas de apuestas como *centros sociales* donde conviven diferentes *subculturas* (en términos de Becker) *desviadas*.

Durante la observación participante se pudieron generar vínculos estrechos con jugadores y participar con ellos en sesiones de juego, intercambiando impresiones, observaciones y diferentes representaciones sobre el acto de juego. En ningún momento se ha evidenciado la calidad de observador de una investigación socioantropológica y, en cambio, se ha optado por construir un papel, como un chico joven en un proceso de iniciación al juego, en concreto, una fase antes de la adicción. Esto es, con cierto hábito como para acudir a jugar solo y permanecer horas, pero con cierto autocontrol de no jugar más de lo que había estimado jugar. Para poder construir este papel fue fundamental la realización de las entrevistas cualitativas, especialmente, al joven ludópata.

Al igual que el resto de las prácticas, la observación participante en locales de juego tenía un conjunto de objetivos:

- Identificar a las personas que frecuentan habitualmente el espacio, ver cuáles son sus relaciones y sus vínculos.
- Analizar el funcionamiento del día a día de estos locales desde el punto de vista de la empresa (qué diferentes tareas ha de realizar el personal) y de los usuarios.
- Establecer cómo son los hábitos de juego en función de cada tipo de máquinas (apuestas, ruleta, *slots*) y el perfil de los usuarios.
- Comprobar la relación entre el consumo de alcohol y otras sustancias y el juego en una jornada de juego (con las fases de euforia —victoria— y las fases de "bajón" —con las pérdidas—).
- Conocer las propias autorrepresentaciones de las personas jóvenes en los procesos de juego problemático.

La observación participante en plataformas online de juego

Finalmente, también se ha realizado observación en plataformas de juego *online*, en concreto en dos, para conocer las características del juego *online*. Para ello ha

sido muy importante contar con los discursos de las personas usuarias entrevistadas y ver los vínculos que hay entre el juego en los locales y las aplicaciones móviles o páginas web.

Nuestra experiencia aquí ha tratado de observar la experiencia de juego en las diferentes modalidades (*slots*, ruleta, póquer), prestando especial atención al análisis visual de las páginas web y los mensajes que movilizan en sus interfaces, tratando de acercarnos a la experiencia de usuario.

Las casas de apuestas elegidas han sido **Codere** y **888** que aparecen entre los cinco mejores puestos de varios de los *rankings* del sector. Por otro lado, se trata de empresas que se anuncian en la televisión empleando personajes públicos juveniles e, incluso, en el caso de Codere, tiene un convenio y es "la casa de apuestas oficial del Real Madrid"².

Son dos empresas que actualmente reportan grandes beneficios: en el caso de Codere, según datos aportados por la empresa, "el grupo obtuvo unos ingresos operativos durante los primeros 9 meses del año 2019 de 1.045,3 millones de euros, impulsados por el crecimiento del negocio *online* (+43,4%) y de las operaciones de España (+2,7%)"³, y en el caso de 888, aunque no contamos con datos fiables desagregados para el Estado Español, en su página web dan una cifra de ganancias global en 2018 de 479,3 millones de dólares⁴.

Los principales objetivos de esta observación han sido:

- a) Experimentar los procesos de registro a partir de bonos de iniciación anunciados en televisión.
- b) Comprobar cómo es la experiencia de juego con dinero y sin dinero (simulaciones gratuitas) en los diferentes juegos.
- c) Analizar el tipo de repertorios discursivos empleados por las casas de juego y apuestas para atraer a los clientes, especialmente los más jóvenes.
- d) Establecer las relaciones entre estas plataformas de juego y la interacción presencial (en locales de juego y apuestas).

2. <https://www.realmadrid.com/sobre-el-real-madrid/el-club/patrocinadores/codere>

3. <https://www.grupocodere.com/sala-de-prensa/noticias/2019/>

4. <https://corporate.888.com/investor-relations/profit-and-loss-annual-report>

**TABLA 5.4. DATOS DE LAS WEBS DE JUEGO
EN LAS QUE SE REALIZÓ LA OBSERVACIÓN ONLINE**

CODERE ONLINE, SAU	
Volumen de negocio	1.045,3 millones de euros en 2019
Año de implantación en España	2012
Especificidad de negocio	Mayoritariamente apuestas deportivas, pero posee también casino online y slots (tragaperras virtuales)
888 SPAIN, PLC	
Volumen de negocio	479,3 millones de dólares en 2019
Año de implantación en España	2012
Especificidad de negocio	Mayoritariamente póquer y casino, pero también apuestas deportivas

SAU: Sociedad Anónima Unipersonal. PLC: Public Limited Companies

Fuente: Elaboración propia.

6. MODELOS DE LOCALES Y TERRITORIO

En la primera aproximación al campo las derivas urbanas han tenido un papel fundamental, nuestro interés era mapear las diferentes modalidades de locales y, en segundo lugar, conocer su distribución espacial y las variables que estructuran la ocupación del territorio. Una de las principales variables clave era la renta, pero la triangulación con otros estudios (de corte cuantitativo) nos ha permitido extraer conclusiones relevantes para comprender qué variables tienen un mayor peso en la ocupación territorial.

6.1. DE LA TAXONOMÍA FORMAL A LA REALIDAD CONCRETA OBSERVADA

Atendiendo a la taxonomía en función del tipo de máquinas de juego podemos establecer cinco tipos fundamentales: 1) salones de juego, 2) casas de apuestas, 3) salas de bingo, 4) casinos y 5) máquinas en locales de hostería. Así mismo, cada categoría presenta diferentes modalidades, en función del tipo de máquinas o juegos que albergan y si existe o no barra de bar-cafetería.

- 1) Salones de juego: predominan las máquinas tipo "B" —recreativas con premio— y cada vez más tipo "C"¹, aunque suele haber máquinas de ruleta y, en menor medida, de vídeo-póquer. Podemos diferenciar entre salones específicamente de juego (con las máquinas y juegos señalados) así como salones de juego híbridos (cuentan además con barra-cafetería), con dos espacios diferenciados (el de consumo de azar y el de consumo de restauración) y, en cada vez mayor medida, salones de juego multijuego, que cuentan además con zonas para apostar (en ocasiones un terminal o dos de apuestas).
- 2) Las casas de apuestas pueden estar dedicadas específicamente a las apuestas de todo tipo, contando con numerosas máquinas de apuestas y

1. Las máquinas tipo "B" y tipo "C" son las conocidas popularmente como máquinas tragaperras o *slots*, varía el tipo de premio que pueden dar: las de tipo "B" han de devolver el 75% de las apuestas realizadas, mientras que las de tipo "C" pueden dar hasta 400 veces el valor de la partida.

zonas para seguir las competiciones con diversos televisores. También podemos encontrar esta modalidad con barras e incluso diversas mesas.

- 3) Salas de bingo: de la misma forma que en los casos anteriores, salas específicas de bingo, pero también, otros espacios de máquinas de diverso tipo y, generalmente, con barra y servicios de restauración en mesa.
- 4) Los casinos son establecimientos en los que se practican juegos de azar (incluidos los de cartas) apostando dinero y donde en ocasiones se ofrecen espectáculos. En estos establecimientos encontraremos además las máquinas tipo "C".
- 5) Las máquinas en locales de hostelería han sido la modalidad más habitual durante décadas: las tradicionales máquinas "tragaperras" de los bares.

A medida que hemos ido visitando locales de juego en sentido amplio hemos visto que asistimos a una gran cantidad de locales que combinan ruleta, *slots* y terminales de apuestas. Es más probable encontrar locales sólo con juegos de azar que locales sólo con máquinas de apuestas. Los locales donde sólo hay máquinas de juego generalmente dejan menos espacio para la interacción. En los locales de apuestas sí pueden producirse interacciones más duraderas entre los participantes, pero lo realmente determinante, independientemente del tipo de local, es si cuenta o no con barra de bar. La existencia de la barra cambia notablemente la interacción: entre las personas jugadoras, respecto al resto de personas que habitan el barrio y, como consecuencia, entre las personas que asisten (en ocasiones por los precios reducidos de la barra respecto a otros establecimientos convencionales aledaños).

Veamos a continuación las características de la distribución de los locales en las diferentes ciudades de Madrid y Vitoria-Gasteiz.

6.2. DISTRIBUCIÓN DE LOS LOCALES EN MADRID Y VITORIA-GASTEIZ

Madrid

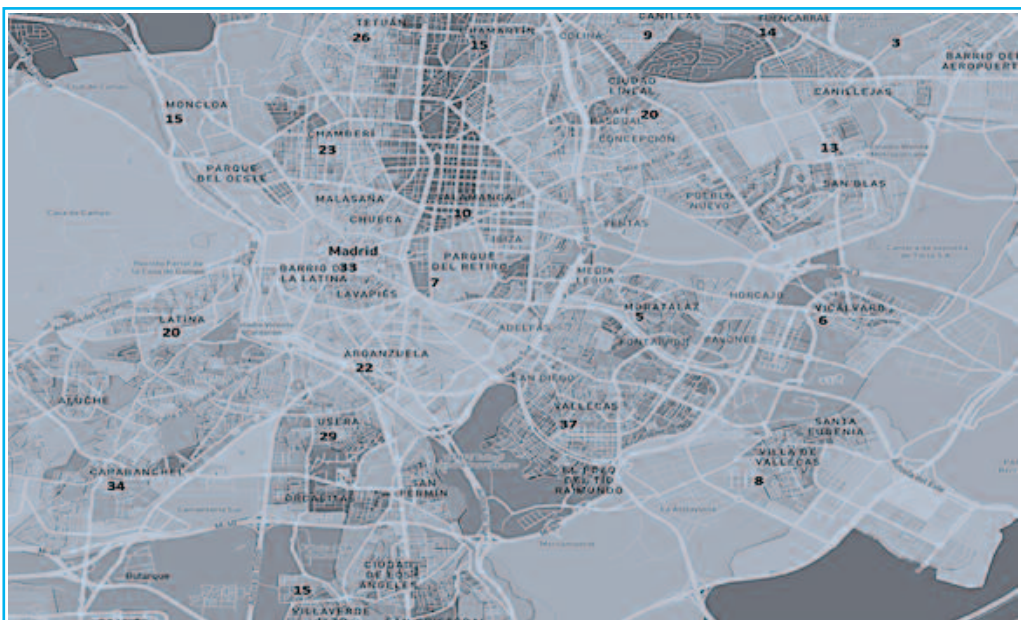
En la ciudad de Madrid hay un total de 364 locales dedicados específicamente al juego en alguna de sus modalidades, según los datos de licencias de actividad en la Comunidad de Madrid (datos de noviembre del 2019).

Si bien no podemos establecer relaciones estadísticamente significativas entre los números absolutos de casas de apuestas en Madrid y la renta *per capita*

(debido al escaso número de casos y lo atípico de algunos barrios), sí podemos establecer alguna clasificación de los distritos en función de la renta y el número de casas de apuestas.

- Hay un conjunto de distritos (6) que presentan una renta *per capita* inferior a la media (16.059€) y en cambio un número de casas de apuestas superior a la media: Tetuán, Latina, Carabanchel, Usera, Puente de Vallecas y Ciudad Lineal.
- Los distritos con renta superior a la media y menor número de casas de apuestas son 7: Retiro, Salamanca, Chamartín, Fuencarral-El Pardo, Moncloa-Aravaca, Hortaleza y Barajas.
- Hay 5 distritos que presentan una renta inferior a la media y también un número de casas inferior a la media: Moratalaz, Villaverde, Villa de Vallecas, Vicálvaro y San Blas-Canillejas.
- Finalmente, hay 3 distritos con un número superior a la media de casas de apuestas, y rentas ubicadas por encima de la media. Los tres se sitúan en la zona céntrica de la ciudad: Centro, Arganzuela y Chamberí.

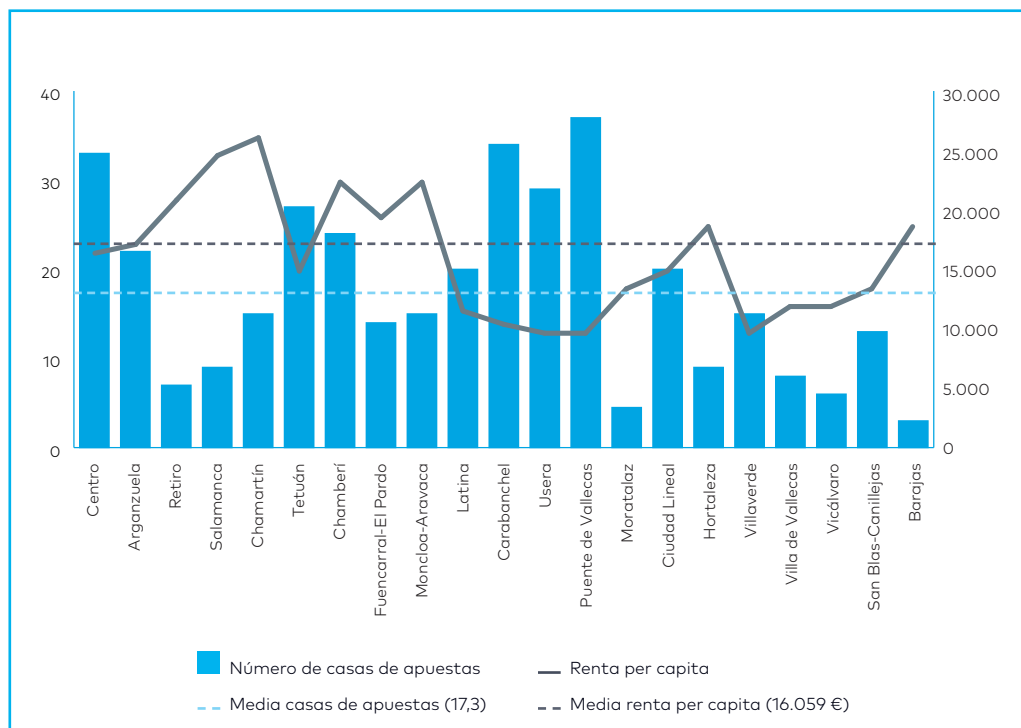
IMAGEN 6.1. MAPA DE DISTRIBUCIÓN DE LOCALES DE JUEGO POR DISTRITOS EN LA CIUDAD DE MADRID



Mapa de distritos de la ciudad de Madrid en el que se indica el número de locales de juego presentes en cada uno de ellos según los datos de licencias de actividad en la Comunidad de Madrid (datos de noviembre del 2019).

Fuente: Elaboración propia (N = 364).

GRÁFICO 6.1. RELACIÓN ENTRE CASAS DE APUESTAS Y RENTA PER CAPITA EN FUNCIÓN DEL DISTRITO DE LA CIUDAD DE MADRID



Fuente: Elaboración propia (N = 364).

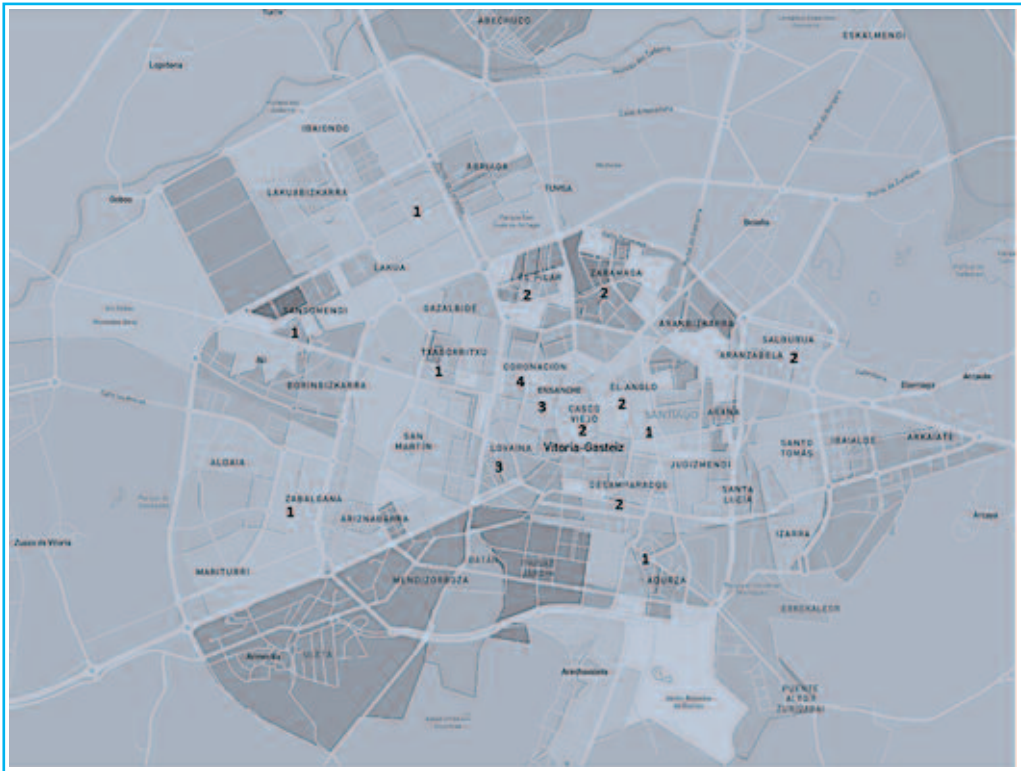
Vitoria-Gasteiz

El caso de Vitoria-Gasteiz es distinto porque la cantidad de espacios dedicados al juego es menor (28 en total), pero su distribución permite introducir matices al modelo anterior.

De manera similar a como sucede en Madrid, Coronación es uno de los barrios que se sitúa por debajo de la media de renta de la ciudad y tiene un número de casas de apuestas muy superior al resto. Después de éste, los barrios de Lovaina y Ensanche son los que poseen un número mayor de casas de apuestas y, sin embargo, están por encima de la media de renta. En realidad, esta excepción se debe a que Lovaina y Ensanche se encuentran en la zona céntrica de la ciudad (de la misma forma que pasa con el barrio de Chamberí en Madrid), la que aglutina la mayor cantidad de locales de este tipo, con el 61% del total. Es decir, no sólo intervienen variables de renta y distribución de negocios, sino que también

hay que considerar el papel de centro urbano de determinados barrios, pues suelen concentrar mayor número de servicios de todo tipo.

IMAGEN 6.2. MAPA DE DISTRIBUCIÓN DE LOCALES DE JUEGO POR BARRIOS EN LA CIUDAD DE VITORIA-GASTEIZ



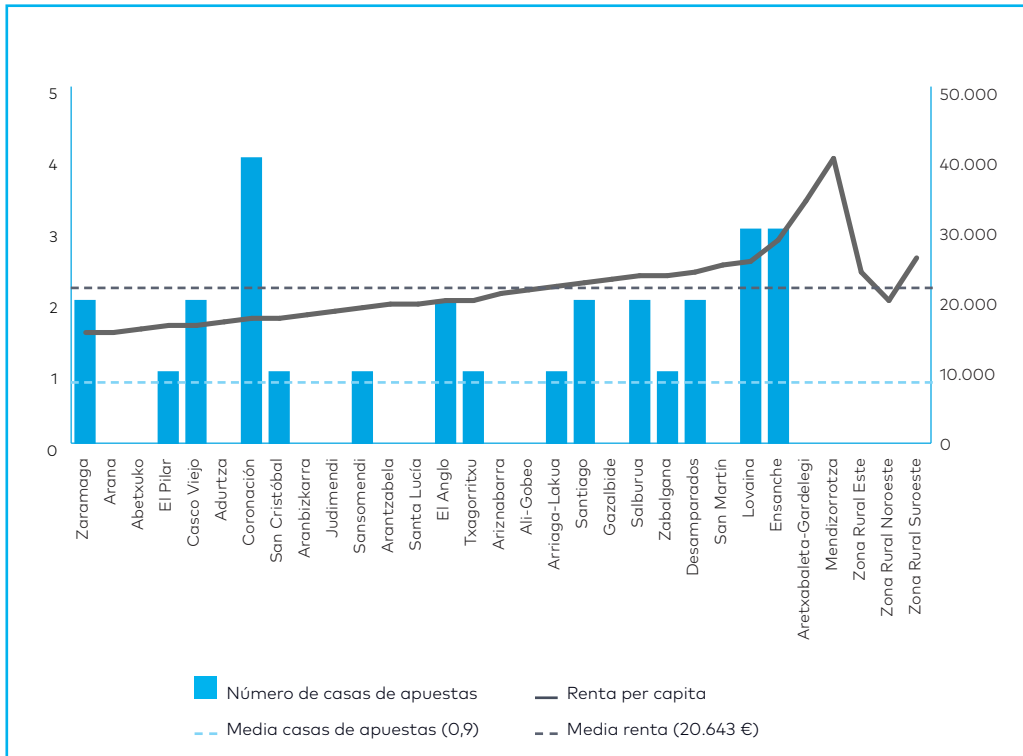
Mapa de barrios de la ciudad de Vitoria-Gasteiz, en el que se indica el número de locales de juego presentes en cada uno de ellos, según los datos obtenidos en el periodo de observación por el equipo investigador, ya que en ese momento los de Gobierno Vasco no estaban disponibles (Fecha de recogida de datos: febrero 2020).

Fuente: Elaboración propia (N = 28).

Ahora bien, también es necesario considerar la acción vecinal organizada, que está teniendo cierta importancia en función del barrio; por ejemplo, el único salón de juegos que había en Judizmendi fue cerrado en septiembre del 2019 tras una intensa campaña de organizaciones vecinales².

2. "Joko Aretoari Ez" (Sala de juegos No), que comenzó en 2017 encabezada por Gazte Asanblada de Judimendi (Asamblea Juvenil de Judimendi).

GRÁFICO 6.2. RELACIÓN ENTRE CASAS DE APUESTAS Y RENTA PER CAPITA EN FUNCIÓN DEL DISTRITO DE LA CIUDAD DE VITORIA-GASTEIZ



Fuente: Elaboración propia (N = 28).

6.3. CONCLUSIONES SOBRE LA DISTRIBUCIÓN ESPACIAL DE LOS LOCALES

Algunos de los resultados de la observación son plenamente consistentes con investigaciones previas que han considerado la variable territorial como variable independiente para explicar la distribución espacial de las casas de apuestas. Más concretamente nos basaremos en el estudio de Pérez (2019) quien, tras la triangulación de varios registros, ha procedido a realizar un análisis multivariable contemplando diferentes variables a la hora de explicar la distribución de los locales relacionados con el juego (incluidos los de apuestas).

A continuación, señalamos las principales conclusiones y su confluencia o no con nuestras observaciones.

En ambos casos se plantea el hecho de que la distribución de los locales no responde a una distribución aleatoria, sino que responden a patrones identificables.

En el caso de Madrid y en base a los datos de licencias de actividad de la Comunidad de Madrid, había unos 364 locales de juegos de azar (sin contar las administraciones de lotería u otras actividades con autorización especial). En el 75% de los locales estaban presentes Sportium y Codere (ambas empresas de apuestas), lo cual apunta a la implantación de un posible duopolio. Nuevamente hay que matizar que pueden ser locales específicos de estas empresas, o bien, que tengan máquinas en otro tipo de locales. Lo que evidencia nuestra observación es una hibridación entre máquinas tragaperras, ruletas y de apuestas.

La distribución de los locales se sitúa en las grandes avenidas y ejes comerciales. Existe relación entre la renta y la distribución, priorizando la existencia de locales en distritos con rentas bajas. Sucede algo similar con variables como nivel de estudios, existiendo más locales en aquellos barrios que, además de empobrecidos, presentan niveles de formación más bajos. Sin duda una de las principales variables es la densidad de población: el citado estudio ha encontrado una mayor cantidad de locales en aquellos distritos con una mayor población joven (aunque esta correlación presentaba valores más bajos). Mucho más representativa es la presencia de población migrante extranjera, evidenciando que los barrios con mayor densidad de esta población presentan un mayor número de locales. Todo ello implica también que son barrios y zonas con los precios más bajos (a excepción de los barrios más céntricos como Centro, Chamberí y zonas concretas de Tetuán).

Este patrón parece repetirse en diversas ciudades que ha comparado el estudio de Pérez (2019), especialmente Barcelona, Valencia, Málaga, Sevilla, Bilbao y Zaragoza. Nuestra observación permite sumar estas pautas también a Vitoria-Gasteiz, tal y como hemos podido comprobar en el trabajo de campo.

Finalmente, conviene señalar que prácticamente la totalidad de los locales de juego están a menos de 500 metros de centros donde se imparte educación secundaria o primaria, pública o concertada (Pérez, 2019: 3).

7. LOS DISCURSOS DE LOS Y LAS JÓVENES RESPECTO DEL JUEGO

7.1. EL ACCESO AL JUEGO

Presencial

Al contrario de lo que suele pensarse, no se gana necesariamente la primera vez que se juega; de la misma forma que a casi nadie le suele sentar bien su primera calada a un cigarro o el primer trago a una bebida alcohólica. **El jugador o la jugadora empieza a jugar para (acceder a) experimentar las bondades que son referidas por los ya iniciados/as** o la publicidad (en el caso del juego, a cambio de unas monedas poder ganar una gran cantidad de dinero).

La existencia de locales físicos en los barrios tiene un papel fundamental, precisamente porque hacen posible los primeros contactos con el juego. La presencia física en el barrio lo convierte en un **espacio de referencia** para los y las jóvenes. Como hemos visto en el marco teórico, una persona ha de aprender a jugar y es ahí donde los "otros" significativos (los iniciados) juegan un papel clave, bien como introductores presenciales en el juego (acompañantes) o bien como introductores simbólicos (referentes).

"Vale. Pues mira, yo empecé a jugar con 16 años... Yo soy de Málaga, de un municipio de Málaga que se llama [...]. Empecé a jugar con 16 años a raíz de, bueno, los amigos y tal, tenía unas amistades un poquito más mayores que yo, algo conflictivas también es cierto, y nada, me comentaron pues que en un salón de juego, pues se ganaba dinero." (E1, ludópata en rehabilitación)

"Es que al final es yendo más veces de lo que... Si vas una vez no te enteras, pero a lo mejor si vas cinco, empiezas a conocerlo. En fin, yendo al lugar y preguntando, hablando con gente que está allí y..."

En fin, más o menos es lo que... Es como te vas informando un poco de las cosas. Porque si no es complicaílllo.” (E5, apostador habitual)

Prácticamente en todos los casos la iniciación al juego es, en un primer momento, **un acto social**, en una edad donde el grupo de pares juega un papel fundamental en la organización del ocio y el tiempo libre y la conformación de la personalidad. Son especialmente relevantes los locales que sirven alcohol, porque permiten reproducir lógicas bien consolidadas y legitimadas en el ocio adulto como es el consumo de alcohol en bares al que ahora se añade, además, el juego en sentido amplio (apuestas, máquinas de azar...).

“Y yo con 16 años pues decidí un día pues acercarme por ahí a ver si era verdad porque, al final, claro, lo que a mí me contaban en esa época eran las ganancias que ellos tenían, no las pérdidas. [...] Y, a raíz de eso, los fines de semana con los amigos y tal, se convirtió casi en una forma de un ocio alternativo.” (E1, ludópata en rehabilitación)

“Es como un plan de por echar el rato pues vamos ahí a la ruleta y echamos unos, o sea, echamos unas cervezas y echamos unas partidas y si va bien, pues bien y si va mal, pues mal. O sea, un poco por pasar el rato.” (E4, jugador habitual)

“Es cuando vamos a un sitio en plan que está cerca de Nuevos Ministerios, un mexicano ahí, que está cerca de un bingo grande que creo que se llama Canoe y es que hay una amiga que le encanta. Hay dos amigas a las que le encanta. Entonces siempre es como: ‘Venga, después de la cena vamos al bingo!’” (E3, jugadora videojuegos online)

En algunos casos, las primeras experiencias se producen también en el **espacio del hogar, con los padres y familiares**:

“Hombre, pues al principio no fue fácil, claro, porque... Pues... Hombre, en mi caso, pues fue algo más fácil porque como mi padre ya jugaba, tal, entendía un poco cómo iba la cosa y eso.” (E6, jugador profesional de póquer)

“Vale. Por ejemplo, con el tema del casino. Mi familia y yo veraneábamos en Gijón y hay un casino. Y yo me acuerdo que

cuando pude entrar, no sé si a partir de los 16 años o por ahí. Mayor de edad creo que no era, o sea que sería con 16. Era como: 'Venga, que ya puedes venir al casino, no sé qué.' Y entonces ese día íbamos al casino y mi familia apuesta súper poco." (E3, jugadora videojuegos online)

"Y en verano hay las carreras de caballos que son conocidas en la playa y entonces desde chico, o sea, incluso nuestros padres... Porque todos los niños, toda la gente joven pone como una caseta de apuestas, ¿no? Que a lo mejor te juegas 5, 10, 15, 20 como máximo..." (E4, jugador habitual)

Finalmente, la propia pareja, en el caso de una de las mujeres entrevistadas, también ha sido un punto de acceso:

"Yo empecé a apostar por un chico con el que estuve saliendo, que... no me arrastró, o sea, no me obligó a hacerlo, pero empecé a raíz de conocerle. Y nada, generalmente sí que solíamos, pues eso, cuando quedábamos a tomar algo o lo que sea sí que pues en cualquier bar... No íbamos específicamente a ningún centro de juego. Y solíamos pues en algún bar echar, yo qué sé, muy poco. La verdad es que realmente yo apuesto un euro y no apuesto más, pero echabas un euro y era como la excusa para ver el partido y estar pendiente y, bueno, un poco la emoción de ver el partido, más que verlo sin más. Y nada, a raíz de ahí, eso, pues, yo qué sé, apostábamos, yo qué sé, una vez a la semana, una cosa así, algún partido que hubiera y quedábamos a tomar algo. Y luego sí que, a raíz de ir a algún salón de juego o alguna cosa, sí que he apostado alguna vez más a la ruleta. Es a lo que... Pero también lo mismo, echas un euro y lo que te dure el euro apostando de 20 céntimos en 20 céntimos." (E2, apostadora ocasional)

Por lo tanto, el entorno familiar puede ser un espacio de naturalización y legitimación del juego, pero, sin embargo, son el grupo de pares (otros significativos) y las relaciones de pareja los más importantes para generar el hábito y, esto es muy importante, las amistades son también un punto de des/control en el inicio del hábito del juego.

"Siempre que pasa por una máquina de las moneditas que tú metes una moneda y pueden caerse más, no puede evitarlo. Esas

le encantan. Y luego es verdad que estando con ella muchas veces paseando si vemos el típico Rasca de la ONCE, no sé qué, no sé cuántos es como: 'Venga, tía, ¿hacemos uno? A ver si nos toca.' Y ahí sí que es verdad que suele ser en plan si estamos paseando y lo vemos a mano, solemos echar algún Rasca o alguna mierda de esta." (E3, jugadora videojuegos online)

"Claro, no, bueno, después con el otro decía... Me acuerdo la primera vez que fue dijo como que se daban suerte, no sé qué y decía: 'No, ¿vamos él y yo que nos damos nosotros suerte' y como que excluía al resto... [...] ¿Sabes? A lo mejor él mismo se creía su propia mentira de que no... Hasta que le dijimos: 'Oye, ¿no crees que estás yendo demasiado o tal? ¿Has hecho la cuenta?' y creo que como que se paró a pensarlo y dijo: 'Ostia, pues es verdad, pues estoy gastando más de lo que debería' y él alentó a otro amigo para que fuera y yo fui con él alguna vez y digo: 'Pff, yo es que no...!', digo: 'Si vamos todos, vamos a tomar una cerveza y surge y tal pues no me importa, pero yo no voy a quedar simplemente para ir...!', imagínate un martes por la tarde, a las 4 de la tarde, para ir a hacer eso.

Entrevistador: *¿Y lo dejaron o cambiaron a otro juego...?*

Mm... O sea, yo creo que lo dejaron, que dejaron de ir, o sea, no sé si luego en su casa hacen apuestas y tal, yo creo que sí, que alguna hace, pero con menos asiduidad, pero... Y alguna vez que vamos todos y eso pues sí que jugamos, pero yo creo que no con esa intensidad que lo hacía antes." (E4, jugador habitual)

En nuestra observación participante, al no contar con grupo de pares, hemos generado algunas rupturas del marco (Goffman y Rodríguez, 1974) que han puesto en evidencia nuestra condición de no iniciados, empleando mecanismos de acceso no codificados en la experiencia de los dueños de las casas de apuestas o el resto de jugadores:

"Entramos en un salón de juego que cuenta con una zona de bar y otra de juego separadas; al llegar consumimos unas bebidas en la barra, desde la cual la zona de juego es inobservable. Es al ir al servicio cuando lo veo, en la ruleta hay un grupo de jóvenes. Decidimos ir a jugar y de entrada, es la mirada del camarero la que nos sigue. Al llegar y sentarnos en la ruleta nos sentamos las

dos ocupando una sola pantalla, yo no tengo ni idea y es la amiga que me acompaña quien me va a instruir, somos las dos mujeres y por tanto inusuales y somos las dos prácticamente novatas algo que ya nos hace ajenas del todo. Saludamos y apenas son audibles las respuestas, nos miran y tengo la sensación de que nosotras somos tan curiosas para ellos como curiosos son ellos para nosotras.” (Diario de campo 11/02/2020)

“He terminado el café y como hay unos jóvenes jugando, queremos seguir observando, pero el camarero empieza a desconfiar, salgo a fumar un cigarro y a llamar por teléfono y mientras observo por el cristal, pero el camarero se percata y sale y se pone a mi lado, finalmente, decido abandonar el lugar de la observación.” (Diario de campo 11/02/2020)

“Entro al salón de juegos y me voy directamente a una máquina para que no desconfíen, cuál es mi sorpresa cuando no sé por dónde meter el dinero, miro a otros jugadores, a otras máquinas, pero no consigo encontrar la ranura, al final, está en un lateral, mi intento de pasar desapercibido ha fracasado totalmente, varias personas me están mirando.” (Diario de campo 03/08/2020)

“Como ya tengo más o menos la operativa básica en las tragaperras, me dirijo a la ruleta; no entiendo nada, trato de imitar lo que hace el resto, meto 50 céntimos y me los devuelve, hasta que no llego a 3 euros no me deja apostar. Todo va muy rápido y yo no consigo ni seleccionar los números. Se pone en marcha, pierdo 1,50 euros, a pesar de quedar la mitad, si no subo a 3 euros de nuevo no puedo apostar. Decido abandonar la partida y finalizar la observación pues el resto de jugadores empiezan a mostrar cierta molestia con mi lentitud.” (Diario de campo 04/08/2020)

Una de las estrategias más útiles para el acceso al campo es dirigirse directamente a la persona que hace las veces de **camarera**, asistente de juego e, incluso, control de acceso. Esto es así porque la operativa cambia en función del lugar; por ejemplo, en una casa de apuestas puedes dirigirte a la terminal y apostar directamente, mientras que, en otras, en el control de acceso han de imprimirte un ticket que es el que “desbloquea” la máquina para que puedas apostar.

“Bueno, pues yo, aparte de camarera, me dedico un poco a que toda la gente en la zona de apuesta deportiva esté bien y no tenga ningún tipo de problema con las máquinas. Cuando hay problemas con las máquinas, no imprimen algún ticket o problemas con las mismas apuestas desde la central, vienen a mí y yo, pues eso, tengo que intentar solucionarlo con la central o directamente con las máquinas. Y también un poquito de estar pendiente de todo el tema de los cambios, de la gente que entra, el tipo de gente, menores, pedir los carnets, aparte de todo lo que puede ser un camarero, lo que es servir y demás.” (E9, trabajadora de casa de apuestas)

“Es cierto que los salones de juego de ahora quizás no son los de antes, salas terminales de casas de apuestas donde tú vas, de repente ves un montón de partidos y tal, pero también facilitaba mucho las personas que trabajaban allí, es decir, mientras si te veían jovencito y que llevabas dinero encima, hombre, la pregunta que tú hicieras, cualquier duda te la solucionaban en un momento. Yo recuerdo de si había tres personas esperando me atendían a mí primero, entiendo que porque ya te habían visto más veces y ya sabían lo que tú te gastabas o dejabas de gastar.” (E1, ludópata en rehabilitación)

Online

En esta investigación, además de los locales físicos, nos interesaba el juego *online*. Pero en lugar de restringir el estudio al juego patológico, nos parecía interesante acceder a diferentes posiciones en torno al juego en un sentido amplio. Esto incluye tanto las apuestas y los juegos de azar como la inversión de dinero en juegos recreativos, pues creemos que los procesos de gamificación (las lógicas de juego, los estímulos, las recompensas) funcionan tanto en los juegos de azar como en los juegos recreativos y, además, pensamos que su diseño puede permitir transitar de unos a otros.

En las entrevistas realizadas existen claras diferencias entre el juego presencial y el *online* respecto de la iniciación. El juego presencial requiere sortear el acceso de entrada (que es una limitación), pero también puede estar mediado por grupos de pares, que pueden construir como un hábito la asistencia a salones de juego.

En el caso del juego *online*, si bien la iniciación puede ser en compañía de otros, también es posible la iniciación autodidacta o la continuidad del hábito de forma individualizada.

Podría afirmarse que hoy en día es imposible que un/a menor juegue dinero —real— en una plataforma *online* sin sustraer otra identidad a un familiar o amigo/a... porque es necesario el registro de una tarjeta bancaria y, recientemente, de un DNI. Sin embargo, prácticamente todas las webs de juego *online* permiten el juego simulado —dinero ficticio— sin necesidad de registrarse ni aportar ningún dato.

Esta modalidad de juego es fundamental para el desarrollo del aprendizaje, la socialización en los patrones de juego y la conformación del hábito:

"No sé, a lo mejor tendría 14 o 15 años, con un amigo en un verano me enseñó lo de PokerStars en el ordenador, hace por lo menos ya... Yo tengo 26, 12 años por lo menos y ha sido como en rachas, o sea, me lo enseñó a jugar, se podía jugar con monedas de dinero ficticio y yo creo que hasta los veintialgo, alguna vez sí que jugaba así de manera esporádica al casino y eso con monedas de dinero ficticias e iba ganando. Entonces ya cuando yo tenía dinero, tenía mi tarjeta y tenía más de 18 decidí meterle dinero para probar, además, te daban lo de los 20 euros gratuitos la primera vez que jugas y lo empecé metiendo." (E4, jugador habitual)

"Sí, alguna vez, sí. Había jugado eso, pero siempre, pues como no tenía 18 años sin apostar dinero y, pues eso, digamos de dinero ficticio, que se llaman." (E6, jugador profesional de póquer)

Dentro de la modalidad *online* podemos diferenciar entre juegos de azar y apuestas o juegos recreativos (videojuegos) que permiten realizar pagos para obtener más tiempo de juego, desbloquear elementos o niveles en el juego.

"En su día, sí era como un poco el hecho de... cómo eran pequeñas cantidades... La verdad es que era como por poder tener más cosas para poder plantar, jugar más tiempo... y entonces pues era que ya estás ahí con el vicio en ese momento que te pones y tal y dices: 'Venga, como es poquito, pues no supone para mí realmente nada.' Y entonces, pues sí, ahí caía al vicio [ríe]." (E3, jugadora videojuegos online)

IMAGEN 7.1. ANUNCIO DE POKERSTARS PROTAGONIZADO POR CRISTIANO RONALDO (2015)



Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=FR9DUKSxgLQ&feature=emb_logo

La publicidad del juego *online* con personajes públicos que son referencia para los jóvenes es muy efectiva. No sólo para permitir el acceso al juego de los más jóvenes (aunque sea en la modalidad dinero simulado), sino también para asegurar su fidelidad a la empresa en cuestión, puesto que la familiaridad con la interfaz asegura cierta fidelidad (se aprende a jugar en esa interface).

"Sí, algo de eso que te decía: PokerStars, creo que era Cristiano Ronaldo el que te lo vendía o Neymar, no sé, y salía eso en plan como 'con tu primer registro 20 euros gratis' o algo así. Sí, bueno, la primera vez que aprendía fue por lo que te dije, por un amigo mío en verano, pero eso, tendríamos 14 años y en verdad es verdad que su tía fue la que jugaba, así que supongo que se lo dijo, él se aficionó y me dijo una tarde... Estábamos ahí sin hacer nada y me dijo: 'Mira esto' y me explicó cómo era, cómo funcionaba y ya luego, cuando yo llegué a mi casa, pues ya me lo puse yo en mi ordenador.

Entrevistador: *Vale. Decías también que, yendo un poco a la aplicación, que en PokerStars te gustaba más la interfaz que en otros sitios... ¿Qué es lo que tiene de interesante o no?*

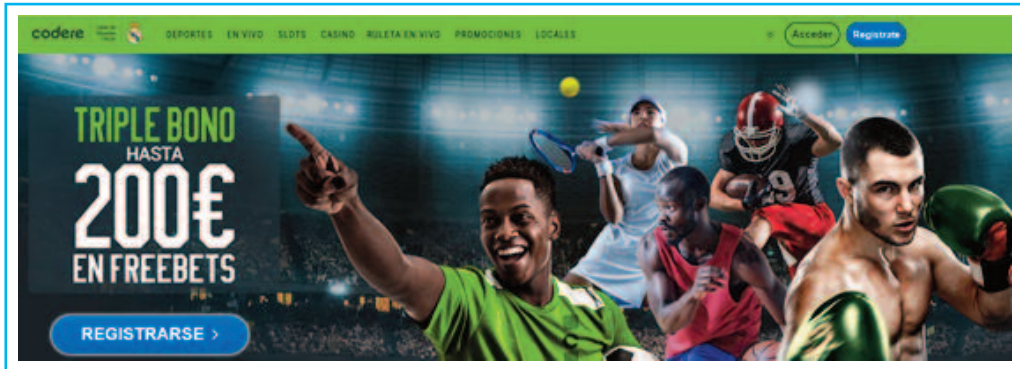
Mm... No sé, a lo mejor es porque desde siempre estoy acostumbrado a cómo se muestra el perfil, cómo se muestran las cartas, a la forma que tiene, ¿no? El diseño que tiene, sé dónde están las cosas... Alguna vez me metí en éstas, en la de 888 Poker o alguna de esas u otras y no sabía cómo se podía meter dinero o cómo... O sea, porque te daban un vale, ¿no? Y decías: "Ah, pues vale, pues bueno, pues lo voy a echar aquí", pero luego, para jugar no sabía cómo se encontraban las partidas... No sé. O sea, tampoco, como te decía, como me funciona bien la de póker star, las he probado a lo mejor por alguna oferta que habían sacado, pero nunca... O sea, al final siempre tiraba... Volvía, digamos, a la que tengo y ya está." (E4, jugador habitual)

La publicidad es, por tanto, un aspecto determinante en la selección de la web para jugar, de la misma forma que lo son los bonos que "regalan" dinero o partidas gratis en la plataforma, aunque a veces rozan la publicidad engañosa o establecen condiciones muy restrictivas:

"Lo que sí que es verdad que, por ejemplo, incita mucho... Porque, por ejemplo, te dicen: 'Apuesta gratuita 5 euros, si pierdes no pasa nada', pero a lo mejor lo haces y no era verdad. O te dice: 'Tienes 5 tiradas gratis en esta máquina tragaperras', entonces como ya estás dentro, o sea, te dan a lo mejor 0,01 céntimos, haces las 5 tiradas... O sea, yo, por ejemplo, si me dan las 5 tiradas pues hago las 5 tiradas y a lo mejor sacas 10 céntimos, pero a lo mejor si estás ahí dices: 'Pues voy a jugar' porque ves que has tenido suerte, ¿no?" (E4, jugador habitual)

"Después tuve un problema una vez, por ejemplo, con un bono de bienvenida de 888 que el bono de bienvenida era de 60 euros te daban y yo con 60 euros me puse en 2.000 y tardaron cerca de 8 meses en querer ingresármelo porque claro, en teoría, con el bono de bienvenida tú no te pones en 2.000 euros, es para que te lo juegues, te lo gastes y... Además, eran 60 euros que después realmente el dinero real eran 6 y con los 6 pues, muy poquito a poco, muy poquito a poco, 2.000 y me pidieron de todo, foto del DNI, foto de la cuenta, se lo mandaba, llamaba por teléfono... Y tardaron pues una pila de meses en ingresármelo." (E1, ludópata en rehabilitación)

IMAGEN 7.2. CAPTURA DE LA EMPRESA CODERE (2020)



Fuente: <https://www.codere.es/> (10/10/2020)

Podríamos apuntar que la publicidad permite captar clientes y diferenciarse (por ejemplo, no es lo mismo emplear en un anuncio un presentador de televisión que un futbolista mundialmente conocido), y, por otro lado, los bonos permiten atraer clientes (tanto iniciados como clientes de otras plataformas). La marca que más lejos ha llevado la vinculación entre referentes deportivos y la propia casa de apuestas es Codere, que es la casa de apuestas oficial del Real Madrid, gracias a un convenio multimillonario en publicidad.

7.2. PERCEPCIÓN DE LOS JUEGOS

A la hora de comprender la representación social del juego en las personas jóvenes entrevistadas y los riesgos asociados vamos a comparar diferentes visiones del objeto de estudio. Para ello ha sido muy esclarecedor comparar a un ludópata en rehabilitación (E1) frente a un jugador profesional (E6), estableciendo puntos de contraste intermedios con un jugador habitual (E4) y una jugadora de juegos recreativos (E3), estos últimos con prácticas de juego asentadas y sostenibles (no problemáticas).

El póquer como un juego de probabilidad

En todas las entrevistas se señala que **el póquer es diferente al resto de juegos de azar**, especialmente, en la modalidad torneo: al empezar el torneo se abona una cantidad y a cambio se obtienen unas fichas —sin posibilidad de volver a comprar más—, el juego se desarrolla en partidas sucesivas hasta que una persona gana:

“Los fines de semana, vamos, yo creo que no sé si lo hacen todos los días, pero los fines de semana sé que hay torneo; entonces, tú vas por la tarde allí, te apuntan con la gente que haya y pagas 30 euros por apuntarte, te dan x fichas y echas la partida, ¿no? A lo mejor se juntan ese domingo 3 o 4 mesas con gente y hasta que quede un ganador, ¿sabes? Entonces, pues vas, echas ahí el ratito, se va eliminando a la gente... Pero claro, no es como si juegas en una mesa que te estás jugando dinero a lo mejor cada vez que apuestas [apuesta de mano] 1 euro, 5 euros, sino que está cerrado ya que te vas a gastar 30 euros, echas el rato y ya está.” (E4, jugador habitual)

“Pues yo... A ver, yo soy jugador de torneos, digamos, que es una modalidad de póquer, que tú pagas un dinero y te dan unas fichas y, bueno, juegas contra otra gente y ya está. Y cuando te quedas sin fichas pues pierdes y no puedes perder más, digamos. O sea, pagas lo que vale el torneo y todo lo recaudado pues va a los premios y se divide porcentualmente entre todos y, bueno, y todo el...” (E6, jugador profesional de póquer)

El jugador profesional expresa una necesidad de diferenciarse simbólicamente del jugador convencional de juegos de azar o incluso del resto de jugadores de póquer. Su representación de sí mismo es la de **un deportista de élite-mental**:

“O sea, y hay locales, salones de juego por todos los lados, lo cual odio a muerte. Porque, o sea, no tiene nada que ver con lo que hago yo porque yo lo considero un deporte mental a lo que juego yo, y el que se mete a la ruleta y a hacer apuestas que no tiene ni idea solamente para conseguir dinero y en un momento, pues no sé, es como otra cosa totalmente diferente a lo que me lo curro yo y lo trabajo yo [...] Porque a mí se me da bien, porque se me da bien y se me ha dado siempre bien y tengo como una especie de don que, vale, se me da bien y me lo he currado mucho y soy ganador.” (E6, jugador profesional de póquer)

En los juegos de azar los jugadores compiten contra el azar, en el póquer los jugadores compiten entre ellos, y son sus decisiones en base a la evolución de la jugada, de sus cartas, fichas o los conocimientos sobre el adversario lo que va a modificar el desarrollo del juego en su conjunto. Hay un componente de

azar en el reparto de las cartas, pero hay una gran parte de estrategia o cálculo de probabilidades.

"O sea, yo sé que hay libros, en internet hay manuales y cosas o vídeos y, o sea, por ejemplo, buscas incluso de PokerStars o de otros jugadores sí que te cuentan, ¿no? Un poco sobre estrategias o analizar las partidas... De eso que he visto. Libros no me he comprado ninguno, alguno así de forma online sí que he leído algo, pero... O sea, que hay opciones como de... Tiene su teoría de si el dealer, si está en una posición tiene más posibilidades de que... O sea, si está al lado tuya y más cerca esté, más posibilidades tienes de que tu mano sea mejor, según el número de jugadores hay una estadística, ¿sabes? También el póquer el Texas es de una manera que el otro que es el de que juegas con 5, yo normalmente juego al Texas online. Entonces, puedes aprender o puedes saber un poco más de táctica y eso en verdad ayuda, pero tampoco es que yo me haya puesto como de forma profesional ni nada, simplemente como hobby de por saber un poquillo para cuando juego." (E4, jugador habitual)

"Luego, pues bueno, así negativas, sobre todo eso. A ver, pues también, claro, no es como otro trabajo. Si yo me tiro dos o tres meses perdiendo, que muchas veces pasa en el póquer. Porque no es una estadística que yo gane to... Que yo vaya a ganar todos los días, pero nadie. Porque al final es... O sea, influye el azar, obviamente. No es un juego de azar, pero influye el azar porque, claro... O sea, puede ganar todo el mundo. Sino no jugarían... La gente que es mala no jugaría si no ganaría nunca." (E6, jugador profesional de póquer)

El hecho de que el póquer tenga un mayor componente de probabilidad estadística puede crear la falsa ilusión de que es fácilmente controlable. Su juego lento y menos azaroso puede actuar como refugio para jugadores que han tenido problemas en los juegos típicamente de azar (ruleta, slots, blackjack o apuestas deportivas), especialmente, porque sigue conservando un componente de azar muy estimulante para los jugadores:

"Hombre, sí, lo que pasa es que... A mí es que... Yo, uno de los grandes problemas míos fue lo del póquer porque al final yo vi el

póquer como un juego que no era completamente azaroso y que podía llegar a estar dentro de las posibilidades de ganar. Yo cuando empiezo a jugar al póquer es porque me he llevado muchos palos en los demás juegos y dije: 'Bueno, pues con esto, pues al final hay muchos libros, hay casi una cultura del póquer, de...' [...] Y el póquer a mí me llegaba incluso a excitar el hecho de: 'Bueno, yo que soy un embustero y un mentiroso pues seguro, pues les puedo tirar un farol o me tiro a ciegas o al final en una o dos cartas la situación de la partida me puede cambiar en cualquier momento' y la adrenalina que te desprende el hecho de cuando te ponen una carta boca abajo y se levanta de repente y es la que tú llevas en la mano y nadie sabe en la mesa que tú tienes esa buena carta y tienes que poner esa cara de, nunca mejor dicho, de póquer..." (E1, ludópata en rehabilitación)

De la misma forma que se puede transitar de otros juegos de azar al póquer también es posible el viaje en sentido contrario, desde el póquer terminar en los juegos de azar, precisamente porque en éstos el juego es más rápido y permite ganancias mayores. Esto sucede tanto en personas con problemas de ludopatía (referido por el jugador profesional hablando de otros compañeros) como en jugadores habituales sin aparentes problemas (E4):

"Y bueno, y de controlar bastante la cabeza y todo eso en cuanto a que nunca se te vaya la pinza ni se te vaya de las manos ni el tema del dinero ni el tema de lo que tienes que jugar ni... Ni, por ejemplo, sí que hay gente que mezcla... O sea, juega a póquer y son ganadores jugando al póquer y, claro, se frustran porque no ganan y acaban jugando a la ruleta o a juegos de azar para poder conseguir dinero... Dinero fácil, digamos, ¿no? Han perdido en una sesión de póquer dinero sabiendo que es mejor que los otros porque ha tenido mala suerte o lo que sea y se ponen a jugar a juegos de azar con una ruleta o el blackjack rápidos para conseguir dinero, recuperar el dinero que han perdido, lo cual no tiene mucho sentido, pero eso es ya el problema de la ludopatía y de eso, y de juego en general, de que se te puede ir de la... Se te puede ir la cabeza." (E6, jugador profesional de póquer)

"Entrevistador: ¿Qué tiene de interesante o de encanto los de azar respecto al póquer?"

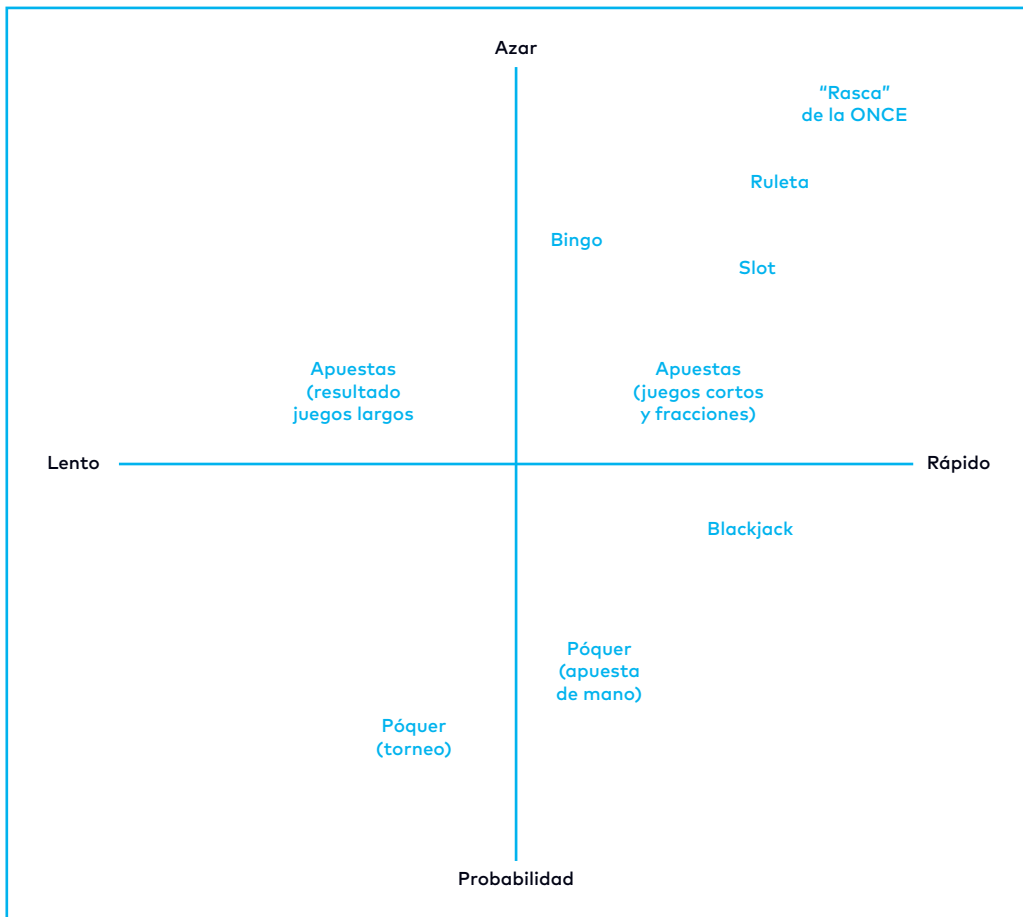
Que... O sea, en el póquer te lo tienes que currar más, a largo plazo requiere más tiempo... O sea, típico, por ejemplo, echar partidas de 1 euro, de 2 euros, de 5 euros y, a lo mejor, sí que es verdad que la recompensa que te dan son 2 euros, 3 euros, o sea, es menos. Entonces, por ejemplo, muchas veces que digo: 'Ah, mira he metido 20 euros, he llegado a 30 y tengo 34, ¿no?' porque he superado a lo mejor con el póquer y digo: 'Ah, pues le voy a meter esos 4 a ver si lo duplico y consigo llegar al de 50 y voy ganando.' Entonces la meto a corto plazo [ruleta], le meto y tengo una mala jugada, entonces digo: 'Mierda, he perdido', digo: 'Le voy a meter otra', ¿sabes? Y es como... Y al final pues por culpa de eso acabo sin nada. Entonces, muchas veces digo: 'Joder, ya la próxima vez no lo voy a hacer' o cuando llego a 20 euros de ese tipo de juegos, ¿no? De blackjack, de ruleta, digo: 'Vale, pues paro, que ya estoy como estaba y no lo pierdo' y empiezo otra vez con el póquer que sí que es más... Que se me da mejor o me resulta más fácil ganar, aunque me requiere más tiempo, pero muchas veces, o sea, yo me analizo a mí mismo y digo: 'Joder, si es que soy tonto, si es que me va a pasar, si es que lo voy a perder', pero porque a lo mejor dices: 'Ostia, pues de 34 le he metido 4 y me ha dado 8, ¿sabes? Y lo he conseguido y he llegado a 40' y a lo mejor ahí paro y ya pues al día siguiente digo: 'Va, pues voy a seguir jugando al póquer', pero muchas veces eso es como la... Cómo se dice... La impulsividad, ¿no? Del momento." (E4, jugador habitual)

Clasificación de los juegos

Para comprender cómo es concebido el juego de azar o de probabilidad en diferentes perfiles de jugadores/as, existen dos pares sémicos que permiten clasificar los juegos: la rapidez del juego (tiempo que pasa desde que haces la inversión inicial hasta que termina el juego/partida/mano) y, por otro lado, la influencia del azar (frente a la probabilidad), como hemos visto en el caso del póquer.

A partir de las entrevistas y de la observación participante (con alto grado de saturación discursiva) hemos comprobado que los juegos de azar son los más rápidos, los que dan los premios más grandes, generan actos más impulsivos (irresponsables) y, de la misma forma, generan comportamientos obsesivos, potencialmente adictivos (como veremos más adelante a partir de los resultados de la observación participante).

GRÁFICO 7.1. TIPOLOGÍA DE JUEGOS POR PARES SÉMICOS



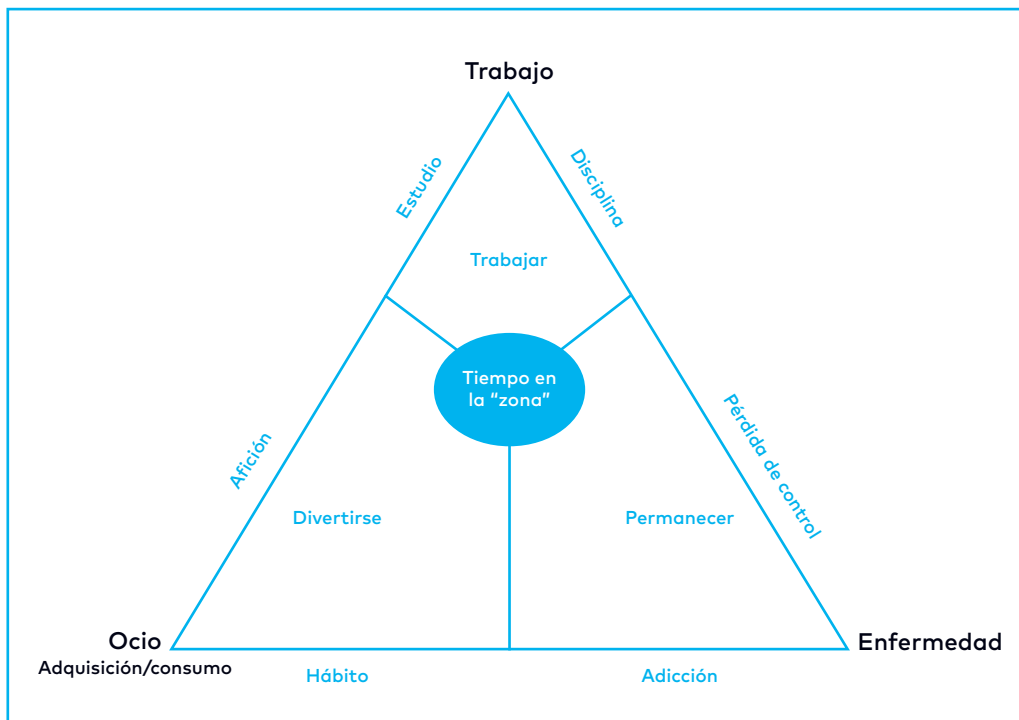
Fuente: Elaboración propia.

7.3. SENTIDOS SOCIOLÓGICOS DEL JUEGO

Hemos identificado tres marcos de sentido principales asociados a las prácticas de juego: como una forma de ocio (adquisición o consumo), como una enfermedad o como una profesión.

Lógicamente estas posiciones son procesuales y una misma persona puede asociar su vivencia del juego a diferentes sentidos. Incluso, puede existir una distancia entre su percepción y los hechos, como veremos, el adicto sólo es consciente de su enfermedad cuando entra en procesos de deshabitación.

GRÁFICO 7.2. SENTIDOS SOCIOLÓGICOS ASOCIADOS AL JUEGO



Fuente: Elaboración propia.

El esquema del gráfico 7.2 ha sido extraído del análisis de las entrevistas y de la observación participante. Los vértices del triángulo ilustran los diferentes referentes a los que se asocia el juego (ocio, trabajo o enfermedad), lo que tienen en común todos ellos es que de una forma u otra dedican un tiempo al juego, es decir, se mantienen en la zona de juego (*online* u *offline*) con una u otra motivación indicada en cada uno de los polígonos en los que se divide el triángulo (trabajar, divertirse, permanecer). Finalmente, cada uno de los lados del triángulo está relacionado con un par sémico de conceptos que permiten establecer la frontera entre uno y otro significado, por ejemplo, el paso del ocio al trabajo está definido por la mayor o menor inclinación entre la afición y el estudio.

El ocio

Dentro del ocio encontramos diferentes referentes o marcos de sentido, por un lado, una de las personas entrevistadas (E3) entiende el gasto realizado en juego (videojuegos) como una adquisición, como una inversión. La plataforma de

videojuegos ha conformado un espacio *online* (virtual) donde el jugador puede adquirir productos que podrá utilizar más adelante o le provee de habilidades extra que le permiten subir de nivel y, a su vez, desbloquear más útiles y niveles:

"Los SIMS juego mucho. A ese sí que me vicio bastante. Y ahí lo compro... Bueno, hay algunos packs que no compro que son como de accesorios, pero del resto lo tengo todo. Tienen como varias categorías...Sí. Ahí tienen como categorías de 'pack de expansión', 'pack de contenidos', 'pack de accesorios' y no sé si tienen otra. Creo que no. Y salvo los packs de accesorios que ahí solamente si me gusta mucho... es que los packs de expansión y contenidos es que, por defecto, el día que salen. Y ahí me vicio bastante cuando salen, la primera semana no tengo mucha vida social. Luego sí que es verdad que en seguida me canso porque yo soy de estar fuera y ya me relajo." (E3, jugadora videojuegos online)

Para esta usuaria el pago por videojuegos **es una parte más de sus compras online (lógica de adquisición)** y esta misma lógica se reproduce después en las prácticas que desarrolla en el juego de azar o apuestas. La condición es que sean pequeñas cantidades, donde el consumo en juegos se identifica con el coste que tienen otros **consumos recreativos** (como tomarse una copa).

"Porque comprar online compro muchísimo online. Bueno, durante la cuarentena, evidentemente, toda la compra era online y además como mi presupuesto para ocio estaba ahí congelado pues me compré muchísimas cosas de decoración también para la casa y eso, online [...] Y cuando tomo la decisión de si comprármelo o no el pack pienso en eso, en copas cuánto sería, y digo: 'Si al final en un fin de semana te bebes no sé cuántas copas. Es una copa que te vas a beber este finde.' Así que bueno... [ríe]." (E3, jugadora videojuegos online)

La entrevista E4 también refleja una inclinación similar al consumo lúdico, sin embargo, en este caso nos encontramos ante una **lógica más relacionada con el acto de consumo que con la adquisición**. Aquí el dinero asegura un tiempo de juego, sin ningún tipo de adquisición.

"Meto a lo mejor 20 euros y me dura, yo qué sé, dos semanas, un mes y voy creciendo ese dinero, va subiendo, va bajando, o sea, en alguna partida es verdad que puede que el cómputo de lo que te

has gastado o hayas jugado sea 50 euros, 100 euros, ¿sabes? Porque vas haciendo apuestas, vas ganando, vas perdiendo, pero al final tú has metido 20 euros, si hubieras sacado 50 te los hubieras... O sea, hubieras ganado, pero te lo hago un poco por forma de entretenimiento, o sea, lo veo como, en vez de tomarme una copa en un bar o ir a cenar, pues me gasto 20 euros en echar el rato haciendo eso.” (E4, jugador habitual)

Las personas que realizan este consumo lúdico de los juegos de azar tienen claro que finalmente **todo lo apostado o empleado en juegos de azar termina con la pérdida** del dinero:

“Mira, si es que de 5 veces que voy, gano 1, ¿sabes? Las otras 4 pierdo, entonces te lo tomas algo más como de ocio o de hobby que como una fuente de ingresos, ¿sabes? [...] A la larga siempre se pierde.” (E4, jugador habitual)

De la misma forma que el juego es ubicado en el espacio del ocio en forma de consumo lúdico también podemos señalar otra función específica: **el consumo relacional o social, junto con otras sustancias (como alcohol o tabaco)**:

“Hombre, yo si en el bingo no sirviesen copas, no iría. Me parecería un coñazo, te lo digo así de claro [ríe]. Porque para mí es como: me estoy tomando un gin-tonic con mis amigas y a la vez estamos a ver si cantamos línea o bingo. Pero si fuese en plan... De hecho, es que en el bingo de este sitio tiene una parte que hasta puedes fumar, en plan que tiene una cosita abierta por arriba para que te echas un piti.” (E3, jugadora videojuegos online)

“[Vamos] más por echar el rato con amigos y es como una actividad de ocio social como el que va al cine y juega y la probabilidad más alta es que pierda ese dinero, ¿sabes? Lo que pasa que entre que estás ganando o perdiendo pues bueno, echas ahí el rato y estás entretenido, que si juegas al póquer que es como más templado porque si... O sea, a lo mejor, si jugaras de apuestas con dinero real todo el tiempo, o sea, con dinero me refiero a una mesa abierta en la que no tengas límite, pues sí que puedes perder mucho porque te crees que tienes una mano muy buena y lo pierdes y lo puedes perder. Ahora, si tienes límite y estás

un rato, media hora, una hora o dos horas, el tiempo que sea, al final como que te, o sea, que tienes ya ese dinero que está en juego y tal y pasado ese tiempo ya dices: 'Va, es que no me apetece seguir jugando', ¿sabes?'" (E4, jugador habitual)

La adicción/enfermedad

Según la persona entrevistada, una persona con adicción al juego sólo reconoce su enfermedad cuando está en procesos de rehabilitación (es una persona institucionalizada).

"Y nada, comencé la rehabilitación y eso, los primeros momentos muy duros por las herramientas y porque me dijeron que lo que yo tenía era una enfermedad y no lo comprendía. Yo decía: 'Joder, yo no tengo fiebre, yo me encuentro bien dentro de lo que cabe' [...] durante los principios del tratamiento me costó mucho de comprenderlo, luego es cierto que me facilitó el hecho de entender que esto era una enfermedad porque yo decía: 'Joder, menos mal que es una enfermedad porque como no sea una enfermedad, ¡yo soy un hijo de puta!'" (E1, ludópata en rehabilitación)

Antes de llegar a esa situación tiene una dificultad para controlar sus actos, un gran sufrimiento, pero no se reconoce a sí mismo como enfermo:

"Muchas veces solo y yo decía: 'Venga, hoy no la voy a liar, hoy no la voy a liar' y, al final, por x o por b terminaba volviendo ahí y volviendo... Yo siempre le digo a mis compañeros que yo mataba a mi madre 20.000 veces, yo decía: 'Yo juro por mi madre que esta vez no vuelvo', pero claro, otro día más y otro día más y ya había entrado en un bucle, ¿no?'" (E1, ludópata en rehabilitación)

Dentro de este marco de sentido el juego se sitúa en el centro de la vida, por encima incluso de las necesidades básicas (como alimentarse), todos los esfuerzos y las energías están en conseguir dinero para jugar y, posteriormente, en tratar de solventar los problemas relacionados al empleo de medios ilícitos para tal fin:

"Cuando es una adicción que es tu necesidad, yo como te comentaba, yo prefería antes jugar que comer, te lleva a hacer lo

que sea, desde el oro hasta los videojuegos que tenía en la Play y si hubiera tenido una tele o un ordenador bueno también lo hubiera vendido [...] Le pedí dinero a un usurero que me pidió el 20%, la segunda vez me pidió el 50, entonces... Y claro, es un contrato verbal como aquel que dice, pero 'pagas o pagas' como me decía uno y claro, te la dejan a qué coste, al coste que al final te vas a tener que buscar la vida porque van a ir a buscarte a tu casa, porque van a ir a buscar al trabajo a tu madre, porque..." (E1, ludópata en rehabilitación)

Los procesos psicosociales del ciclo de la adicción son complejos y entraremos en más detalle en el apartado de la observación, sin embargo, podemos apuntar que uno de los más importantes consiste en no establecer límites básicos al tiempo del juego, la cantidad apostada y la incapacidad para aceptar la derrota (bajo la ilusión de que siempre se puede recuperar lo perdido):

"Me levantaba por la mañana, me iba a jugar y volvía a las tantas de la noche a casa y eso conllevó pues que me fuera de casa a los 18 años recién cumplidos, tres o cuatro meses después me fui de casa, me fui a vivir solo con una mano delante y otra detrás y así me pasé hasta los 21 años que fue cuando un día comienzo a... comienzo la rehabilitación. [...]

Si yo ganaba 10.000 euros me gastaba mañana 5 y al día siguiente 5, si ganaba 10, 5 y 5, después esto fue... También fue por rachas, tuve una época en la que ganaba mucho dinero y otra época en la que también perdí muchísimo. [...]

Yo siempre digo que yo nunca perdía, yo casi ganaba. Al final el juego tiene la desgracia de irte pensando que casi ganas porque cuando tú... Imagínate que llevas un número y cae el de al lado, tú no vas pensando que has perdido, tú te vas pensando de que, si llega a caer al lado, ganas." (E1, ludópata en rehabilitación)

Otro de los aspectos que puede ser crucial en la adicción al juego es el policonsumo de drogas, en entornos de personas que comparten los mismos consumos y hábitos, conformando un contexto relacional en la exclusión, algo precisamente denotativo del aislamiento social del enfermo:

"Mira, las copas entre comillas gratis que las estás pagando, ¿no? El tabaco, fume lo que quieras fumar, cuando... En teoría cierran

a las 2, pero chapan y te dejan dentro, entonces ya corren las copas, corre el tabaco, corre la coca, corre lo que tenga que correr y claro, con el que estás jugando enfrente está igual de enganchado que tú, al final lo ves más que a tu madre. Yo incluso recuerdo haber hecho pequeñas terapias dentro del salón de juegos, ¿no? Porque al final estás jodido, el de enfrente está jodido: 'Oye, menuda mierda en la que nos estamos metiendo, joder, qué putada, joder, es que ya no vivo para esto...!', pero vaya, al día siguiente otra vez nos podíamos ver las caras y suele ser una buena relación y, aparte, también está siempre el hecho de: 'Yo te dejo dinero, tú me dejas dinero', cubrir las necesidades de uno y otro." (E1, ludópata en rehabilitación)

Resultan realmente ilustrativas las "herramientas" que el ludópata en deshabituación ha de poner en marcha para tratar de reconducir su conducta adictiva: alejarse del contexto y de las relaciones adictivas, no llevar dinero encima y, muy importante, no mentir.

"Y empecé la rehabilitación, hice una rehabilitación que, a día de hoy, estoy finalizando y unos principios muy duros de la rehabilitación porque en primer lugar me dieron una serie de herramientas que ¡pff! que no quería cumplir, que era que durante un momento de mi vida pues no llevaras dinero, no visitaras sitios de riesgo, dejaras las amistades peligrosas que son... Que en ese momento sólo tenía amistades peligrosas [ríe] y... Y que no mintiera que creo que quizás fue la que más me costó con no llevar dinero porque al final... Claro, a base de querer esconder lo que hay detrás mientes casi por naturaleza, te sale solo, quizás no has ido a por el pan y te preguntan: '¿Has ido a por el pan?' y tú dices: 'Bueno, qué necesidad de mentir por el pan, ¿no?'" (E1, ludópata en rehabilitación)

La mentira y la ocultación de las prácticas adictivas al juego son una estrategia de la persona enferma para poder sostener su autoimagen respecto a los demás, por lo que la detección del problema del juego es aún más compleja.

"Mi familia realmente no sabía realmente que era un problema de juego, juego en sí, pero al final yo llegaba siempre muy tarde a casa, llegaba ebrio, llegaba con consumo de drogas... Entonces

decían: 'Bueno, ¿qué tiene?, ¿Un problema con el juego? ¿Con la noche? ¿Con las drogas? ¿Con el alcohol? ¿Con las mujeres?', no lo sabían especificar, pero cuando yo dije que mi problema era el juego no se sorprendieron, ¿no?'" (E1, ludópata en rehabilitación)

"Pues algo parecido el padre de mi amiga. Bueno, y mi exnovio. Mi primer novio. Mi primer novio tenía mogollón de problemas con las apuestas y yo me enteré tardísimo y de hecho le pillaron porque se dejó un ticket del casino en el coche. Es verdad. Se me había olvidado, pero bueno.

Entrevistador: ¿Tú no te enteraste de nada?

Yo me enteré cuando se enteró su familia, pero mientras tanto, no." (E3, jugadora videojuegos online)

En la microinteracción entre el jugador y la máquina (que veremos en el apartado 8.7. Quién trabaja para quién) ocupan un papel muy importante el autoengaño y la confusión entre deseo y realidad.

El trabajo/jugador profesional

Como hemos citado anteriormente y aparece a lo largo de toda la entrevista, el jugador profesional basa gran parte de su presentación del yo en la diferenciación del ludópata.

Establece claramente que él cuenta con una serie de herramientas que permiten distinguir la profesionalización del jugador habitual o el ludópata¹, como es la diferencia entre quién puede asumir el riesgo del juego y tener cierto éxito:

"Porque al final el juego es peligroso, pero hay que poner las herramientas para poder controlarlo." (E6, jugador profesional de póquer)

De hecho, en los primeros momentos, al igual que el ludópata, su actividad no es revelada y ha de permanecer en secreto. En este caso es especialmente relevante

1. Efectivamente, los procesos de transformación social e innovación generan desviaciones respecto del orden previo y, en un primer momento, no es posible diferenciar cuáles de esos usos terminarán en prácticas sociales conflictivas o no. Algo que vuelve a remitirnos a Durkheim (2004), para que pueda manifestarse la originalidad individual, el idealismo ha de existir la criminalidad. Una no puede ser sin la otra.

que el jugador contó con una socialización anticipada, pues su padre ya era jugador de póquer (no profesional); sin embargo, aun así, socialmente no se desvelará su actividad hasta que cuente con resultados de que el método empleado funciona:

"Pues al principio no lo sabía nadie y... Porque eso, lo sabíamos sólo en casa, mi padre, mi madre y yo. Porque no queríamos contarlo hasta que, bueno, no queríamos arriesgarnos a contarlo y que luego fuera todo mal [...] Entonces, no dijimos nada durante un tiempo y cuando ya me asenté más y ya iba... O sea, ya tenía claro que iba a hacer esto, iba ganando mi dinero, iba haciendo todo bien, pues ya se lo conté a nuestra familia. Yo se lo conté a mis amigos y así. Bueno, mis amigos siempre me han apoyado, la familia también y con eso pues no he tenido ningún problema. Y ahora mismo pues lo sabe casi todo el mundo. O sea, porque al final yo uso... Pues activamente el Instagram, el Twitter y tal y pongo ahí mis cosas y todo el mundo lo sabe, ¿sabes?" (Eó, jugador profesional de póquer)

El jugador profesional establece parámetros para hacer sostenible la práctica del juego: control sobre las pérdidas y las ganancias, estudio y análisis de la probabilidad (del juego propio y de los adversarios mediante programas informáticos), planificación de la jornada laboral y reducción de los días de juego respecto a los días de estudio.

"Pues yo sobre todo juego desde casa, por Internet, en las salas de póquer, en dos o tres salas de póquer que son las que más gente acumulan, las que más gente tienen. Y... Pues mi trabajo consiste en jugar principalmente, claro, para poder ganar dinero y tener beneficio económico y también estudiar el juego mío y el juego de mis rivales mediante programas estadísticos que tengo en internet.

Entrevistadora: *Y esos programas estadísticos ¿analizan el tipo de jugadas...?*

Eso es. Analizan el tipo de jugador, su forma... Pues si juega de una forma más agresiva o más pasiva o, bueno, o me dan información sobre otras manos que ha jugado o tal. Y si yo, pues todo eso lo tengo estudiado y sé cómo juega. Y luego cuando me encuentro con él en una mesa, pues sé más o menos las tendencias que tiene y trato de adaptarme a su juego.

Entrevistadora: *¿Cuánto tiempo le sueles dedicar a esto?*
Pues intento jugar entre cuatro y cinco días a la semana una sesión de unas ocho horas, más o menos. O sea, cada día, pues ocho horas y trato de jugar cuatro o cinco días a la semana y luego dos o tres suelo descansar. En plan de no hacer nada que tenga que ver con el póquer [...] lo que te digo, de ocho horas o nueve o diez o lo que... Pues lo que dure, hasta que me... O sea, noto que ya pierdo concentración, estoy cansado. Y luego otro día pues puedo dedicarle a estudiar póquer a estudiar manos anteriores mías, manos de mis rivales..." (E6, jugador profesional de póquer)

De la misma forma que un trabajador convencional ha de emplear varias horas en el desarrollo de su actividad, así en caso de torneo ha de permanecer entre 8 y 12 horas delante de las pantallas. El jugador profesional, igual que un empresario, trata de maximizar su tiempo de trabajo "en la zona" y para ello, gracias al juego *online*, puede jugar varias partidas simultáneamente:

"Sí, sí, suelo jugar bastantes partidas a la vez. Suele tener... Tengo aparte dos pantallas para jugar y el portátil y lo lleno casi todo de pantallas y suelo jugar... Eso, al final aumenta mi beneficio por hora, digamos, cuantas más mesas juegan. [...]
Aparte de que el beneficio es mucho mayor por internet. Y ya que puedo jugar muchas más partidas a la vez que jugar lo que es en el casino, que sólo puedo jugar en el torneo que estoy jugando."
(E6, jugador profesional de póquer)

Al contrario de lo que veíamos en los marcos de sentido previos (ocio y enfermedad) en este marco de sentido el alcohol y las drogas no tienen cabida. La diferencia estriba en que en este marco el juego no es sinónimo de diversión o evasión sino de un esfuerzo sostenido para ganar dinero (trabajo):

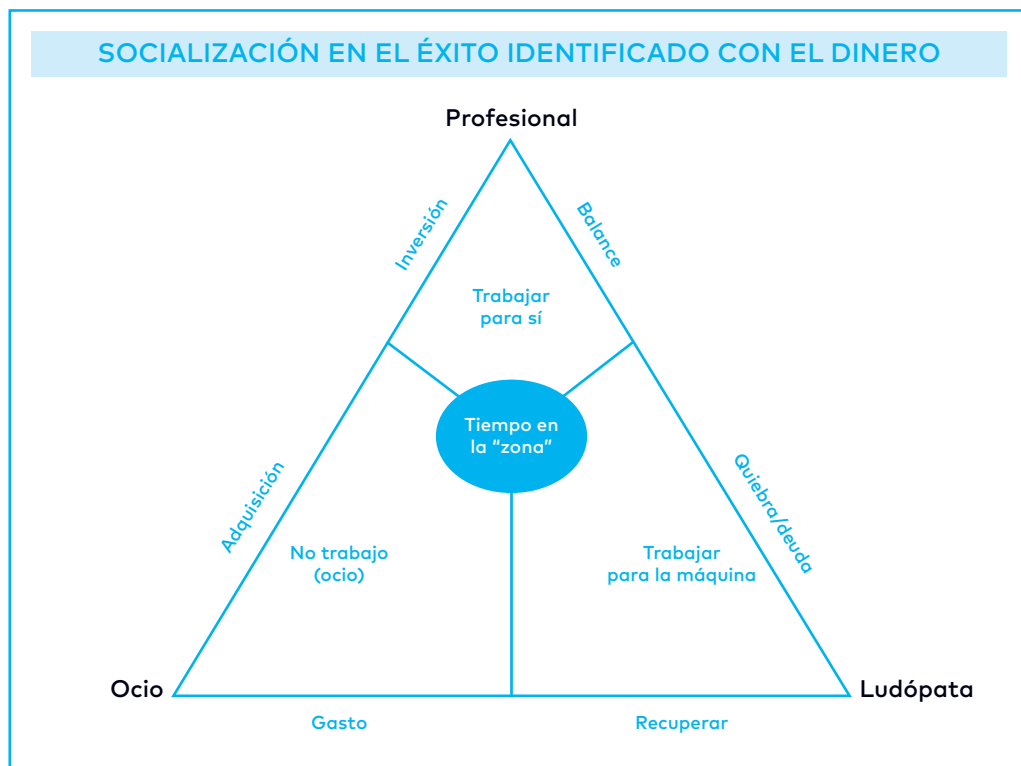
"O sea, yo desde casa jugando, obviamente, no creo que prácticamente nadie... Bueno, no sé, la gente que juega profesionalmente, el 99% de esa gente, estoy seguro de que no consume nada y que van a ganar dinero. [...]
Porque yo no me lo tomo como un hobby o como un... O sea, de hecho, a mí me gusta jugar al póquer. Era mi hobby, pero claro, cuando tu hobby se convierte en tu trabajo ya no es exactamente lo mismo. Me sigue gustando, pero no de la misma forma. [...]

Y eso, pues que puedes tirarte en plan trabajando cinco días a la semana, ocho o diez horas al día durante cuatro meses y encima estás perdiendo dinero. Y dices: 'Joder, pues vaya trabajo más bueno he elegido', pero bueno. Así a largo plazo se iguala todo y acabas... O sea, si haces bien las cosas y juegas bien y tal hay programas que te dicen lo que deberías ganar y todo eso." (E6, jugador profesional de póquer)

La omnipresencia de la meta cultural del éxito

Si algo comparten los tres marcos de sentidos analizados es que pueden ser pensados desde una lógica económica. Esta dimensión no es suficiente en sí misma, pero permite explicar la orientación general del conjunto de los marcos de sentido:

GRÁFICO 7.3. ESQUEMA DE SENTIDOS ASOCIADOS AL JUEGO DESDE UNA PERSPECTIVA ECONÓMICA



Fuente: Elaboración propia.

Vamos a tratar de analizar estas acciones económicas en el campo del juego tomando como referencia los motivos para entrar, permanecer o salir de la zona de juego².

1) LA ENTRADA

Las personas que toman el juego como una forma de ocio saben que el dinero que introducen en el juego de turno es un gasto. Sin embargo, para el profesional es una inversión (es necesario pagar el coste de acceso al torneo para poder producir). El ludópata entra en una confusión de lógicas, puesto que todo gasto en la máquina de juego es entendido o como una inversión (creyendo que puede controlar el juego) o como un intento de recuperar el dinero perdido (asumiendo la pérdida, pero negándose a abandonar el juego).

2) LA PERMANENCIA

En el caso del ocio, la permanencia en la zona de juego está subordinada al acto social o lúdico, el juego termina cuando se ha perdido la cantidad que estaban dispuestos a perder y se inserta como una opción más en la jornada lúdica. En el caso del jugador profesional, la permanencia en la zona de juego está condicionada por el desarrollo del torneo, es cuando le eliminan o cuando gana el torneo cuando finaliza el tiempo en la zona de juego. En ambos casos los límites están más o menos claros; sin embargo, en el caso del ludópata hay un bucle: ni acepta abandonar el juego tras la pérdida ni puede establecer límites a la jornada de juego (salvo los límites horarios que las propias casas de apuestas o de juego establecen).

3) LA SALIDA

Hay tres escenarios en la salida del juego: las personas que se acercan desde el lado del ocio, pueden ganar, pero en un gran número de casos habrán pasado un rato y gastado algo de dinero. En el caso del jugador profesional, aunque pueda perder, lleva un balance de lo que gana y lo que pierde de forma que pueda tener

2. Conviene señalar esta cuestión: el gráfico 7.3 informa sobre la distribución del sentido, pero no sobre la distribución estadística de esas posiciones analíticas. Sabemos que la mayoría de las personas juegan a algún tipo de juego de azar —60,2% en 2017 según el Informe sobre adicciones comportamentales (OEDA, 2019)—, también sabemos que un porcentaje, presumiblemente infraestimado en las encuestas, genera una enfermedad —0,02% de la población española entre 18 y 75 años, según el estudio de Gómez Yañez y Lalanda (2019)— y un dato ínfimo de los casos puede jugar profesionalmente durante algún tiempo (hasta dejarlo o perder el control como indicaban en las entrevistas).

un registro —externo y objetivo— que aporte certeza de que está haciendo bien las cosas (como nos decía en la entrevista). Sin embargo, la persona adicta no sólo habrá perdido dinero, sino que también se puede haber endeudado.

“Sí, están los... A ver, la usura es una práctica que es que nunca se ha escondido en todo el tema de las casas de apuestas y al final hay personas que se dedican a eso y el problema es que, a qué coste, ¿no? En el sentido de que yo recuerdo la primera vez que le pedí dinero a un usurero que me pidió el 20%, la segunda vez me pidió el 50, entonces..... Y es un tema entre comillas tabú porque la gente no quiere hablar de ello y yo lo comprendo que no quieras hablar de ello porque el que se dedica al mundo del préstamo pues se puede dedicar también al tráfico de drogas... Al final de algún lado te tiene que dejar el dinero que te presta, ¿no? Y es una práctica que existe, que las personas que tienen salones de juego saben quién presta dinero dentro de sus propios salones de juego y está entre comillas medio permitido. Después, a día de hoy, los propios créditos rápidos que hay por internet y tal tampoco se diferencian mucho de los usuras en el sentido de que pides un préstamos y te cobran un 8% el TAE o una 'tarjeta revolving' de éstas que te puedes hasta arruinar o pedir un préstamo por 1.000 euros y que desde el ente termine pidiendo los 6 años 3.000, ¿no? Este ya... Esas empresas no se diferencian en nada del que bajaba y me daba a mí el dinero.” (E1, ludópata en rehabilitación)

En todos los casos, la motivación de poner en marcha prácticas asociadas al juego, es la posibilidad de ganar más dinero (tener éxito), en casos extremos, como el del ludópata y el jugador profesional puede conllevar jornadas muy largas de permanencia en la zona. Con consecuencias muy desiguales para uno y otro a lo largo del tiempo. Si tenemos en cuenta la clase social de cada uno de los jóvenes vemos cómo hay una mayor pulsión por el juego precisamente entre las personas que ocupan las posiciones más bajas de la escala social y, en sentido contrario, la profesionalización del juego sólo es posible —en la muestra analizada— en las capas sociales más altas, mientras que el juego como una forma de ocio es una práctica recurrente en las clases medias. Parece así confirmarse esa idea mertoniana de que el pecado de nuestra sociedad ha sido socializar a todas las capas sociales en una misma meta cultural, el éxito (medido en dinero). Del mismo modo, parece que las capas sociales más bajas, aquellas que cuentan con menores recursos (capital económico, cultural o social) tienen

como consecuencia un menor acceso a los medios institucionales legítimos y se sumergen en medios ilegítimos o de dudosa efectividad donde la suerte es el único elemento que parece hacer vencer las condiciones estructurales para alcanzar el éxito. Cuando todas las posibilidades de una persona para su ascenso social se limitan a la suerte, hay una cristalización de las posiciones y las trayectorias sociales. Cuanto más desregulado se encuentra el trabajo asalariado, cuantas menos garantías sociales existen y menores son los recursos disponibles, más fácil es que la suerte sea la opción más probable para lograr el éxito individual, identificado éste con la obtención de dinero. No en vano son, hoy en día, más que los bancos, las casas de apuestas o de juego el lugar donde obtener la promesa de dinero fácil y rápido, porque es donde el intercambio de dinero se hace más material y visible y, por tanto, donde parece menor la distancia entre la meta cultural y el medio para acceder a ella.

Desde este planteamiento, al igual que hace Natasha Schüll (2014) podemos comprender la máquina y la persona jugadora como una unidad de producción (para el empresario dueño de la máquina). Entender la irracionalidad del juego compulsivo como una acción al servicio de una racionalidad superior, que ha sido grabada en el propio diseño de la máquina, un diseño que nos convierte en adictos. Sin embargo, para comprender esta dimensión es necesario acceder al plano de la observación participante, pues de la misma forma que las encuestas no permiten captar las opiniones de los adictos (por la deseabilidad y el tabú social) la entrevista en profundidad no permite acceder a personas que están experimentando los problemas asociados al juego. Una de nuestras entrevistas más prometedoras de este estudio se convirtió en una entrevista frustrada, la persona que había dado altos valores de juego en el proceso de contactación (E5, apostador habitual) se convirtió en una interacción frustrada porque no había forma de entrar a sus prácticas de juego concretas. Esto nos ha llevado a pensar que la mejor forma de acceder a las prácticas de las personas jugadoras en situación de adicción es accediendo directamente como un/a jugador/a más, a partir de la observación participante.

8. EL JUEGO EN ACCIÓN¹

Si algo ha demostrado el trabajo de campo es que no se nace siendo un jugador, sino que es necesario un proceso de socialización para poder llegar a serlo. Desde las primeras observaciones hasta las últimas se produjo un aprendizaje sobre los códigos formales e informales que rigen los locales, desde el punto de vista de los/as propios/as usuarios/as. En las primeras observaciones el mero hecho de nuestra entrada en los locales ya generaba reacciones entre las personas presentes, bien porque lo hacía una mujer cuando esto no es habitual (en la tipología de locales observados) o bien porque lo hacía un hombre que no se comportaba conforme a las reglas no escritas como, por ejemplo, permanecer más tiempo del normal sin jugar ni interactuar con otros clientes o jugar y luego consumir (lo habitual es lo contrario). Por uno u otro motivo la respuesta que obteníamos era la sospecha de trabajadores y usuarios (generalmente hombres) y, en ocasiones, la salida repentina de jugadores más jóvenes, al confundirnos con agentes de policía (como reconocerá posteriormente uno de los jóvenes con los que establecimos una relación más estrecha).

8.1. ELEGIR EL LUGAR...

Tras la realización de las derivas fue posible identificar el lugar en el que se concentraría la observación participante con mayor intensidad de lo que habíamos conseguido hasta el momento. El objetivo era poder observar e interactuar con población joven que jugara con frecuencia. El lugar elegido se ubica en un barrio céntrico de Madrid, situado en una plaza que a su vez cuenta con un gran trasiego de población y personas haciendo uso del espacio público. Son personas en su mayoría de clases socioeconómicas bajas y muy bajas, con un porcentaje de población inmigrante o extranjera muy alto. Si durante las entrevistas hemos hablado con personas de origen español y en torno a las clases

1. En todos los apartados donde la fuente de información principal es la observación participante se adopta un estilo más directo y en primera persona del singular —cuando es necesario—. Nos basaremos principalmente en experiencias de interacción con las personas jugadoras en Madrid, pero también haremos referencias a otras observaciones extraídas de las derivas o la observación participante en Vitoria-Gasteiz.

medias, en la observación participante hemos centrado la atención en personas migrantes de clases sociales generalmente bajas.

En la plaza hay dos locales de juego, que representan bien las características prototípicas de estos espacios, pertenecientes a dos grandes empresas especializadas en las apuestas deportivas. El primero de ellos es un espacio cerrado, toda su fachada y ventanas están cubiertos por vinilos y letreros que aseguran que nada de lo que suceda en el interior pueda ser visto desde fuera. El segundo, en el que centramos la observación, cuenta con grandes ventanales y vinilos traslucidos, que permiten adivinar que en el interior hay una barra, pero no permite identificar a las personas que están dentro.

Diferenciamos así dos tipos de espacio de juego en función de la imagen, su accesibilidad y cómo se encuentren de integrados en el barrio y en las relaciones sociales que se producen. Los locales que no dejan ver nada de su interior suelen despertar una mayor reticencia a su entrada a las personas que no están tan acostumbradas a estos lugares (pese a que las dinámicas en su interior son muy similares a las que se producen en otros espacios); sin embargo, los locales traslucidos suelen resultar más accesibles y ello permite que entren personas que no sólo desean jugar, sino que están buscando tabaco o, como sucede en los que además tienen barra, tomarse un café o una bebida y un pincho. Este es el caso del local en el que centramos la observación con mayor detenimiento.

En Vitoria-Gasteiz hemos encontrado un local de juego que está plenamente integrado en el barrio:

IMAGEN 8.1. EJEMPLO PARADIGMÁTICO DE CASAS DE JUEGO EN EL BARRIO CON USUARIOS MAYORES EN VITORIA-GASTEIZ



Fuente: Fotografías del mismo local en las que se aprecian los distintos usos del espacio (juego con apuesta monetaria, juego con apuesta ficticia "tapones de leche", población migrante masculina en la zona de juego, población autóctona femenina en la zona de bar-cafetería).

Sus bajos precios, la existencia de barra y sus comidas permiten aglutinar todo tipo de público en función de la hora: a primera hora de la mañana, obreros industriales y jóvenes que buscan un lugar donde tomar la última copa, jubilados que se acercan a tomar el café a media mañana, personas que pasan a tomarse una caña y un pincho y, por supuesto, personas jugadoras. En ocasiones, su integración y accesibilidad es tal, que hay familias con niños y niñas pequeñas que son advertidas en la puerta de que no pueden acceder menores.

Este espacio es paradigmático porque se ha conformado en un centro social, en un punto de referencia para diferentes generaciones a lo largo del día.

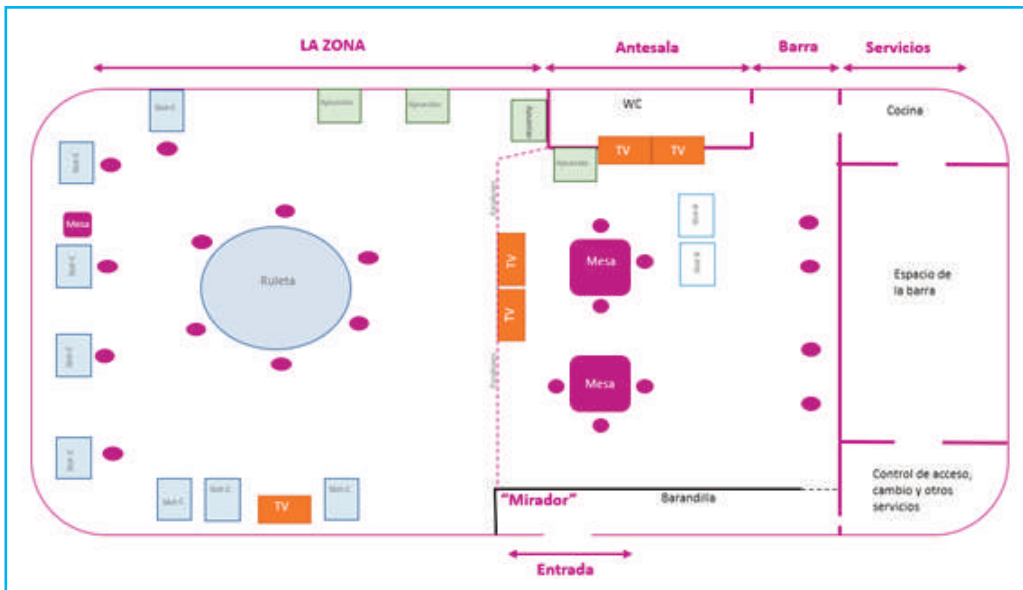
La distribución de los espacios de juego y apuestas que tienen barra siempre es muy similar; en primer lugar, un control de acceso que puede estar acompañado de barreras físicas o meros letreros. En el local de juego en el que realizaremos la observación más prolongada hay una valla metálica de un metro que permite una vista total del espacio de la barra y en diagonal de la zona de juego. El espacio puede quedar dividido longitudinalmente en 4 zonas: 1) la que concentra los servicios (cocina, barra, control de acceso y servicios para el juego, como máquina de cambio), 2) el espacio de la barra con algunos taburetes, 3) la zona que hemos denominado "antesala" y que concentra mesas metálicas (como las usadas en las terrazas), pantallas de televisión colgando de las paredes y techos, un par de máquinas tragaperras tipo B (las tradicionales máquinas habituales en los locales de hostelería) y la primera terminal de apuestas. 4) Finalmente, el espacio de juego, con dos máquinas de apuestas más en un lateral, una máquina de ruleta en el centro con taburetes muy confortables y alrededor máquinas tragaperras tipo C.

Cuando una persona observa el local desde el exterior, la visión que obtiene se asemeja a la de cualquier bar, con la particularidad de las grandes pantallas de televisión, que invitan a disfrutar de los partidos, como podría hacerse en cualquier bar de la zona. La única diferencia es el control de acceso, pero la valla de un metro de altura compuesta por barrotes pintados de color verde apenas parece una limitación. Como el espacio cuenta con una zona de control del acceso que está en el interior, resulta fácil entrar y observar desde ese lugar toda la casa, a excepción de la zona de juego que tiene una visibilidad más reducida (pero sí deja una buena perspectiva de la ruleta).

La zona de la barra está llena de mensajes positivos que invitan a sonreír porque hoy puede ser un gran día, en otros se mencionan las cuestiones importantes de la vida, como el trabajo, el amor, la familia o, por ejemplo, una referencia a que todos somos ricos porque el tiempo es el valor más importante. En la antesala, en cambio, las diferentes facetas de la vida desaparecen y únicamente encontramos mensajes relacionados con el juego, de dos tipos: aquellos que

animan al juego, "¿quién se apunta?"; "70% razón, 10% intuición, 20% corazón, corazón con cabeza"; "al saber lo llaman suerte". Y, por otro lado, aquellos que apelan al "juego responsable", "juego seguro". En ambos tipos de mensajes su estilo es directo y deposita única y exclusivamente en el usuario la responsabilidad de ganar o de jugar responsablemente. Tras bajar los escalones que dividen el local perpendicularmente (evidencia arquitectónica de que este local al adquirirse como casa de apuestas y de juego se amplió anexionando otro local aledaño), desaparecen los mensajes y sólo pueden observarse las luces y los sonidos, primero de la ruleta, anunciando que una nueva partida comienza, una voz de mujer indica que comienzan las "¡apuestas!". Al fondo, en la penumbra, las luces y motivos de las máquinas tragaperras, cada una orientada a una temática (el antiguo Egipto, dioses de la mitología nórdica, Indiana Jones y la búsqueda de tesoros). A medida que abandonamos la antesala y descendemos los escalones nos adentramos en una zona oculta, sin relojes, sin iluminación prácticamente, alejada de la barra y de la puerta, como si el desplazamiento a esta zona interior implicara también un desplazamiento psicológico al inconsciente, al interior de la conciencia. De hecho, toda la disposición del lugar parece jugar: del espacio del intercambio racional (el consumo en barra) al espacio del juego racional y con cierto componente de probabilidad (la antesala y las apuestas) a, finalmente, el espacio del juego única y exclusivamente gobernado por el azar (las ruletas y máquinas tragaperras).

GRÁFICO 8.1. ESQUEMA DEL LOCAL DE OBSERVACIÓN EN MADRID



Fuente: Elaboración propia.

8.2. ¿DÓNDE ESTÁN LAS MUJERES?

Los locales de juego son lugares con diversos significados asociados, y esto es muy importante, ya que los convierte en centros sociales donde se promueven diversos tipos de interacción, aunque con un importante sesgo de género.

A lo largo del periodo de observación apenas hemos visto mujeres en los espacios de juego. Uno de los objetivos de esta investigación trataba de comprender cómo se producen las interacciones en el interior de las casas de apuestas y locales de juego de los jugadores, y específicamente de las jugadoras jóvenes. En lo que se refiere a la observación de las mujeres, ésta ha sido la tarea más compleja de todo el estudio ya que su presencia en estos locales es minoritaria. En el consumo de alcohol, drogas o juego hay algo común, si se llevan a cabo por parte de mujeres son juzgados en términos morales, pues se asocian a la identidad masculina y se comprenden bajo el mandato de género que dictamina la "necesidad masculina de afirmar su virilidad públicamente asumiendo riesgo y menospreciando las consecuencias que esto podría tener para su salud" (Altell et al., 2016: 72).

Para ellas es algo que pone en cuestión la feminidad hegemónica en tanto que es entendido como "una desviación y transgresión de rol, cuestiones por las que serán doblemente castigadas socialmente." (Altell et al., 2016: 99).

Ellas suelen preferir el juego *online* pues los locales de juego son espacios masculinizados que dificultan por su propia definición la apropiación y la entrada de mujeres. Además, el juego *online* permite el anonimato, dificultando así el juicio social que sobre ellas recae. Varias autoras (Altell et al., 2016), han analizado cómo en el consumo —incluimos el consumo de juego—, existe actualmente una especie de espejismo de igualdad que parece dibujar una mayor permisividad hacia el consumo por parte de las mujeres, aunque no deja de ser eso: un espejismo, puesto que, aunque se permita cierta transgresión, ésta queda supeditada bajo la condición de que se impongan límites que permitan que no exista un descarrilamiento tal que les impida asumir sus roles y cumplir los mandatos que sobre ellas recaen. Su techo es mucho más bajo, su discriminación mucho más temprana, el juicio que sobre ellas recae, doble.

Pero hay algo significativo, aquellas que entran y que con un doble esfuerzo demuestran su valía y logran el estatus reservado a lo masculino, alcanzan prestigio y se las ensalza como algo insólito, por ello "algunas mujeres fijan también el referente masculino como espejo o catalizador de sus propios hábitos" (Megías, 2020: 94). Son las menos, puesto que en su caso la estructura apenas

contempla esta opción y, sin embargo, deja un espacio mayor a la ludopatía, cualquier mujer jugadora es vista mucho antes como ludópata que como profesional (Megías, 2020).

Dentro de nuestra observación, lo que hemos podido apreciar son mujeres jóvenes en el rol de acompañantes y mujeres adultas jugando en solitario en las tragaperras. Dado que nos interesa centrarnos en las jóvenes, algunos detalles a resaltar: a pesar de que ponían dinero para las apuestas, quienes las efectuaban siempre eran hombres, así mismo eran ellos quienes asumían la interacción con el terminal, quienes decidían a qué apostar, asumiendo una actitud didáctica que va explicando cada una de las acciones.

IMAGEN 8.2. ANUNCIO PUBLICITARIO DE CODERE APELANDO A LA "INTUICIÓN MASCULINA"



Fuente: <https://twitter.com/CodereApuestas/status/930386343456210944>

La interacción de ellas se reduce a una función auxiliar y subordinada: la petición de bebidas para todas las demás personas, los comentarios y preguntas sobre las apuestas realizadas o la selección en la pantalla conforme las indicaciones de su acompañante hombre. Su disfrute se reduce a la contemplación y así se lo hacen saber quienes ocupan el espacio privilegiado, llegando incluso a mostrarse violentos si tratan de ir más allá de este papel. Todo ello queda reflejado en la siguiente escena:

Entra en la casa de apuestas un grupo de tres personas: dos mujeres y un hombre de menos de 30 años, aproximadamente rondarán los 25. Han entrado directos a la zona de apuestas, el chico se ha sentado en el taburete enfrente de la máquina y las dos chicas se han situado de pie a ambos lados de él. Él era quien tocaba la pantalla e iba realizando los distintos movimientos mientras les hablaba a ellas (explicándose), ha habido un momento en que una de ellas ha ido a tocar la pantalla y él le ha dado un manotazo apartándole la mano. La apuesta la han realizado con el dinero de los tres, pero era él quien tenía el control de cómo se efectuaba y a qué se apostaba, la participación de ellas era de espectadoras, le reían las gracias y asentían a sus comentarios. A los 5 minutos las dos han salido con un papel de apuesta y han ido a mirar la pantalla de la grada, han vuelto a entrar y una de ellas ha vuelto a salir a pedir bebidas para los tres (dos cervezas y una crema de orujo para ella). Al volver él les ha dejado tocar la máquina en tres ocasiones, pero sólo cuando él lo indicaba puesto que en otras ocasiones levantaba la mano indicándoles que esperaran. Han estado dentro 15 minutos y luego han salido y se han sentado en las gradas a ver el partido de fútbol. Él era bastante efusivo viendo el partido: se levantaba, ha gritado cuando ha metido gol el Athletic de Bilbao y se lo han anulado, pero ellas permanecían sentadas y sin hacer aspavientos. Sí que hablaban entre los tres y se reían y vapeaban dentro del bar (algo ante lo que las camareras no les han dicho nada aunque en el País Vasco vapear en espacios cerrados está prohibido al igual que el tabaco.

(Diario de campo 16/02/2020)

8.3. UN GOLPE DE SUERTE

No manejar los códigos de la interacción es igual a ser un extraño y, en las subculturas de la exclusión, un extraño es siempre una amenaza, que fácilmente puede ser relacionada con la autoridad (la policía); así nos ocurre al menos en dos ocasiones (que nos percatásemos)².

2. En las siguientes páginas, reproducimos con cierta literalidad la expresión de K que, a pesar de llevar bastantes años en España, tiene aún algunas dificultades para expresarse correctamente.

Entramos, pedimos dos cervezas, hoy no era un día de observación, pero he convencido a un amigo para entrar al salón de juegos. [...] Nos ponemos a mirar las pantallas, emiten una carrera de caballos, en otra pantalla al fondo un partido de fútbol; como me aporta una mejor perspectiva de la zona de juego miro hacia allá, dejando caer mi mirada de vez en cuando sobre los jóvenes que están jugando a la ruleta. Mi compañero se levanta para mi sorpresa y se aventura hacia la zona de juego y se da una vuelta. En seguida los jóvenes de la ruleta les dicen algo a otros jóvenes que estaban en la puerta y prácticamente todos en cuestión de segundos abandonan el local. Cuando vuelve mi amigo le comento que ha cometido una imprudencia y que será mejor que nos vayamos, estoy seguro de que nos han confundido con policía secreta, para no despertar sospechas, permanecemos un par de rondas más.

(Diario de campo 25/02/2020)

Han pasado los meses y es hora de finalizar la observación; sin embargo, aún nos queda una de las fases más importantes, observar la interacción de los jóvenes en el proceso de juego; por esta razón, en esta ocasión modifico la estrategia. Asumo que voy a ser observado, que no sé jugar, que no conozco todos los códigos, así que me meto en mi papel: soy un joven que se está iniciando y está en proceso de habituación. Empezar a entrar en las casas de apuestas para tomar una cerveza y usar el dinero del cambio en el juego, ese será mi papel y podré justificar que mis cantidades están limitadas porque me juego las vueltas. Así que con esta determinación entro y pido una cerveza; sin embargo, toda la barra se me queda mirando, sonrío, uno de los jóvenes le dice algo a otro en árabe, me temo que me han vuelto a asociar a un policía, decido romper por lo sano y hacer algo que un policía no hace que es irme directo a la zona del fondo a jugar. Me armo de valor, atravieso todo el salón y en la máquina que me pilla de frente introduzco unas pocas monedas, unos cincuenta céntimos. La máquina me los devuelve y me empiezo a poner nervioso; al fin la máquina se pone en marcha, no sé qué ocurre a mi espalda, pero estoy en escena, ahora sólo queda apretar unos cuantos botones y poder volver a la barra para observar libre de toda sospecha... nada más lejos de la realidad.

K: *Amigo...*

Investigador: *Sí, dime...*

K: *Esa máquina... estoy jugando yo.*

Investigador: *¿Cómo? No, lo siento, perdona, pero...*

K: *Sí, yo estaba con cambio en la barra.*

Investigador: *Oh, lo siento, disculpa, eché un par de euros, tranquilo, termina y sigue tú, no hay problema amigo.*

El tiempo se detiene y mis nervios van en aumento. Parece ser que esta persona ha estado jugando largo rato a esta máquina y ahora que está "caliente" puede que dé premio. Mientras los rodillos giran, trato de pensar qué hacer en caso de que toque el premio, esto puede cerrarme el campo, o eso pensaba.

K se dirige a un hombre que está en la máquina de al lado y le dice algo en árabe, como yo estoy tratando de calibrar el efecto de mi equivocación en su humor, le miro y le pregunto que si está todo bien. Él se disculpa por haber empleado otro idioma y me dice que le estaba diciendo a su amigo (en adelante S) que no era policía, que al entrar pensó que era policía, pero los policías no juegan. Sonríó aliviado, más aún según se va agotando el crédito sin obtener ningún beneficio.

Termina la partida y le digo a K que es su turno, que adelante, pero me indica que no tiene dinero. Entonces ¿por qué indicaba que estaba jugando él?:

K: *No, no, tú puedes jugar, no hay problema amigo.*

Investigador: *No, amigo, tú estabas jugando, juega tú.*

K: *No, no tengo más dinero, antes he echado 70 euros, tiene que dar premio.*

Investigador: *Claro, por eso, echa tú, es tu premio, tú te lo has currado.*

K: *Da igual, tú tienes monedas, juega tú, es así.*

Investigador: *¿Seguro?*

K: *Claro, claro, tu juega.*

Investigador: *No, tranquilo, yo juego a esta otra máquina.*

K: *No, no, esa da poco premio. Tú juega mejor a ésta, tiene que dar premio.*

(Diario de campo 13/08/2020)

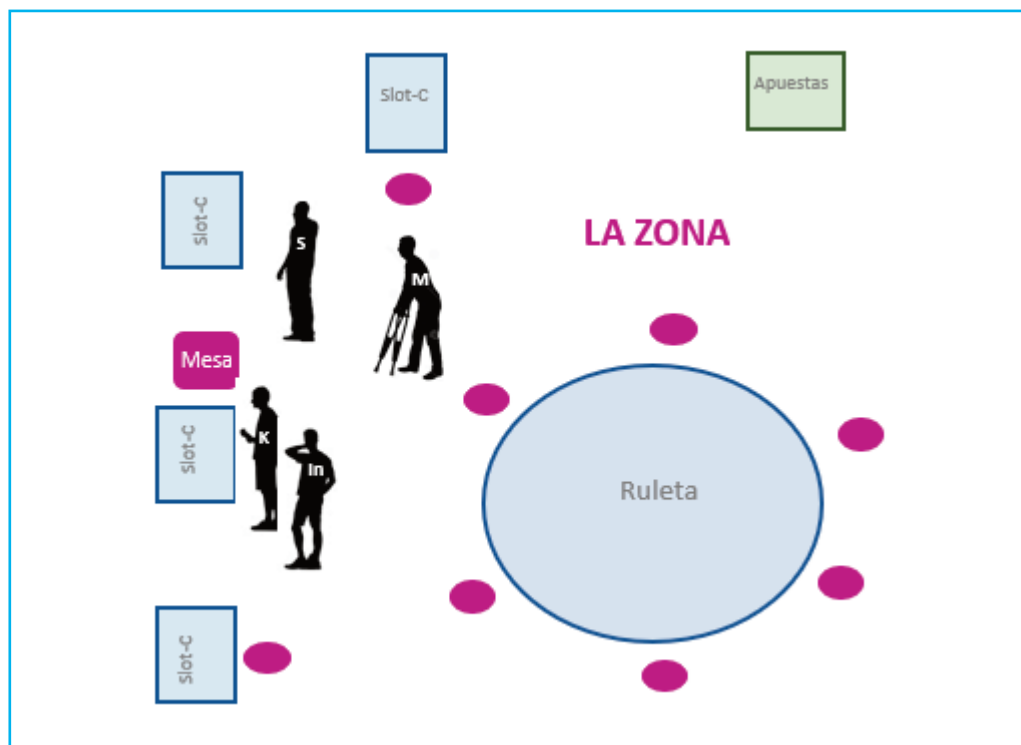
Resulta que en la percepción del jugador el juego es algo colectivo, mi perspectiva es que el que juega lo hace individualmente, pero en la observación resulta evidente que no, hay una empresa colectiva.

Decido echar más dinero a la máquina y mientras tanto mantengo una conversación con K, que poco a poco me va explicando cómo jugar, yo me limito a observar y hacerle alguna pregunta a modo de entrevista etnográfica. Se nos termina nuevamente el dinero, pero en esta ocasión no quería invertir más presupuesto para jugar y K tampoco tenía más dinero. S, que está en la máquina de al lado, empieza a acumular cada vez un mayor crédito, la máquina empieza a emitir sonidos de alarmas, sirenas y de repente empiezan a caer una gran cantidad de monedas, apenas puede guardárselas en el bolsillo; un joven con muletas (al que llamaremos M) rápidamente le dice algo en árabe y la palabra "cubo", va hacia la entrada y solicita al camarero algo y vuelve con un vaso grande de plástico donde meten las monedas. K le pide que le deje algo, que la máquina va a dar premio y S le da un puñado de monedas de euro, aparentemente sin contarlas. A partir de ese momento pasamos alrededor de dos horas más jugando.

Me dice que vamos a jugar, que tengo buen corazón y le traigo suerte. Después de todo, parece que equivocarse ha sido bueno, me he ganado la confianza de K, que va a ser mi compañero y tutor en el juego. Pero, además, habrá otros colegas habituales que veremos recurrentemente en nuestra observación: S (un hombre de unos 45 años) y M (un joven entre 18 y 23 años).

(Diario de campo 13/08/2020)

GRÁFICO 8.2. ESQUEMA DE LA OCUPACIÓN DEL ESPACIO DE LOS DIFERENTES ACTORES SOCIALES



En el gráfico cada silueta tiene la inicial correspondiente a cada actor. El investigador se señala con "In".
Fuente: Elaboración propia.

8.4. SER UNO DE ELLOS...

Durante las siguientes dos horas estuvimos jugando, primero decidí volver a introducir yo, por segunda vez, dinero y, después, K metió el dinero que le había dado S.

A pesar de que hay máquinas de cambio, prefería que el cambio me lo diera el camarero tras pedir alguna bebida. Ir a la barra me permitía, por un lado, observar al resto de participantes y, por otro lado, mantener mi papel de jugador en iniciación que se gasta sólo las vueltas de la consumición; le pregunto a K si desea tomar algo y me dice que no.

Como quería tener certeza de que esta interacción durara más tiempo y como no tenía cambio le dije a K que iba a por otra cerveza. En realidad no debería beber más para mantener la mente fresca y capturar todo lo mejor posible, pues después de la observación me quedarían otras tantas horas para registrar todo en forma de notas condensadas sobre las que después volver para su desarrollo y análisis. Estaba en estas reflexiones cuando al llegar a la barra y pedir una cerveza veo que me devuelve prácticamente el mismo dinero que le entregado, pero en monedas. El camarero me lanza una sonrisa cómplice y yo se la devuelvo mientras regreso a la máquina.

La invitación del camarero me permite afirmar que he sido identificado como un jugador, hasta ahora me había cobrado todas las consumiciones, pero ahora ya soy uno más. Al llegar a la máquina, K me dice que él no bebe, que es mejor beber que esto (mirando a la máquina), me recomienda que siga bebiendo pero que tenga cuidado con el juego. Proyecta sobre mí una representación que como es útil para la investigación no contradigo y aprovecho para conocer algo más sobre él. Tiene un trabajo irregular de venta ambulante de gafas y suele estar todos los días en la casa de apuestas, como pude confirmar a lo largo de la observación participante. A pesar de que sólo hace un rato que nos conocemos, me deja a cargo de la máquina mientras va a fumar un poco de hachís al baño.

K: Se te ve buen corazón, eso está bien, aquí no todos tienen... son así, ¿Me entiendes? Tú se te ve, familia, amigos, trabajo, eso está bien. Yo no tengo nada, sólo juego, vendo gafas.... Tu juega poco, mejor beber que esto.

Investigador: ¿Cuánto hace que juegas?

K: Jugando... 12 años, desde el principio, con 16 o así, 12 años, es mucho tiempo, por eso, esto es droga, esto es la peor droga. ¿Tú fumas?

Investigador: No amigo, antes sí, ahora ya no.

K: Eso está bien, está bien, yo un poco, sólo hachís ¿sabes?

Investigador: Sí, está bien amigo.

K: Yo voy baño, fumar...

Investigador: Claro, yo sigo, no hay problema.

Me siento un poco estúpido porque no entiendo muy bien el funcionamiento. Por lo que he podido observar, sólo hay que dar a un botón. Cada vez que se agota una partida se vuelve a pulsar para que se inicie otra tirada; al final, el resto de las luces y botones parecen ser casi inservibles. Procuero estar un poco retirado de la máquina mientras la manipulo para que en caso de que toque el premio antes de que K haya vuelto todo el mundo pueda ver cómo no cojo ninguna moneda, pues la confianza puede ser muy frágil. Finalmente, K vuelve del baño con los ojos vidriosos y retoma el control de la máquina. Su acercamiento es cuidadoso, se pone en un lado, los dos miramos de frente y primero me dice que pulse yo, luego lo hace él y poco a poco, como absorbido por las luces y los sonidos, va tomando una posición más central y seguimos hablando sin dejar de mirar a la máquina.

Al poco rato se acerca M y rápidamente K le dice medio en broma, medio en serio que se aleje, me dice que trae mala suerte, también le dice algunas palabras en árabe que no entiendo. K me dice que yo le doy suerte mientras que M es un gafe.

(Diario de campo 13/08/2020)

Estudios experimentales han comprobado que en contextos gobernados por el azar los sujetos generan asociaciones entre estímulos, acciones y respuestas (como el premio). Más concretamente, Skinner (1948) diseñó una caja y en su interior introdujo palomas que no tenían que hacer nada para recibir comida, porque una programación azarosa les distribuía alimento; sin embargo, las palomas desarrollaban comportamientos rituales, pensando que al reproducir este comportamiento (por ejemplo, golpear con su pico consecutivamente en las esquinas de la caja) obtendrían comida. Pese a que las palomas no obtenían siempre su recompensa o que la recompensa caía cuando estaban haciendo otra cosa, éstas mantenían su conducta ritual. Skinner llamó a esto "conductas supersticiosas".

En cierta forma, parece que K ha asociado mi presencia al éxito, pues estando yo cerca, S ha obtenido premio. Este tipo de conductas supersticiosas se irán haciendo más evidentes a medida que profundizamos en la observación.

8.5. LA EXPERIENCIA DEL JUEGO

La máquina en la que jugamos tiene diferentes modalidades de juego, puedes elegir entre varios mini-juegos: unos que reproducen divinidades nórdicas, otros relacionados con Indiana Jones, otro con esmeraldas... K prefiere el de las divinidades nórdicas. Sin explicarme el motivo infiero que puede deberse a una superstición más o al hecho de que las combinaciones cambian de un mini-juego a otro y es un poco complejo aprenderse las combinaciones ganadoras; por ejemplo, que aparezcan en una diagonal unas figuras puede implicar un premio en uno de los mini-juegos, pero esa misma disposición en otro no arroja premio. K va consultando sobre la marcha la máquina que tenemos a nuestra izquierda que es exactamente igual porque, sin echar dinero, hay una opción que te explica cómo son las combinaciones ganadoras y su premio.

Hemos empezado con unos 7 euros y las partidas se van sucediendo. K me explica que abajo a la derecha se puede elegir si en cada tirada apostamos 5 céntimos, 10 céntimos o cantidades mayores y me dice que 10 céntimos está bien. Cada cierto tiempo la máquina arroja alguna combinación que aporta un premio (entre uno y cinco euros), pero K no lo cobra, sino que lo acumula en un fondo; de esta forma en poco rato lleva como unos 15 euros acumulados. En estos momentos K considera que todo marcha bien, acaricia la máquina, mientras le dice "bien, bonita, sigue así". Me indica que la máquina tiene el botón roto y permite dejar pulsado el botón todo el rato para que la máquina entre en una especie de juego automático, y así sucede, durante los siguientes minutos nos limitamos a ver cómo se van sucediendo las partidas, subiendo y bajando el dinero acumulado. Los sonidos y las luces me empiezan a resultar muy molestos, pero no dejo de mirar a la máquina tratando de obtener algún tipo de explicación por parte de K sobre cómo evolucionan las respuestas.

La máquina de juego se compone de dos pantallas una encima de otra, la que está a la altura de los ojos, con los típicos rodillos, es la que miramos la mayor parte del tiempo. Al alinearse uno de los elementos, la máquina comienza a emitir una música de suspense y

se produce una transición en las imágenes que nos invita a mirar a la pantalla que está encima de nuestros ojos, que ha pasado de reproducir una imagen fija a mostrar diversos rodillos que empiezan a girar velozmente acompañados de la música de suspense. K quita el piloto automático de la máquina y toma el control.

Se suceden las tiradas en esta segunda pantalla: al finalizar cada tirada unas líneas invaden la pantalla estableciendo relación entre elementos y asignando un precio a cada combinación que se va sumando al bote acumulado, mientras suena un sonido de caja registradora con cada ingreso.

(Diario de campo 13/08/2020)

IMAGEN 8.3. EJEMPLO DE COMBINACIÓN GANADORA (EN OTRA MÁQUINA SIMILAR)



Fuente: <https://www.casinos.com.es/tragaperras/cleopatra/>

K me informa de que estas máquinas dan mucho más premio que las otras (que hay en la entrada y son de tipo B), me avisa de que las otras máquinas cuando llegas a este punto te dan el premio y eso es lo que ganas (20 o 30 euros); sin embargo, éstas permiten acumular el dinero y jugar en esta pantalla en la que los premios son mucho mayores pues premian más combinaciones. K me dice que estas máquinas pueden dar mucho dinero, en nuestro caso ganamos unos 20 euros que se suman al vote que ya teníamos llegando a los 50 euros. K me dice que no hemos ganado mucho porque estábamos haciendo apuestas pequeñas de unos céntimos, pero si esta pantalla se enciende cuando estás apostando 50 céntimos o 1 euro por partida los premios pueden ser muy grandes.

K acaricia la máquina, dice que está bien, que vamos bien, que le estoy trayendo suerte. Apenas hemos echado unas partidas mirando la pantalla habitual cuando vuelve otra vez la música de suspense y se ilumina la pantalla de arriba. K me dice que va a dar premio, que si toca el premio nos vamos de putas. K está visiblemente excitado, los premios ahora serán algo mayores porque habíamos subido algunos céntimos la apuesta, se suceden las combinaciones. K me deja nuevamente al mando, yo no entiendo nada, pero siguen girando los rodillos, siguen las luces de colores, los sonidos de dinero, las combinaciones entre todo tipo de elementos... K ha ido a comprar una cerveza para mí.

K me ha traído una cerveza, me resulta curioso que no es como los botellines de 25 cl sino que es una lata, seguro que son aún más baratas. Creo que K está asociando mi presencia a cierta suerte, el premio anterior de S, el que hayamos llegado ahora por segunda vez a la pantalla superior... la cerveza es su forma de compartir conmigo su gratitud y también es una forma de mantenerme a su lado; cuando empezamos la partida yo acababa de comprar una cerveza que ya he acabado, ahora vuelve a traer otra, ¡como si este ritual influyera de alguna manera en el resultado!

Nuevamente la pantalla superior se queda fija y nuestros ojos se dirigen a la pantalla inferior; nuestro fondo acumula ya 76 euros. Le

pregunto a K que por qué no lo cobra y él me dice que no, que pronto va a dar el premio. La jugada ahora es más fuerte, hay momentos que jugamos 50 céntimos en cada tirada, perdemos 20 euros en apenas 2 minutos, durante ese tiempo nuestros ojos no se apartan de la máquina, tampoco hablamos. K confirma la tendencia bajista, golpea la máquina, la llama puta y me dice que no va bien. Baja la cantidad jugada en cada partida, pero no cambian las cosas, cada cierto tiempo se produce algún premio menor, entonces reduce aún más la cantidad jugada, el bote ya ha caído hasta los 30 euros. K separa la mirada de la máquina, como buscando evadirse del resultado. Yo empiezo a notarme muy cansado, con cierta confusión mental y mareado.

Llegados a este momento sólo deseo que todo termine, lo siento por K, pero cada pequeño premio que aumenta el número de créditos disponible supone aumentar algunos minutos la observación y me encuentro muy saturado, me cuesta mucho memorizar lo que está ocurriendo y asignarle claves para el diario de campo. Si la partida se alarga mucho más tendré que marcharme, porque estoy perdiendo la concentración, ahora comprendo que perder es poder liberarse de la máquina.

K empieza a decir que se lo va a tragar todo, su ánimo ha caído, el piloto automático está activado y la apuesta es de las más bajas. Da la sensación de que quiere conseguir el mayor número de tiradas (lo más rápidamente posible y también con poco coste) para ver si cambia la tendencia, pero no es así. Han empezado a bajar los cierres del local, K me dice que queda aún media hora para el cierre definitivo y no para de repetir que "se lo va a comer todo". Cuando apenas quedan cuatro euros, vuelve a quitar el piloto automático y comienza a pulsar manualmente el botón, el resultado no cambia, al final lo perdemos todo.

K dice que va al baño, seguramente a fumar un poco más, yo aprovecho para despedirme de él un poco atropelladamente, le digo que tengo que irme a casa que pierdo el autobús y salgo tan rápido como me es posible con la cabeza llena de apuntes que necesito transcribir rápidamente.

(Diario de campo 13/08/2020)

8.6. PÉRDIDAS INDIVIDUALES, GANANCIAS COLECTIVAS

El juego en ocasiones puede ser una empresa colectiva, más de lo que estereotípicamente se piensa. Cada persona, en función del día (muchas veces en función de si esa máquina ha dado premio o no) invierte todo su dinero con la esperanza de que la máquina arroje el premio antes de que se agote el dinero. Una vez que se ha agotado, que no se han conseguido los objetivos, el ludópata se queda a la expectativa, vigilando la máquina. En ocasiones pone una servilleta o un papel que indica que esa máquina está reservada. Este es un código sólo conocido por los jugadores, por supuesto, ninguna otra persona fuera de la casa de juego tiene por qué conocer esto y tampoco es algo que cuente con la autorización del responsable. Conviene matizar que no encontramos tantas máquinas *reservadas* como jugadores, sino principalmente una o dos a lo sumo, que son las que se “han tragado mucho dinero”.

Una vez que a la máquina se la ha “dado de comer” o se ha “tragado mucho dinero” es cuando comienza una carrera por conseguir más dinero, cuyas formas son muy variables. Como hemos visto en la observación, a veces consiste en obtener un puñado de monedas —en caso de que un jugador amigo haya tenido suerte—.

No sólo se comparten labores cotidianas entre los colegas de juego (como acercar el cubo para las monedas y realizar los cambios o guardar la máquina), sino que el acto mismo del juego es una experiencia compartida. Hay una regla muy clara, la máquina que ha sido alimentada se reserva para que nadie más pueda beneficiarse del premio que se prevé, a excepción de los colegas a quienes sí que se permite jugar en la máquina “caliente”. El razonamiento es el siguiente: puede que K haya invertido todo su dinero en la máquina, pero él mismo, por sus propios medios, ya no puede obtener nada más. Si M tiene que alimentar alguna máquina mejor que alimente la máquina de K, porque existe la creencia de que está más cerca que cualquier otra de dar el premio. Por lo tanto, M tiene más probabilidad de obtener beneficios en la máquina de K y, como contraprestación, se espera que M comparta parte de sus ganancias con K. En cualquier caso, después de obtener el premio (cuando sucede) tanto K como M se gastarán nuevamente todo el dinero en alimentar otra máquina o probar suerte con la ruleta (como suele hacer M).

Esta colectivización del juego tiene efectos no sólo en cómo se custodia o se persigue el premio, sino que genera una percepción de que la probabilidad de obtener premios es mayor de lo que en realidad es. Por ejemplo, si K ha gastado todo su dinero, al igual que M, pero S obtiene el premio, tanto K como M no piensan que han tenido un día de mala suerte (individual), sino que S ha tenido

suerte y asumirán como propia su victoria. Se produce una disonancia cognitiva entre la pérdida individual y la ganancia colectiva, según la cual, en lugar de obtener la conclusión de que se pierde más de lo que se gana se tiene la percepción de que la posibilidad de ganar es mayor de lo que en realidad es (para una sola persona). De esta forma, se asume que las pérdidas son individuales (lo que reduce la percepción de la pérdida) y que las victorias son colectivas (cuando sale el premio todos se alegran, aunque sólo uno obtenga dinero). Se produce así una ruptura entre la probabilidad real de éxito y la experiencia subjetiva.

La negativa a reconocer el fracaso lleva a pensar el acto de volver a alimentar una máquina que te ha desplumado como una reinversión, donde los intentos ya no se orientan a ganar sino a tratar de recuperar lo perdido. Por lo tanto, sí hay una aceptación de la pérdida de dinero, pero no hay una aceptación del fracaso, ni un cuestionamiento de las expectativas de acceder a la meta cultural de éxito. El resultado del juego en la percepción subjetiva deja de ser un resultado dicotómico ganar/perder (como en las experiencias de juego habitual no ludópata E4, E3, E2) y se convierte en una escala (perder, casi recuperar, recuperar, casi ganar, ganar). Esto es así porque tanto la pérdida inicial como las sucesivas son vistas como una reinversión que permite (por un extraño mecanismo de azar) acceder al éxito.

8.7. QUIÉN TRABAJA PARA QUIÉN³

El hecho de contar, en el mejor de los casos, con un grupo de afines que comparten tu suerte no es suficiente para repetir un patrón actitudinal perjudicial. Nuestro análisis no se centra en el análisis psicológico del proceso, sino en los procesos psicosociológicos que nos han sido accesibles a partir de las entrevistas, la observación participante en esta sala de juegos y la experiencia *online*. Tratando de comprender todos estos aspectos desde un enfoque sociohermenéutico, donde los significados sociales son puestos en relación con las prácticas materiales y sus consecuencias estructurales.

Cuando hablas con un jugador adicto o con una persona jugadora por ocio (aún sin aparentes problemas) todos reconocen que siempre se pierde y que, si alguna

3. En este apartado vamos a relacionar algunas conclusiones del trabajo de campo con estudios académicos que han abordado estos problemas, con el objetivo de poder explicar los complejos mecanismos psicosociológicos que se producen en la interacción entre la persona jugadora y la máquina. También haremos alguna referencia a la entrevista E1 del ludópata en rehabilitación por ser esta entrevista especialmente rica para comprender algunas cuestiones aparecidas durante la observación. Esta triangulación de fuentes permite arrojar una mayor validez, fiabilidad y riqueza al análisis.

vez se gana, a la larga se termina perdiendo. Esto es así, en parte, porque el jugador con adicción, aun cuando está ganando, rara vez cesa el juego.

Vamos a diferenciar dos niveles en la interacción con la máquina en el proceso de juego. Por un lado, el nivel micro: todo aquello que sucede desde que se empieza la partida hasta que termina (en la *zona del juego*). Por otro lado, el nivel macro: todo el proceso que va desde que se termina la partida hasta que se vuelve a acceder a la zona de juego. El sentido conjunto a partir de ambos planos apunta a las consecuencias estructurales del proceso, donde el jugador, junto con el terminal, conforma una unidad lúdica continua.

El plano micro: el reino del azar

¿Por qué el jugador no se retira a tiempo o permanece jugando desde un punto de vista sociológico? Por un lado, tanto las máquinas de azar como las tragaperras o la ruleta funcionan como cajas de Skinner, esto es, son una cámara de **condicionamiento operante**. En el plano micro, en la interacción con el terminal de juego, se producen constantes nano-recompensas de forma completamente aleatorias a las que el jugador atribuye sentidos mediante rituales supersticiosos que inducen la falsa sensación de que se puede controlar o predecir el mecanismo por el cual la máquina otorga los premios. Como establece Natasha Schüll (2014) el jugador se encuentra en un *bucle lúdico* en el cual, aunque no haya un premio, el propio diseño de la máquina lo estimula casi de la misma manera que si estuviera recibéndolo⁴. No en vano el diseño de las imágenes y los sonidos han sido estudiados en laboratorios para generar estímulos constantes que llevan al jugador a permanecer el máximo tiempo posible en la zona de juego. Es más, los ciclos de cada partida se suceden a una gran velocidad, lo que impulsa al jugador a volver a apretar el botón para que se suceda un ciclo completo de estímulos muy agudos y rápidos y, un segundo después, la pausa y la ausencia de estímulos. Este **bucle lúdico**, según esta autora, no es propio sólo de las máquinas de azar o apuestas, está presente también en las redes sociales, en los anuncios, en definitiva, en todo modelo de negocio que requiere que el usuario pase la mayor parte del tiempo en la zona (en el terminal).

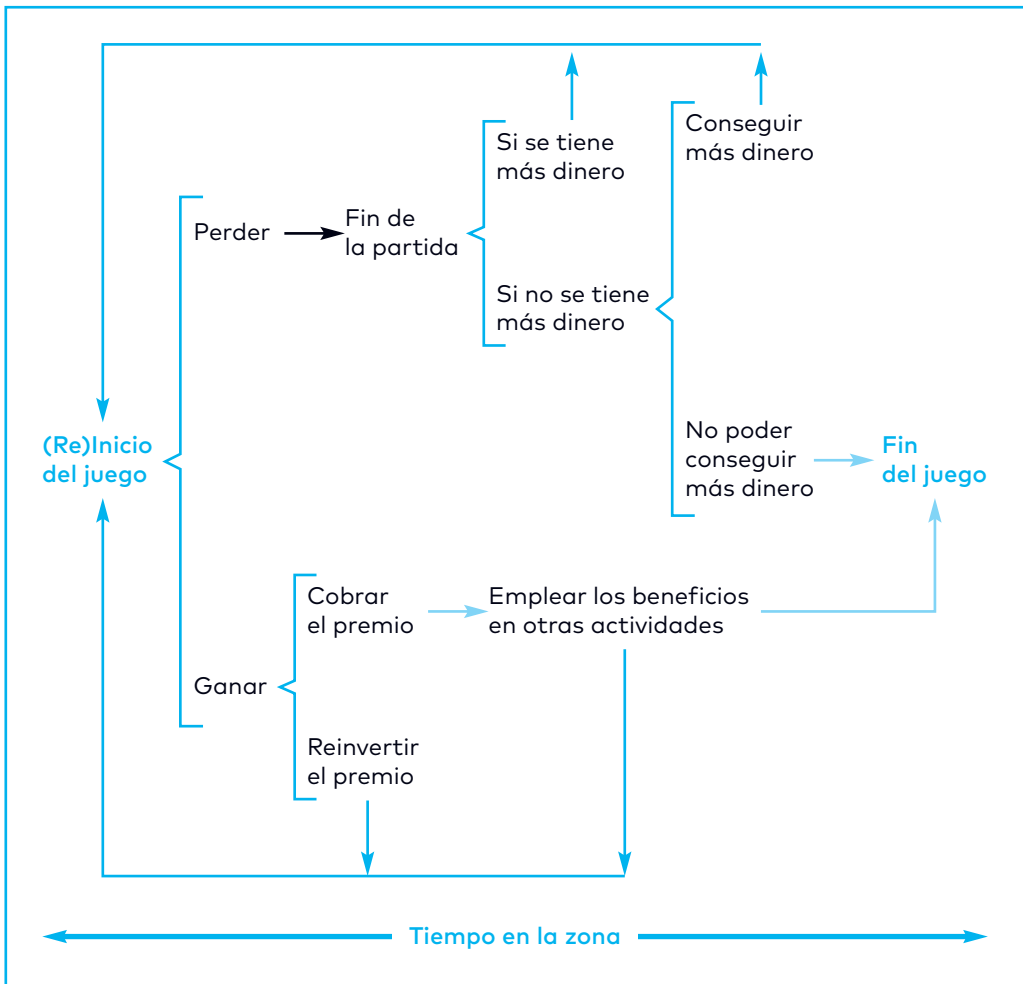
Por otro lado, está operando un conjunto de **disonancias cognitivas**⁵, a medida que se frustran las expectativas iniciales por los hechos objetivos, se reajusta la expectativa. En la micro-interacción del juego, estos procesos ocurren constantemente, especialmente en lo que atañe a la estimación del riesgo, el

4. Agradecer a Miguel León Pérez sus interesantes recomendaciones y aportaciones.

5. Tensiones internas del sistema de ideas, creencias y emociones.

cálculo racional sobre la apuesta y el reajuste de los motivos para seguir apostando o jugando. En la observación participante hemos podido conocer cómo se produce el *árbol de decisión*⁶ entre las opciones posibles y cómo cada fase del juego va enfrentando diferentes decisiones que, con una alta probabilidad, reierten en el mismo resultado entre las personas ludópatas: el gasto de todo el dinero, aun cuando hay momentos del juego que pueden acumular un bote notable.

**GRÁFICO 8.3. PLANO MICRO:
ÁRBOL DE DECISIONES DURANTE EL TIEMPO EN LA ZONA**



Fuente: Elaboración propia.

6. Modelos de predicción y acción a partir de un conjunto de datos.

Cada una de las decisiones posibles que se abren en cada momento están gobernadas por el azar (por ejemplo, ganar o perder), sin embargo, cada una de las decisiones (que dan lugar a nuevas opciones) están sometidas por un condicionamiento operante y procesos psicossociológicos de disonancia cognitiva, de forma que en la mayoría de las ocasiones todas las opciones se resumen en una: volver a jugar (reactivar el bucle lúdico). Desde el punto de vista de la perspectiva micro, todo el proceso de juego es un intento constante de conseguir que el azar se vuelva probabilidad (es decir, que los premios respondan a un patrón racional y accesible).

Podría concluirse que el ludópata permanece en la zona porque su objetivo es ganar; sin embargo, la principal motivación de la persona adicta es jugar. Uno de los efectos del bucle lúdico consiste en conseguir que la persona experimente constantemente la experiencia del azar a través de numerosas mini-recompensas —no siempre en forma de dinero— que le empujan a intentarlo una y otra vez. Por supuesto, hay estudios experimentales (Gomis-Vicent *et al.*, 2019) que permiten afirmar que el juego (su rapidez e inmediatez) produce una liberación de dopamina y que este estímulo puede convertir al jugador/a en adicto/a (la reiteración de una pauta durante días o meses) y, pese a que nuestro enfoque no es psicológico ni bioquímico, sabemos que la adicción comportamental genera los mismos efectos que otras adicciones con sustancia⁷, algo que coincide con la vivencia de las personas adictas:

“El juego es una adicción sin sustancias’, no; el juego, la sustancia más grande que tiene es lo que te libera, es esa dopamina, ese puño que se te mete dentro y te dice: ‘Buah, estás jugando una partida y en la última carta, ¡pum! Te soluciona lo que llevas perdido en dos días’ y a ti te da un subidón. Vaya, yo que he tomado malas decisiones en mi vida y desgraciadamente me he metido una raya también de vez en cuando, a mí el subidón que me podía dar el juego no me lo daba ni la propia cocaína.” (E1, ludópata en rehabilitación)

El plano macro: el espacio de la probabilidad

Desde el punto de vista macro, podemos comprender el proceso de juego como una caja negra, donde sólo tenemos un *input* y un *output*, el inicio del juego y su final, respectivamente.

7. Para explorar esta línea de investigación recomendamos el trabajo de Zack *et al.*, (2014) disponible en: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3920462/>

Si el plano micro está gobernado por el azar y un complejo entramado de procesos subjetivos, de los cuales apenas llegamos a identificar algunos de forma general, el plano macro está regido por la programación probabilística. En el nivel micro el centro de atención es el usuario y su relación con el juego, mientras que en el nivel macro la protagonista es la terminal y su programación. La aleatoriedad azarosa del plano micro contrasta con la programación probabilística en el plano macro.

La máquina está configurada para arrojar un conjunto de premios de forma azarosa; pero, lo más importante, está diseñada para asegurar siempre beneficios a la empresa.

La máquina no tiene ningún conflicto a la hora de casar el interés del empresariado, codificando en su programación un porcentaje de beneficio sobre las cantidades jugadas, con la distribución de los ansiados premios que reciben los/las usuarios/as y su diseño programado para generar adicción (Natasha Schüll, 2014).

El problema, por lo tanto, es del usuario que no puede integrar de forma racional que el comportamiento micro (altamente subjetivo) guarda una relación clara con el comportamiento macro, precisamente porque el jugador presupone que el interés que rige todo el proceso es el suyo propio, cuando en realidad es el interés del empresariado.

El adicto trata de casar en un equilibrio inestable su percepción micro (y los procesos de los que hemos dado cuenta) con los resultados macro (que a la larga juegan en su contra y conducen a que la opción más probable sea la derrota).

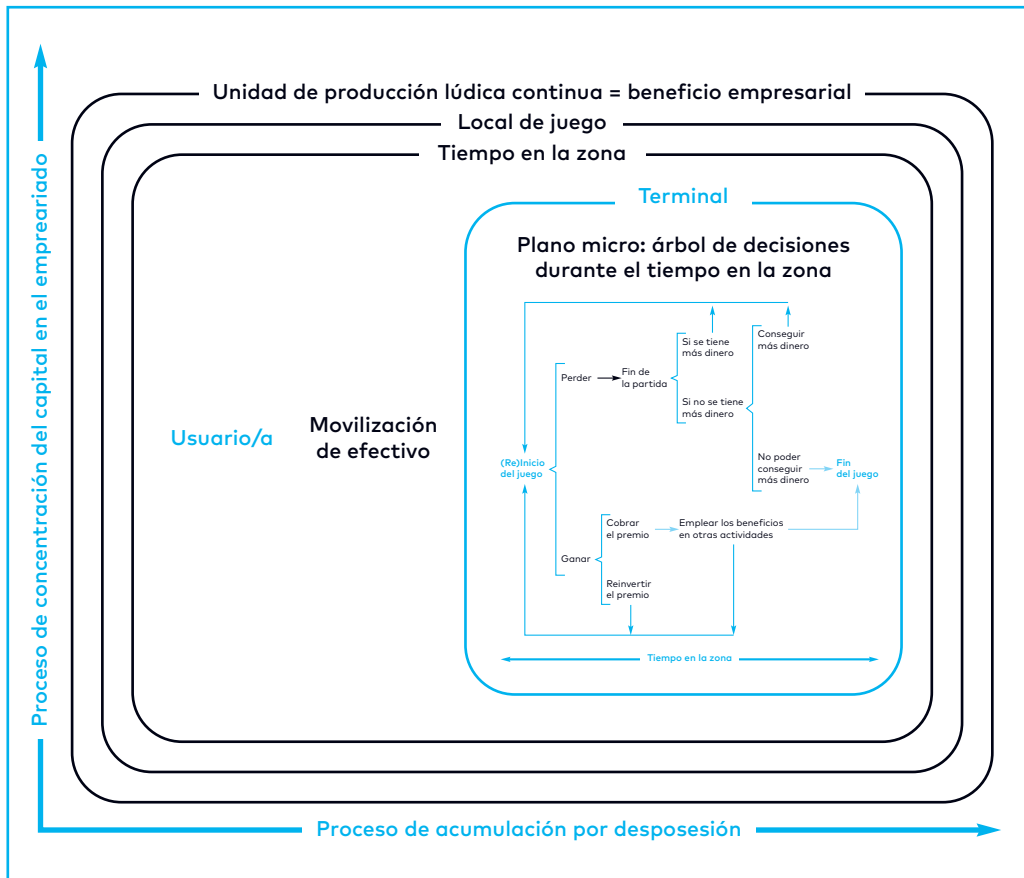
Unidad de producción lúdica continua

El conflicto que experimenta el jugador/a entre las dimensiones macro y micro responde al hecho de que piensa que la máquina trabaja para él o ella, pero en realidad el jugador/a junto con la máquina conforma lo que Schüll ha denominado "una unidad de producción lúdica continua".

El usuario, la terminal, el local del juego (y sus costes), el tiempo que la persona jugadora pasa en la zona... para el empresariado representa una experiencia muy distinta: todo remite a una unidad lúdica continua, donde los individuos movilizan su efectivo en un proceso que responde al árbol de decisiones que hemos visto en el proceso macro (y que suele finalizar con la pérdida del dinero). Por esta razón, la unidad lúdica continua puede ser vista como un proceso en un doble eje: aquel

que sigue el dinero que en definitiva va de las manos del jugador a las del empresariado, en un proceso de acumulación y concentración capitalista y aquel que sigue las consecuencias de la adicción al juego, que puede ser interpretado como un proceso de acumulación por desposesión (Harvey, 2004).

GRÁFICO 8.4. UNIDAD DE PRODUCCIÓN LÚDICA CONTINUA



Fuente: Elaboración propia.

David Harvey (2004) propone el concepto de acumulación por desposesión (tomando el concepto marxista de acumulación originaria) para referirse a procesos de mercantilización de ámbitos que hasta ese momento escapaban a las lógicas del mercado.

Así, la persona ludópata, lejos de ser un *outsider*, es un miembro activo de un sistema productivo que toma precisamente el proceso de empobrecimiento como

un mecanismo que genera concentración de riqueza. Pero para que este proceso se dé es imprescindible fijar la atención en el proceso que desarrolla el jugador antes de entrar en la zona de juego, la movilización de efectivo.

La persona adicta al juego para sostenerse en su adicción cada día ha de movilizar una gran cantidad de efectivo, para ello puede recurrir a diversas tácticas, como pueden ser los préstamos (confiando en que podrá devolverlo), la venta de todo tipo de enseres a tiendas de compra-venta, la venta de oro, pequeños hurtos y delitos... la consecuencia última siempre es la misma, habrá conseguido movilizar un conjunto de propiedades (propias o ajenas) para producir la materia prima de las casas de apuestas: el dinero.

"Yo, vale, yo vendí todo el oro que tenía en mi casa, absolutamente todo. Porque es dinero rápido, es dinero fácil, lo vendí. Yo tengo... Yo escucho muchas veces en las terapias en mis compañeros que dicen que lo empeñaban y que cuando ganaban volvían a por él, yo no, yo sabía directamente que yo no iba a volver.

Yo, vaya, tengo un recuerdo... Mi abuela falleció y días después de fallecer estábamos en casa de mi abuela y repartieron unas cadenas de oro entre los nietos y yo recuerdo que el mismo día que falleció mi abuela, el mismo día que me dieron la cadena de oro me fui corriendo a venderla y a jugármela y eso es que... Al final, una persona que tiene una necesidad porque al final el juego cuando se convierte...

Cuando es una adicción que es tu necesidad, yo como te comentaba, yo prefería antes jugar que comer, te lleva a hacer lo que sea, desde el oro hasta los videojuegos que tenía en la Play y si hubiera tenido una tele o un ordenador bueno también lo hubiera vendido." (E1, ludópata en rehabilitación)

El tiempo que la persona ludópata pasa en la zona de juego tiene un efecto empobrecedor; sin embargo, su tiempo en la zona produce riqueza para el empresariado. En cierta forma el/la ludópata trabaja para la casa de apuestas, vendiendo su fuerza de trabajo y aportan sus recursos para experimentar las sensaciones que le genera habitar la zona y, al mismo tiempo, su actividad puede ser vista como un proceso de producción de riqueza —para el empresariado— gracias a la fusión de individuo y máquina.

8.8. INTERCAMBIOS MÁS ALLÁ DEL JUEGO

Las casas de apuestas o los salones de juego son algo más que una mera unidad productiva, son espacios donde se producen relaciones sociales y, en algunos casos, se han convertido en verdaderos centros sociales que albergan una gran diversidad de prácticas sociales.

Teniendo en cuenta nuestro objeto de estudio, el juego en la población joven, resulta especialmente relevante adoptar este enfoque. Precisamente porque es la población racializada, empobrecida, de segunda o primera generación, la que tiene una mayor probabilidad de hacer de los locales de juego centros sociales, como hemos podido observar, en el doble sentido de la palabra: espacios sociales y un punto clave en las relaciones sociales.

Durante los quince días que duró nuestra observación en la casa de apuestas pudimos conocer a gran parte de las personas que de una u otra manera circulan por el espacio, así como los diferentes usos que en estas casas de apuestas se desarrollan.

Los menores no entran, pero sí juegan

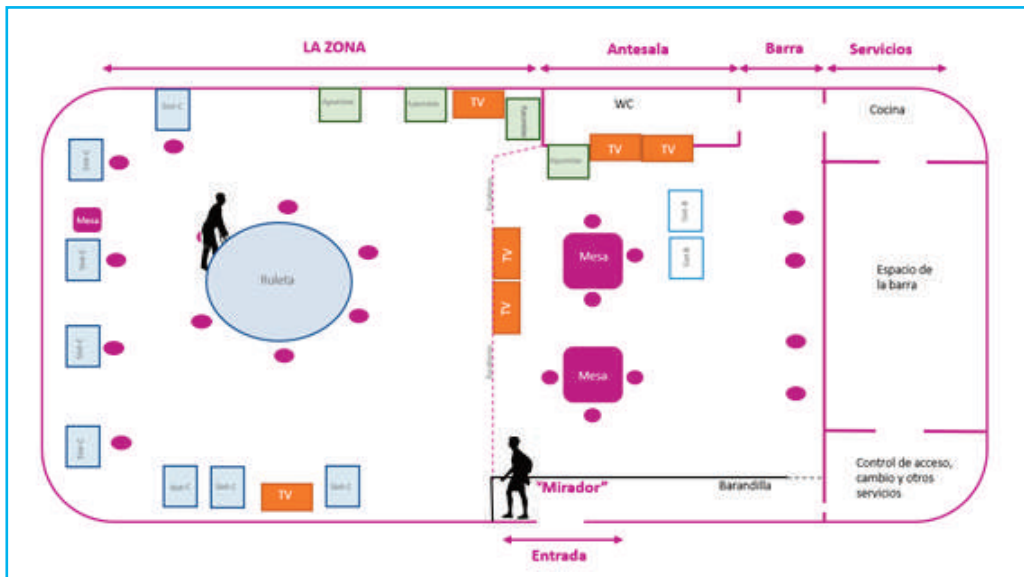
M tiene un papel muy particular en la casa de apuestas, es con diferencia el más joven de todos y el que pasa más tiempo en la casa de apuestas. Rara vez le he visto jugando a las máquinas tragaperras, él suele jugar a la ruleta. Como me ha comentado tiene varias estrategias, apostar a todos los números de un segmento del tablero, en ocasiones, modifica su apuesta señalando los números contrarios que han salido (en función de la posición en el tablero), según me explica "funciona como un espejo".

Uno de los días (05/08/2020) pude observar una escena que evidenció que los menores no entran, pero sí juegan. M se acerca a la zona del "mirador", esa zona desde la que es posible ver el salón de juegos, pero justo antes de haber accedido oficialmente al salón de juegos. Ahí un joven que claramente es menor de edad, le da unos billetes a M; éste los recoge, se dirige a la ruleta, pasa un rato apostando y al final le hace un gesto al joven que le observa diciendo que no ha habido suerte.

En otra de las ocasiones (07/08/2020), vimos a M con un grupo de jóvenes en una parada de autobús que les servía para estar reunidos a la sombra; después de un tiempo M entró en el salón, jugó un rato y en esta ocasión sí hubo suerte: M volvió a salir del salón de juegos, le entregó el dinero a uno de los jóvenes y éste

se fue rápidamente. Después volvió y le dio una china de hachís a M, quien inmediatamente se lío con discreción un porro. Esta escena apunta a que existe toda una economía informal de intercambios entre los jóvenes cuya naturaleza específica escapa a las posibilidades de esta investigación.

GRÁFICO 8.5. DISTRIBUCIÓN DEL ESPACIO Y DE LOS ACTORES SOCIALES IMPLICADOS



Fuente: Elaboración propia.

Intercambios y menudeo a las puertas del salón

Otro de los días (14/08/2020) uno de los jóvenes accedió a la zona del "mirador" y le mostró a un señor de unos 60 años que entró con él, unos pantalones vaqueros nuevos, pues aún tenían la etiqueta puesta. Negociaron un rato sobre el precio, la calidad de los mismos y, finalmente, el hombre le pagó al joven dos billetes de diez por dos pantalones. El hombre se fue guardando los pantalones en una bolsa y el joven, que apenas tendría diecinueve años, entró y se jugó el dinero en la ruleta, en apenas cinco minutos lo perdió todo. Golpeó la máquina y se fue maldiciendo.

En diversas ocasiones, especialmente los fines de semana, hemos podido observar pequeños menudeos de hachís, que se realizan con total tranquilidad en las puertas de la casa de apuestas y en los bancos cercanos. Incluso pudimos obtener cierta información de uno de los principales camellos, que llamaremos C.

Como ya tenemos mucha información de lo que ocurre en el salón de juegos he empezado a pasar algunas horas en la plaza; desde una esquina puedo observar la casa de juego y apuestas y la parada en la que se ponen los chicos que no pueden entrar. También tengo una buena vista de la entrada y parte del 'mirador'. Llevo un tiempo observando a un joven de unos treinta años que pasa bastante rato en la puerta de la casa de apuestas, tiene una mochila y nunca apuesta ni juega a ninguna máquina. En adelante le denominaremos C. Todo apunta a que es un camello.

(Diario de campo 14/08/2020)

Esta tarde estaba caminando por el barrio y de repente he podido ver al chico que suele estar en la puerta de la casa de apuestas, que he llamado C. A pesar de que no iba a dedicar tiempo para la observación hoy pues tenemos bastantes notas de observación que analizar, decido con cierta precaución seguirle de lejos. C se sale de una de las arterias principales y entra en una calle estrecha, decido dejarle un poco más de ventaja para tratar de evitar un contacto frontal en caso de que en lugar de haber seguido avanzando se haya detenido. Tras esperar unos segundos doblo la calle y observo cómo está entrando en una casa al fondo. Al lado de la casa que tiene todo el aspecto de ser un local ocupado, hay una librería de segunda mano. Entro en la librería y tras un rato le pregunto al librero por el local de al lado, me confirma que es un local ocupa y que se vende droga.

(Diario de campo 16/08/2020)

Presa fácil: descuidos y hurtos

Los marroquí, argelinos y gran parte de los africanos que pueblan el espacio (generalmente hombres) no suelen beber alcohol. Sin embargo, la población latina que, a pesar de ser menos numerosa, suele también habitar el espacio, sí bebe. No es extraño que haya alguna persona con altos niveles de embriaguez apostado en una de las mesas metálicas de la "antesala" o deambulando por el local. En ocasiones suelen ser amonestados porque fuman sin ningún disimulo en el interior del local —especialmente cerca de la zona más visible desde el exterior— y en alguna ocasión hemos observado cómo son invitados a "irse a dar una vuelta"

(15/08/2020). Sin embargo, en una de las ocasiones nos llamó la atención la interacción que tuvieron algunos jóvenes de los que frecuentan la casa de apuestas con personas con un alto grado de embriaguez:

En el local hay una persona que está muy alcoholizada o drogada (la llamaremos B), no termino de ubicarlo bien, porque presenta dificultades para mantenerse en pie y va dando tumbos y tropezando, prácticamente no se le entiende cuando habla... pero, al mismo tiempo, se muestra muy inquieto y realiza movimientos bruscos. El caso es que está molestando a los jugadores, ya en varias ocasiones ha sido amonestado por el camarero (el que está hoy es más escrupuloso con el tema de fumar que la chica que suele estar entre semana). En torno a la ruleta hay unos jóvenes amigos de M.

B se acerca a la zona de ruleta y los amigos de M se sitúan a cada lado de B. Le animan a que eche alguna moneda a la ruleta, B se envalentona y, no sin dificultad, saca la cartera, saca un billete, los jóvenes miran la cartera y al igual que yo se percatan de que hay varios billetes más. Lo pierde en apenas una tirada. Los amigos de M se sonríen y animan a B a salir a la calle. Los pierdo de vista, no puedo salir porque estoy hablando con M y sería muy extraño. Me temo que B acabará perdiendo su dinero.

(Diario de campo 15/08/2020)

El vínculo mendicidad/juego

Los subsaharianos —en el lugar observado— suelen preferir las máquinas de apuestas, por eso me llamó mucho la atención que una persona con estas características estuviera jugando a una máquina tragaperras (11/08/2020). Su juego fue totalmente errático, porque primero intentó introducir monedas en la máquina y ésta se las devolvía. Tuvo que pedir cambio y, tras un rato, consiguió unos billetes e introdujo todo el dinero; estuvo jugando durante media hora aproximadamente, finalmente no tuvo suerte, pese a que en varias ocasiones se encendió una espectacular pantalla que está colgada en el techo y que está conectada con la máquina, realmente espectacular. En ocasiones, cuando las circunstancias lo permitían, trataba de adelantarme y salir antes que algunos

jugadores del local, así desde la plaza podía observar si se dirigían a otros salones de juego, se quedaban en la plaza, etc. Al final, esta persona salió y se dirigió a un supermercado que está abierto 24 horas de una conocida marca y mantuvo una conversación con el guardia de seguridad. Él preguntaba por "sus cosas" y el agente de seguridad le decía que se las había llevado el barrendero. Finalmente buscó en la papelería y cogió un cartón y se puso a pedir dinero en la puerta; parece ser que el barrendero se había llevado los cartones que hasta ese momento había usado.

Los consumos y las medidas COVID

Este estudio realizó las derivas y las primeras observaciones, en las semanas previas al inicio del estado de alarma como consecuencia del COVID-19 y se retomó el campo con la observación participante en la primera quincena de agosto. Entre un momento y otro pudimos apreciar algunos cambios como la reducción del número de máquinas, para aumentar el espacio entre unas y otras, y la retirada de algunos taburetes.

Sin embargo, en el día a día, en el interior apenas se usan las mascarillas; de hecho, durante el desarrollo del estudio los investigadores tuvieron que exponerse a un mayor riesgo de contagio, precisamente porque emplear la mascarilla cuando el resto de las personas no lo hacía podía ser sospechoso. En algunas ocasiones, el camarero llamaba la atención a alguien que entraba sin ella, para que se la pusiera, pero en el interior el control se relajaba.

Una de las veces (15/08/2020) el camarero, en lugar de dirigirse a los clientes uno por uno, dijo en alto "mascarillas, todos mascarillas, la mascarilla" y acto seguido todos nos pusimos las mascarillas. A los pocos segundos unos hombres se asomaron al mirador y finalmente se fueron, K me dijo que eran "estupas"⁸.

En el día a día fumar era bastante habitual, dependiendo quién estuviera de camarero la tolerancia era mayor o menor. Normalmente la gente solía fumar tabaco en la zona, especialmente en alguna esquina que permitía ocultarse; en otras ocasiones hachís, aunque esto se solía reservar para el baño y, una de las veces, pudimos observar que estaban fumando cocaína (un *nevadito* —un cigarro untado en cocaína, generalmente las sobras que quedan en la superficie donde se han elaborado las rayas que se han esnifado—).

8. Expresión coloquial que hace referencia a miembros del Cuerpo Nacional de Policía.

Ser la presa

Tras aquella noche en la que estuve jugando con K se desarrolló cierta confianza entre nosotros y, por el contrario, algo más de distancia con el joven M. Durante los días posteriores, en cuanto M me veía me animaba a jugar, para mí esto era un incordio, precisamente porque quería aprovechar para observar y el estudio apenas contaba con presupuesto para juego.

Me mantuve firme durante toda la observación en no jugar nunca más que unas pocas monedas cada vez, sólo las vueltas de la consumición. Una de las veces M fue especialmente persuasivo e insistente, después de aquella vez pude gestionar mejor cuándo jugaba y cuándo no:

Llego al bar y están K y M en la barra, les saludo, pero en lugar de quedarme a su lado me voy al fondo que tengo una mejor panorámica y pido una consumición. Empezamos a hablar de un lado a otro, rápidamente M viene hacia a mí y me dice que vamos a jugar, le digo que hoy no, que tengo poco dinero, me dice que no importa, que la máquina tiene que dar premio, que vayamos a jugar. Trato de evitarle y éste me coge del brazo y, mientras me llama amigo, me invita a ir a jugar, le digo que está bien, pero que tengo tres euros, que no tengo más, que el resto es para el autobús.

Nos dirigimos hasta la máquina (me sorprende porque ésta es otra), le digo que porque no jugamos en la otra y me dice que ésta da más suerte (resulta evidente que ha desarrollado un nuevo comportamiento supersticioso). Echo los tres euros, él aprieta los botones, K que está detrás de nosotros le amonesta en árabe, K me dice que M está mal de la cabeza. La máquina agota el crédito y termina la partida sin premio. Bromeo con M diciendo que dónde está el premio, que qué hacemos ahora, él me dice que el juego es así, vuelvo a la barra y K y M se marchan (¿a buscar dinero?)

(Diario de campo 14/08/2020)

Una hipótesis para próximos estudios

En algunas ocasiones hemos visto a hombres mayores (de 60 a 70 años) frecuentando el espacio y sin jugar en las máquinas, ubicándose en la ruleta

observando cómo juegan los jóvenes. En alguna ocasión (09/08/2020) hemos visto cómo tras conversar un rato con un joven (entre 18 y 24 años) han abandonado el local y se han ido juntos. Desconocemos la naturaleza de su acuerdo, pero estudios previos (García de Cortázar y González Santamaría, 2011) ponen sobre la pista que en ocasiones se producen casos de prostitución juvenil homosexual que en futuras aproximaciones convendría analizar.

8.9. ABANDONAR LA ZONA⁹

El momento de abandonar la zona de juego es muy relevante desde el punto de vista analítico, porque es una disposición psíquica (estar en el juego) y física (estar en el espacio de juego); hemos comprobado que hay dos motivos para abandonar el espacio de juego: el cierre del local en función de su licencia o ir a buscar más dinero para jugar:

Un hombre de unos 50 años entra, pasa el control de DNI y sin mirar a nadie más se dirige directamente hacia una máquina de las del fondo. Echa todo el dinero, pasado un rato se marcha aún más rápido de lo que ha entrado, como si la distancia que media entre la máquina tragaperras y la calle fuera un espacio absolutamente incómodo. Seguimos con la observación y una hora después vuelve a entrar, repite la operación en la misma máquina y nuevamente vuelve a salir a toda velocidad. Estuve tentado de seguirle, pero abandonar de forma tan precipitada el lugar de observación hubiera generado ciertas suspicacias entre mis acompañantes.

(Diario de campo 26/02/2020)

La entrevista al ludópata en rehabilitación nos permitió entender a qué respondía este comportamiento tan intensivo en el juego, cuando le preguntamos a qué creía él que se debía esta conducta:

9. En este apartado relacionamos la observación participante con la información obtenida en la entrevista al ludópata en rehabilitación (E1), pues permite triangular la información y ampliar las observaciones realizadas.

"Porque a mí me ha pasado, yo iba como casi como los burritos, ¿no? Corriendo, pum, pum y al final gastándote, yo qué sé, ¿llevas 3.000 euros? Me los gasto en media hora y luego me voy a mi casa y me estoy dando golpes contra la pared con la cabeza... y luego ya estás pensando en conseguir más dinero." (E1, ludópata en rehabilitación)

En ocasiones, el cierre formal no tiene por qué suponer el cierre físico, como relataba el ludópata en rehabilitación (E1):

"En teoría cierran a las 2, pero chapan y te dejan dentro, entonces ya corren las copas, corre el tabaco, corre la coca, corre lo que tenga que correr y claro, con el que estás jugando enfrente está igual de enganchado que tú [...]"

Al final estas empresas también utilizan unas técnicas persuasivas que son muy ilegítimas rozando la ilegalidad, el hecho de que tú me sirvas las copas y no abonarlas, el hecho de que me des de comer, el hecho de que tú en tus salones de juegos no tengas ni ventanas, no tengas ni relojes, me atiende una chica que va enseñando los pechos de forma exuberante porque yo tal y encima estoy aquí liado con esto, que encima no trates bien a tus propios empleados porque no les dejas ni coger propinas... Yo creo que están en ese limbo de la legalidad y la ilegalidad muchos de los casos, que seguramente habrá empresas que cumplan con ello, yo no generalizo, pero que por lo menos las que yo he conocido ¿no?" (E1, ludópata en rehabilitación)

Y en otras ocasiones el cierre efectivo del local no supone necesariamente abandonar psicológicamente la zona de juego, pues la partida puede quedar suspendida/reservada, para el día siguiente:

Han empezado a bajar los cierres, pero K sigue jugando. Como tenemos confianza le pregunto:

Investigador: Están chapando, ¿y ahora qué?

K: No hay problema, amigo, tú no preocupes, bajan cierres, pero queda media hora y ésta [la máquina] tiene que dar el premio.

Investigador: ¿Y si tarda más?

K: *Echan la llave a la máquina.*

Investigador: *¿Cómo?*

K: *Sí, aquí [señala un lateral] echan llave y guarda partida y mañana sigo.*

Investigador: *¿Te guardan la máquina hasta mañana?*

K: *Sí, a los conocidos sí, para que no nos quiten la partida.*

Investigador: *Y al día siguiente todo está igual.*

K: *Sí, sí, como está cuando echan llave así igual, mismo dinero."*

(Diario de campo 13/08/2020)

Tanto el jugador que cuenta con colegas en la casa de juego como el que hace un uso individual agotan todos sus recursos en el juego. La diferencia es que para el segundo el local de juego es una mera interfaz entre su deseo de jugar y el resultado, mientras que para los primeros el local de juego es, además, un espacio de socialización. Cuenta con calefacción o aire acondicionado, permite permanecer largos ratos sin estar sometido al control policial (como sí sucede en el espacio público) y, al mismo tiempo, permite todo tipo de consumos, relaciones e intercambios, como ya hemos visto. La casa de apuestas o el local de juego se está convirtiendo en un centro social mediado por el juego y que, sin embargo, lo trasciende. Sería pertinente preguntarse por qué esto es así para determinadas capas de la población, por qué no encuentran estas opciones en otro tipo de espacios o instituciones públicas y qué consecuencias podrá tener en el futuro el tipo de relaciones que en estos lugares se desarrollan.

9. PRINCIPALES TENDENCIAS DEL JUEGO ONLINE

9.1. INTRODUCCIÓN

Gran parte de los aspectos que hemos visto en el apartado del juego en acción a partir de la observación participante son perfectamente válidos para el juego *online*. Sin embargo, hay algunas tendencias del juego *online* que merecen una especial atención, y que pasamos a detallar a continuación.

Como hemos visto en este informe, no hay una división entre el juego *online* y el presencial en la experiencia cotidiana: un jugador puede simultanear varios usos, por ejemplo, ver un partido en un salón de apuestas y apostar a partir de su teléfono móvil; realizar apuestas desde casa e ir a cobrarlas al terminal del salón de apuestas.

Hace años el juego *online* presentaba ciertas dificultades a la hora de cobrar los premios, porque las transferencias podían tardar varios días en llegar a la cuenta bancaria, pero hoy en día todo está más automatizado y es prácticamente instantáneo.

A pesar de todo sigue habiendo particularidades del juego *online* que son muy diferentes al juego presencial: por un lado, permite un acceso inmediato al juego desde el teléfono, sin las restricciones temporales que presentan las casas de apuestas y, al mismo tiempo, permite simultanear el juego de forma discreta con cualquier otra actividad, por ejemplo, social, como relataba el joven ex-ludópata entrevistado:

“Y ese anonimato es lo que es muy peligroso del juego online. Yo recuerdo que me iba al cine con la que era mi novia y cogía el móvil por debajo y me acabo de gastar 1.000 euros en apuestas deportivas en medio del cine viendo una película y que cuando terminara la película iba a descubrir si había ganado o había perdido. Al final, el problema que tiene el juego online era el hecho

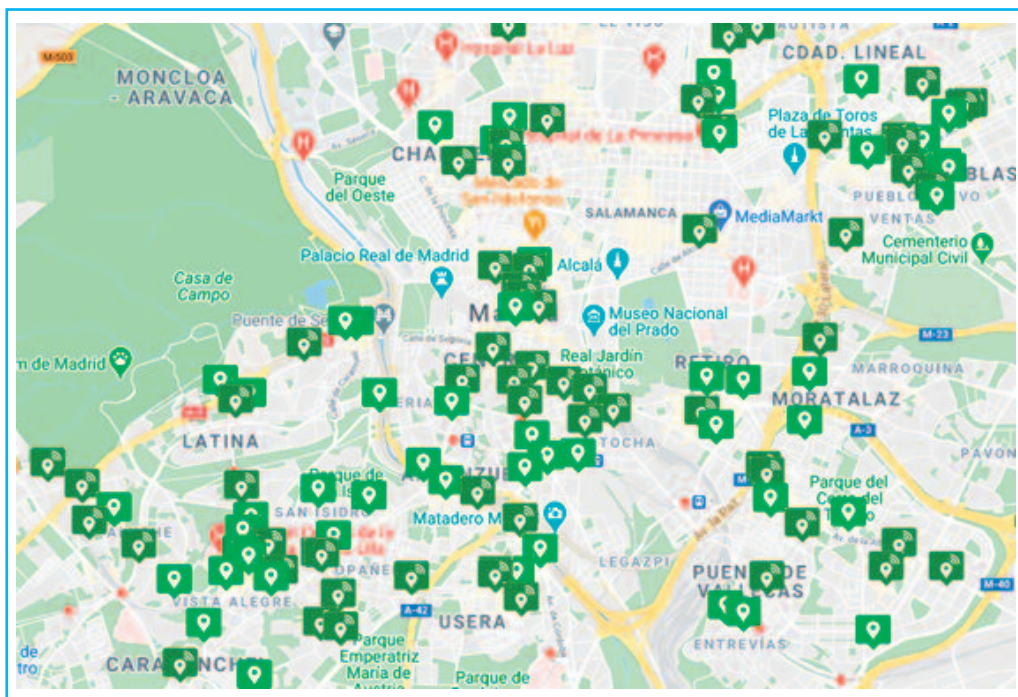
de que podía estar jugando a cualquier tipo de hora, el único aspecto negativo como jugador que encontraba en el juego presencial eran los cobros, tardaban tres días los giros bancarios en cobrar..." (E1, ludópata en rehabilitación)

El juego *online* además permite simultanear al mismo tiempo diferentes partidas en varias aplicaciones, lo cual puede intensificar y agudizar los riesgos asociados al juego, como nos recordaba el jugador profesional de póquer.

"Y bueno, pero a mí me gusta más jugar lo que es desde casa, o sea, online, digamos, jugar todas las partidas que quiera a la vez y tengo mis pantallas y mis programas y mis cosas." (E6, jugador profesional de póquer)

Un ejemplo de cómo los operadores del juego online ahora también están presentes en el espacio físico lo encontramos en el hecho de que, por ejemplo, Codere te ofrezca los siguientes locales físicos donde ir a cobrar tus apuestas si decides cobrar tu premio inmediatamente:

IMAGEN 9.1. EJEMPLO DE LOCALES DE CODERE EN MADRID



Fuente: <https://m.apuestas.codere.es/deportes/index.htm#/NearestLocalPage>

Si bien en los apartados anteriores hemos visto efectivamente aspectos generales del juego que aplican tanto al juego *online* como al presencial, así como las diferentes formas de acceso al juego o las particularidades de los juegos, a continuación, nos vamos a centrar específicamente en un análisis de las plataformas, sus mensajes y su relación con los reguladores del juego.

9.2. SEMIÓTICA Y DISEÑO WEB

Como hemos visto a partir de la obra de Natasha Schüll (2014), las webs, las terminales, los casinos y todos estos aspectos relacionados con el juego han sido diseñados para generar que las personas pasen el mayor tiempo posible en la *zona de juego*. A continuación, vamos a analizar las imágenes y los mensajes, la interfaz y la experiencia de usuario de dos de las principales casas de apuestas y de juegos de azar, Codere y 888, respectivamente.

Ambas páginas cuentan con recurrentes y trepidantes anuncios televisivos que inundan las pantallas de televisión en los horarios de máxima audiencia, especialmente cuando hay eventos deportivos en juego. De la misma forma, esas empresas utilizan personajes famosos para animar al consumo. Todas las empresas del sector que se anuncian por televisión usan, además, el reclamo de los bonos en el primer registro.

Nada más acceder a la web se nos presenta una portada con iconos visuales asociados al éxito, la emoción, la alegría, la victoria. Grandes mensajes de los bonos que en ese momento están ofertando y, posteriormente, un proceso secuencial: 1) registro, 2) apuesta y 3) recibe o deposita (según la web), dejando entrever que para desarrollar cualquier tipo de acción en la web debes acceder con tu usuario o bien registrarte.

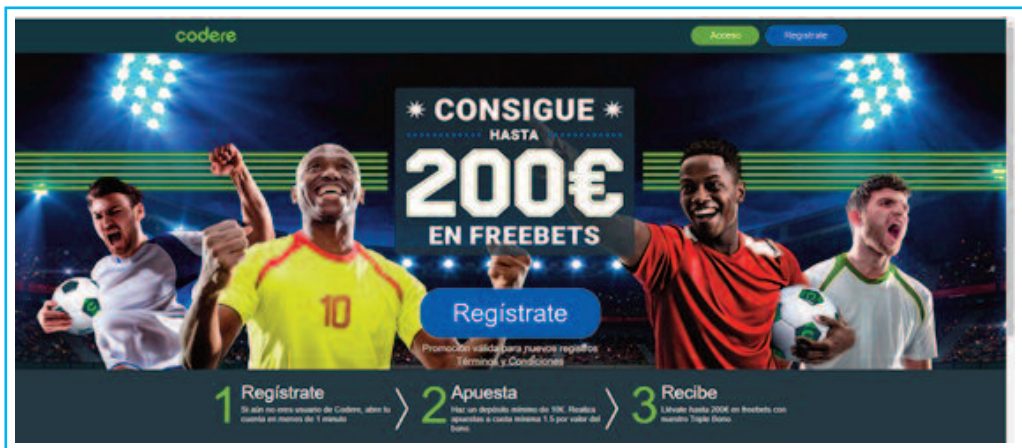
La portada de la web está dirigida al nuevo/a usuario/a. Una vez superado el proceso de registro, sólo si cuentas con un bono puedes apostar sin haber depositado, pero si no cuentas con estos bonos has de depositar (transferir dinero desde una cuenta bancaria, una tarjeta de débito, PayPal, etc.), por lo tanto, el proceso secuencial que establece la web no se ajusta necesariamente a la experiencia de usuario/a.

El caso de Codere es especialmente significativo, puesto que omite por completo la necesidad de depositar dinero, establece que tras el proceso de registro y de apuesta directamente se "recibe".

El proceso de registro requiere un conjunto de datos personales que aseguran que la persona que se registra es mayor de edad (existe algún tipo de vínculo

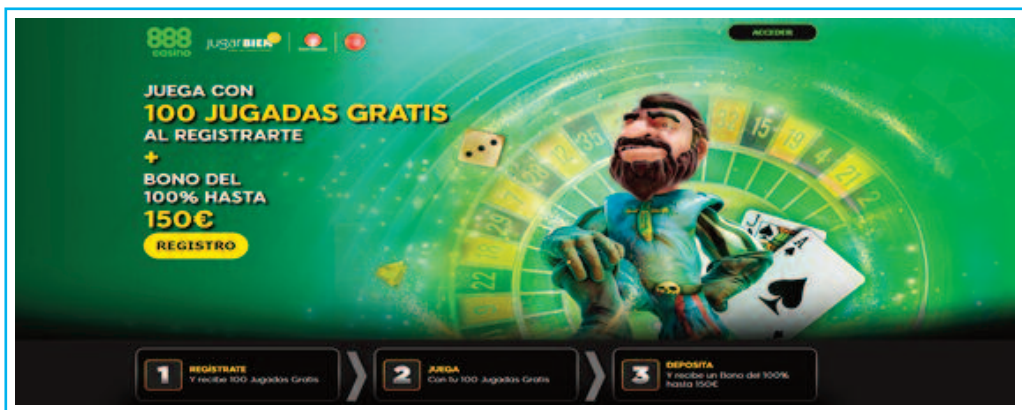
entre el formulario web y el registro de DNIs que identifica si el DNI es correcto o la veracidad del nombre asociado a ese número de DNI). Al introducir tu teléfono has de autorizar que te envíen promociones y anuncios; si no aceptas este requisito no recibes el bono de registro que es precisamente el mayor reclamo. Pero también, una vez que aceptas las notificaciones empiezas a recibir mensajes que te animan al juego con cierta frecuencia. Por lo tanto, los bonos no sólo permiten conseguir nuevos usuarios/as, sino que abren un canal directo de publicidad. El teléfono se convierte en un medio publicitario y, al mismo tiempo, en el terminal de juego (junto con el PC).

IMAGEN 9.2. PORTADA PRINCIPAL DE CODERE



Fuente: <https://m.apuestas.codere.es/>

IMAGEN 9.3 . PORTADA PRINCIPAL DE 888



888 tiene diferentes webs en función de la línea de negocio, aunque la plantilla de la web es la misma.

Fuente: <https://www.888casino.es/>

Después del mensaje principal, desplazándose hacia abajo, aparecen los diferentes métodos para "cobrar y depositar" (en el caso de Codere) o simplemente los logotipos (en el caso de 888). Si en la página principal Codere omitía la palabra depositar, ahora la utiliza vinculada a cobrar.

IMAGEN 9.4. PIE DE PÁGINA DE CODERE



Fuente: <https://m.apuestas.codere.es/>

IMAGEN 9.5. PIE DE PÁGINA DE 888



Fuente: <https://www.888casino.es/>

En ambas webs el concepto "depositar" remite a que tu dinero es guardado, puesto bajo custodia, un concepto muy diferente al de gastar o comprar.

Así mismo, en las dos webs aparecen un conjunto de logotipos y mensajes, que en algunos redirigen a webs sobre juego seguro, como son:

- Juega con responsabilidad (no remite a ninguna web).
- Jugar BIEN con responsabilidad: web de Dirección General de Ordenación del Juego – DGOJ.
- Auto-prohibición: remite al registro estatal de autoexclusión del juego.
- Juego seguro: refiere a la licencia de los operadores y actividades de juego reguladas.
- Sin diversión no hay juego (no remite a ninguna web).
- +18 años (no remite a ninguna web).

888 presenta, además, enlaces a:

- 888 + responsable: una web que recoge información sobre prevención del juego compulsivo, autorrestricciones, autoexclusión, alguien con quien hablar y protección a los menores.
- GT Gambling Therapy: una web sobre asesoramiento para problemas de adicción al juego, una organización caritativa de Reino Unido especializada en adicción al juego.

Resulta muy relevante cómo 888 que está especializada en los juegos de azar (como la ruleta o las *slots* —aunque hoy en día cuenta también con servicio de apuestas—), tiene una mayor necesidad de legitimarse, vinculando su negocio con todo tipo de páginas de ayuda a las personas con problemas.

Una vez que accedes, a veces aun contando con el bono, es necesario hacer un depósito para comenzar el juego. Por lo tanto, la estructura que debería aparecer en la web es: registra, deposita y juega. Al entrar en la web, antes de depositar están incentivando el registro impulsivo y ocultando el hecho de que es necesario —como en cualquier terminal— depositar dinero para poder jugar (e incluso para cobrar): "Tu saldo actual no es suficiente para este juego. Para continuar jugando, tienes que depositar fondos primero en el cajero" (web 888).

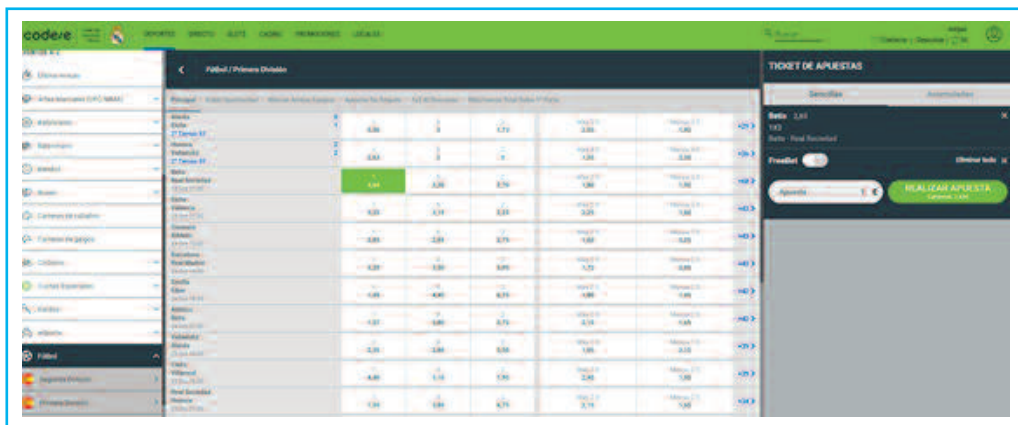
Sucede lo mismo en el caso de Codere, con una diferencia, en el caso de esta web puedes acceder al tablero de apuestas, hacer tu selección y en el momento de ejecutar la orden te insta a ingresar dinero.

IMAGEN 9.6. EJEMPLO DE MENSAJE DE INGRESO DE DINERO EN 888



Fuente: <https://www.888casino.es/>

IMAGEN 9.7. DEPÓSITO DE DINERO TRAS REALIZAR LA APUESTA. CODERE



Fuente: <https://m.apuestas.codere.es/>

Cuando accedes a depositar, las cantidades mínimas oscilan entre los 10 euros y los 20 euros, independientemente de que las apuestas o rondas de juego requieran de cantidades menores.

Finalmente, la web 888 cuenta con un diseño orientado a que el jugador pase por las diferentes webs de la empresa (888 Casino, 888 Sport o 888 Póquer) en lo que denomina el "Club 888". Este club permite que, con un mismo depósito y usuario, puedas acceder a las diversas webs; de esta forma incentivan el consumo en su plataforma.

IMAGEN 9.8. CLUB 888: RETOS



Fuente: <https://www.888casino.es/>

La web 888 además muestra un conjunto de promociones para que recuperes el dinero apostado o aumentes tus beneficios.

IMAGEN 9.9. 888 PROMOCIONES EN APUESTAS DEPORTIVAS



Fuente: <https://www.888casino.es/>

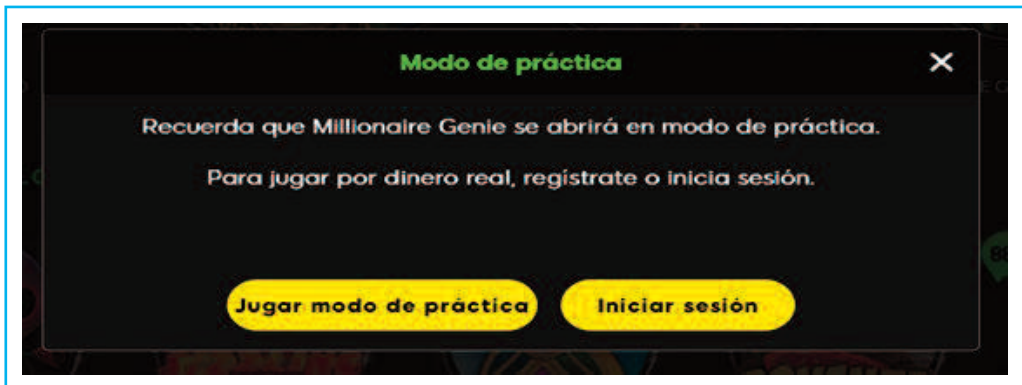
Como hemos podido comprobar hay dos énfasis diferentes en los mensajes que recibe el usuario en función de si se encuentra en el momento previo al registro (captación) y el momento posterior, cuando se hace necesario introducir un método de pago (cobro). En la primera fase los mensajes y las imágenes refieren al éxito, refuerzan la idea de acceso inmediato al juego y ocultan o sustituyen el concepto de pago o gasto. En el segundo momento todas las opciones terminan conduciendo irremediabilmente al gasto de dinero (transferencia desde la cuenta bancaria a través de diferentes métodos hasta la web). En la primera fase, los mensajes de la web ocultan o dificultan el hecho de que para empezar a jugar has de hacer un pago por adelantado y que una vez realizado este abono no es posible recuperar el dinero (salvo que tengas ganancias superiores a la cantidad mínima de retiro).

La tercera fase la podemos identificar con el proceso de juego, donde el usuario es animado a probar diferentes modalidades (ambas páginas ofrecen apuestas a *s/ots*, bingos, ruletas...) y emplear los diferentes bonos promocionales.

9.3. JUEGO GRATUITO VS JUEGO "REAL"

Ambas webs en sus juegos de ruletas y *s/ots* permiten el juego gratuito (demo) sin necesidad de registro. Como hemos visto a partir de los discursos de jóvenes usuarios/as, el modo gratuito o demostración permite la socialización de los y las menores de edad con el juego, conocer su interfaz y desarrollar hábitos de juego que, después, cuando cuentan con la mayoría de edad, asegura su fidelidad a la web y el consumo (gasto).

IMAGEN 9.10. MODO DE PRÁCTICA EN 888

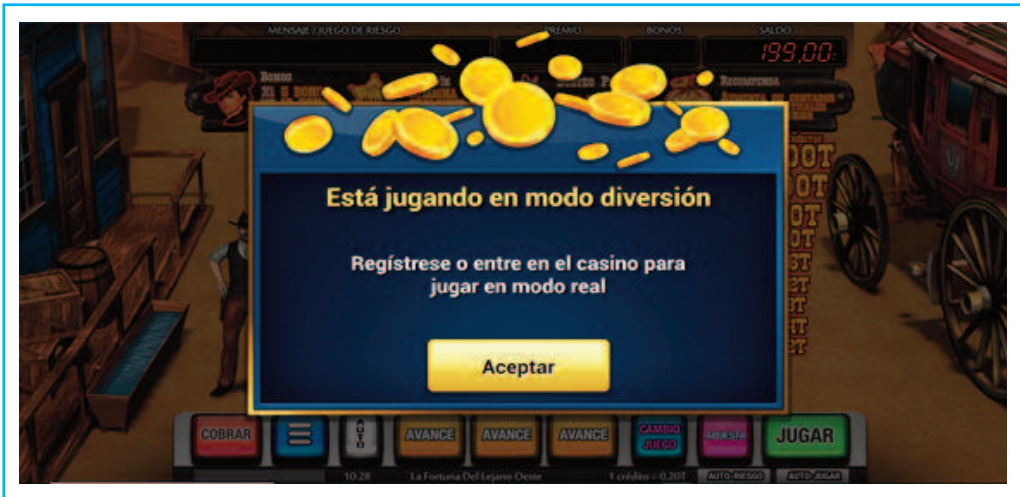


Fuente: <https://www.888casino.es/>

Durante todo el juego en modo práctica, la web te recuerda que estás realizando una simulación y que con un solo clic (acceso como usuario/a) puedes acceder a una experiencia completa.

En el caso de Codere, no se hace referencia al "modo práctica" sino al "modo diversión".

IMAGEN 9.11. MODO DIVERSIÓN – CODERE



Fuente: <https://m.apuestas.codere.es/>

En ambas páginas se produce una contraposición entre la práctica (el entrenamiento) o la diversión y la realidad. En ambos casos el mensaje que se traslada es que la experiencia en esta modalidad está limitada, no es una experiencia completa (real), sino una simulación que, si bien evoca la emoción del juego, no permite una experiencia plena.

Sin embargo, en el desarrollo del juego simulado puede que olvides que estás en una simulación, es decir, puede que se genere diversión sin necesidad de apostar. Por esta razón, Codere tiene programado un banner con la imagen anterior que aparece aproximadamente cada dos minutos, pausando el juego hasta que aceptas el mensaje.

Durante el transcurso de esta investigación hemos realizado diferentes juegos simulados en una *slot* de 888, otro de Codere y una ruleta europea de 888.

Los saldos ficticios iniciales son sorprendentemente altos (1.000 en el caso de 888 y 200 en el de Codere), a pesar de ello el saldo ha durado en las partidas

entre 5 y 20 minutos. Lógicamente, en función de la cantidad elegida para apostar (desde unos céntimos a varios euros) el saldo puede agotarse más rápido. Sin embargo, la aplicación imposibilita bajar una vez que has subido y, a medida que tu saldo desciende, va reduciendo el coste de cada apuesta automáticamente para permitir que con el saldo disponible el juego pueda continuar.

En las dos webs el diseño de la interfaz estimula el juego rápido e impulsivo, por ejemplo, en el caso de 888 uno de los elementos gráficos realiza señales de que estás tardando *demasiado* en iniciar la nueva tirada (en el juego elegido un genio bosteza en cuanto tardas más de lo previsto en reiniciar la partida). En el caso de Codere la apuesta es más agresiva pues es la propia pantalla la que empieza a vibrar, generándote una sensación de alarma y alerta que no cesan hasta que reinicias la partida.

IMAGEN 9.12. CONFIGURACIÓN DE SESIÓN: MENSAJE DE CODERE EN EL MODO SLOT

CONFIGURACIÓN SESIÓN ✕

Los límites se aplicarán para todos los juegos de la sesión

Duración máxima de la sesión*

Indica el número de minutos

30 min 1 hora 2 horas 4 horas

Límite máximo de gasto en esta sesión*

Mínimo necesario 1€

— 0 +

IMPORTE €

Recordar actividad de sesión en*

15 min 10 min 5 min

Restringir acceso a futuras sesiones* ✓

Sin restringir ▾

COMENZAR SESIÓN

Fuente: <https://m.apuestas.codere.es/>

Las máquinas de *slot* aseguran un juego más rápido, trepidante y también más impulsivo y con menos control; las partidas se suceden a toda velocidad, no hay instrucciones más allá del movimiento de los rodillos y su activación. En cambio,

en la ruleta hay una falsa sensación de control, diferentes distintivos te van orientando en las operaciones que tienes que realizar (apostar a los números o colores, asignar una cantidad apostada, iniciar la tirada). Pese a que el *slot* da una sensación de mayor rapidez es en cambio en la ruleta donde las apuestas pueden ser más fuertes y, por tanto, gastar el dinero con mayor rapidez. En ambos casos hay una sensación de pérdida de la noción del tiempo.

La página de Codere (en la modalidad real) permite fijar la duración máxima de la jugada, el importe que puedes perder e, incluso, restringir el acceso del usuario al juego de ruleta o tragaperras digital. De esta forma el usuario establece con antelación el tiempo y la cantidad que está dispuesto a perder y, una vez agotado el saldo o el tiempo, restringir el acceso (hasta un máximo de una hora). Así se traslada al individuo la percepción de "autocontrol" y de decisión sobre su tiempo de juego y el dinero que desea gastar, algo muy útil quizás para las personas sin problemas con el juego, pero del todo inútil para las personas con comportamientos adictivos porque difícilmente se van a autolimitar y, en caso de hacerlo en un primer momento, después pueden eliminar la restricción.

9.4. HIBRIDACIÓN Y 'NETFLIXIZACIÓN' DE LOS OPERADORES

El mercado del juego y, especialmente el juego *online*, no para de renovarse y diversificar su oferta para captar usuarios/as y fidelizarlos. Por un lado, como hemos visto, asistimos a una hibridación donde se desdibujan las páginas especializadas en una sola modalidad de juego y todas las plataformas (al menos las estudiadas) tratan de ofrecer todas las modalidades de juego (apuestas, póquer y casino —que incluye *slot*, ruleta, bingo, etc.—).

En este contexto altamente competitivo se están desarrollando diferentes estrategias para asegurar una posición ventajosa frente al resto de operadoras:

- a) El patrocinio deportivo en exclusiva: esta estrategia es una de las principales desarrolladas por Codere, al situarse como "la Casa de Apuestas Oficial del Real Madrid". Así se produce una identificación entre la marca Codere y el Real Madrid. De forma más modesta, las casas de apuestas y juego actualmente financian diferentes equipos en varias ligas y deportes hasta el punto de que durante el año 2019 el único equipo de fútbol de primera división que no tenía publicidad o financiación de empresas de juego o apuestas fue la Real Sociedad, al negarse los y las accionistas del club a patrocinar este tipo de publicidad.

- b) La imitación de procesos desarrollados por las plataformas de vídeo en *streaming*: "888, la web de apuestas que quiere ser como Netflix (El País 10/11/2019)¹. Por un lado, hay una apuesta decidida tanto en 888 como en Codere por trasladar las series de éxito de las plataformas de vídeo a máquinas digitales de *slots*, como puede verse en la siguiente imagen:

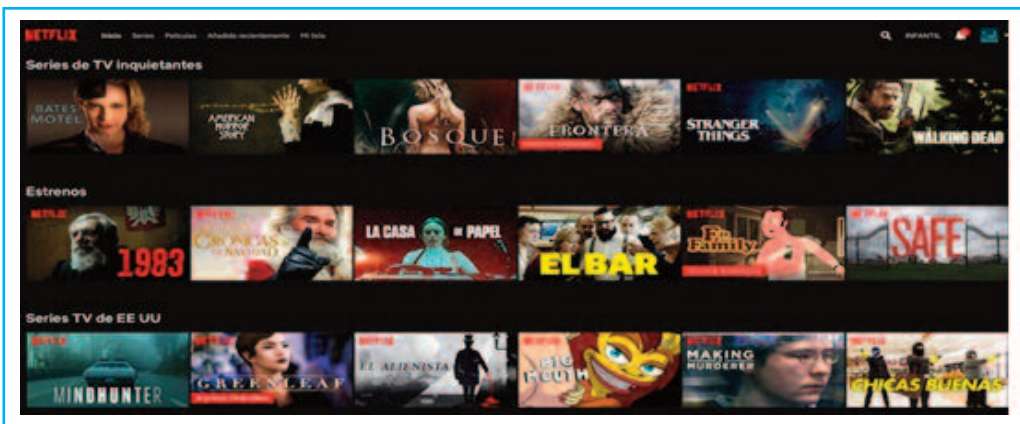
IMAGEN 9.13. MÁQUINA BASADA EN LA SERIE LA CASA DE PAPEL EN CODERE



Fuente: <https://m.apuestas.codere.es/>

Las casas de juego *online* están no sólo empleando los productos culturales para ilustrar *slots* sino que incluso la propia interface de las empresas analizadas emula las plataformas de vídeo *online*, como podemos ver en la siguiente imagen:

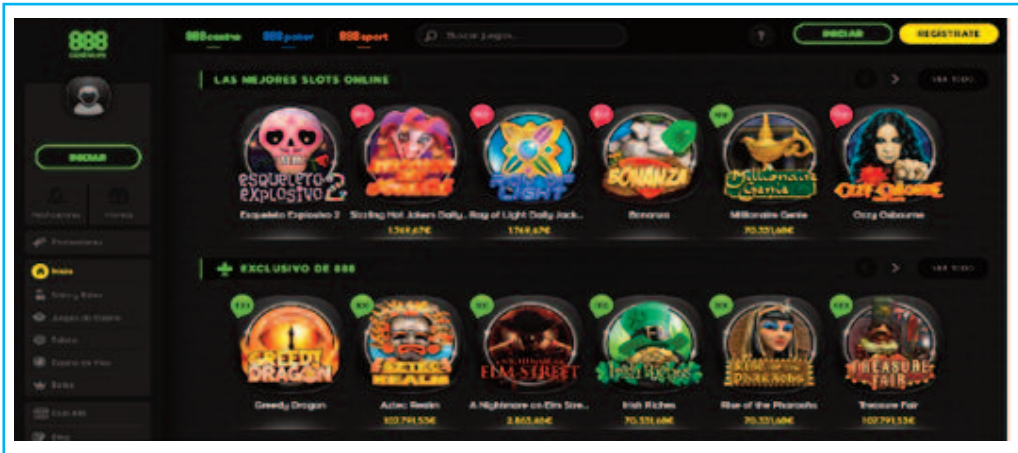
IMAGEN 9.14. NETFLIX DIRECTORIO GENERAL DE SERIES



Fuente: <https://www.netflix.es/>

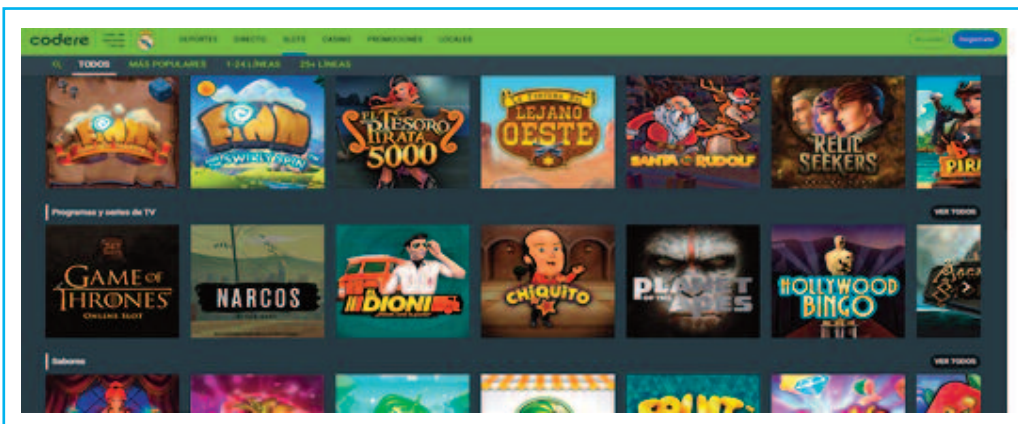
1. Muñoz, R. (2019). "888: la web de apuestas que quiere ser como Netflix". *El País*. Disponible en: https://elpais.com/economia/2019/11/06/actualidad/1573068070_899732.html

IMAGEN 9.15. 888 – DIRECTORIO GENERAL DE SLOTS



Fuente: <https://www.888casino.es/>

IMAGEN 9.16. CODERE – DIRECTORIO GENERAL DE SLOTS



Fuente: <https://www.codere.es/gaming/casino>

Así, ambas webs de juego tratan de mostrarse y emular productos culturales que cuentan con una alta aprobación y legitimación social. Se trata de productos culturales que han llegado a un amplio abanico de estratos sociales y etarios, aunque son especialmente populares entre la juventud. Esto es aún más importante si consideramos que estas plataformas de vídeo han modificado los hábitos de consumo audiovisual destacando entre sus sellos de identidad la inmediatez y el acceso ilimitado a contenidos (que muchas veces dan lugar a sesiones maratónicas frente a la pantalla).

Las plataformas de contenidos de vídeo han sido diseñadas al igual que las máquinas y webs de juego para asegurar en su diseño y programación que los y las usuarias pasen el mayor tiempo posible en la "zona". Cabe esperar que una persona que ha empleado decenas de horas de su tiempo en visualizar una serie haya adquirido cierta familiaridad y simpatía por los códigos y los personajes de la serie. Por esta razón, cuando una empresa como Codere te ofrece una *slot* basada en una serie de moda está empleando una estrategia para atraer a ese mismo público al juego *online*. Cambia la *interfaz* para hacerla más atractivo pero mantiene la misma operativa y lógica de las *slot* tradicionales. La disposición de los videovidentes se convierte ahora en una disposición hacia el juego.

9.5. LA RETÓRICA LEGITIMADORA DE LA SEGURIDAD Y LA RESPONSABILIDAD

Los diferentes logotipos que se muestran en todas las páginas web relacionadas con el juego responden a una intensa actividad regulatoria, especialmente de la Dirección General de la Ordenación del Juego (creada en 2011 por el Real Decreto 352/2011, de 11 de marzo)².

La seguridad asociada al juego refiere a un marco regulatorio que permite el desarrollo del juego legal: "Juego seguro" bien podría ser interpretado como "Jugar es seguro". Mientras que la responsabilidad es una cualidad de las personas jugadoras; "Jugar bien es jugar con responsabilidad" podría ser interpretado como "Tú debes jugar bien, es tu responsabilidad".

IMAGEN 9.17. EJEMPLO DE PIE DE PÁGINA WEB



Fuente: <https://promo.codere.es>

2. La Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ) trata de abarcar varios frentes: por un lado, dotar de un marco regulatorio que aporte seguridad, regulando las licencias de las webs de juego. Esto es muy importante porque con la regulación del juego *online* cambió sustancialmente la situación anterior, donde operadores web extranjeros ofrecían sus servicios web en países como España, sin contar con licencia alguna expedida por este país. La seguridad aquí es entendida como un marco normativo y administrativo que asegura que los operadores son empresas con las debidas autorizaciones para desarrollar su actividad. Por otro lado, la DGOJ se ha centrado en hacer cumplir la ley, con inspecciones a locales, así como garantizar que el acceso de menores en las webs (con su propia identidad) sea imposible. Finalmente, ha realizado una intensa labor de publicación de datos relacionados con el juego, así como informes *ad hoc* para conocer la realidad del sector. En términos generales esta administración se ha convertido en un regulador del juego, estableciendo las bases necesarias para que la actividad pueda desarrollarse.

En ambas webs analizadas, hay un mandato de juego que se infiere del empleo de fórmulas afirmativas y positivas y la omisión de conceptos como ludopatía o enfermedad. En ningún caso se apela a reducir, controlar o evitar el juego, se emplean fórmulas condicionales del tipo: "Si juegas, hazlo con responsabilidad".

Una vez que pinchamos alguno de los links podemos acceder a otras webs (pertenecientes a la administración) que arrojan información algo más matizada, pero siempre compartiendo el mismo marco que hemos visto en el apartado anterior, donde la responsabilidad es individual:

IMAGEN 9.18. PORTADA DE LA WEB JUGARBIEN.ES



Fuente: <https://jugarbien.es/>

En este caso, la web establece diferentes recomendaciones en función del perfil de jugador; por un lado, establece los riesgos a los que pueden enfrentarse las personas, mientras que por otro lado arroja la idea de que el juego es apto para todos los perfiles.

IMAGEN 9.19. INFORMACIÓN ORIENTADA A DIFERENTES PERFILES EN JUGARBIEEN.ES



Fuente: <https://jugarbien.es/>

Si obtenemos el mensaje de cada uno de los personajes obtenemos los siguientes sentidos asociados al juego (tabla 9.1).

La página de JugarBien establece diferentes perfiles de los cuales sólo uno de los seis manifiesta haber tenido algún problema, pero gracias a familiares y amigos ha podido encarrilar su vida. En todos los perfiles se emplea el mismo esquema argumental: primero se señalan los usos considerados legítimos por el administrador y, en segundo lugar, se apuntan los riesgos que puede haber asociados al juego, como podemos ver en este ejemplo:

"Iker es un apasionado del deporte. Dos veces por semana juega al fútbol con sus compañeros de la universidad y aprovechan para participar en apuestas deportivas. No pierde la oportunidad de apostar en la porra deportiva de la máquina que han puesto en el bar que hay debajo de su casa; todavía no ha ganado gran cosa, pero no pierde la ilusión. Eso sí, conoce bien las reglas de los juegos en los que apuesta y no permite que éstos ocupen el tiempo que dedica a otras actividades." (JugarBien.es)

**TABLA 9.1. SENTIDOS ASOCIADOS AL JUEGO
EN FUNCIÓN DE LO REFLEJADO EN LA PÁGINA JUGARBIEN.ES**

NOMBRE	SEXO	EDAD	ROL	EL JUEGO ES...	IDEA CLAVE
Iker	Hombre	22	Deportista	Sólo para adultos	No gana, pero no pierde la ilusión, no deja de hacer otras tareas por jugar
Sonia	Mujer	43	Trabajadora	Planificación	Gana, pero no juega más allá de sus posibilidades económicas
José	Hombre	65	Empresario	Pasión ¡con cabeza!	Jugador exitoso que nunca ha jugado a crédito o mediante préstamos
Marisa	Mujer	52	Ama de casa	Ocio y tradición con moderación	Tradicción de juego muy arraigada con usos familiares, sabedora de que el juego no le va a solucionar la vida
Marcel	Hombre	31	Ex-ludópata	Peligros ¡a veces!	Gastó más dinero sin darse cuenta cayó en la ludopatía, gracias a familiares y amigos está en el buen camino
Jesús	Hombre	73	Jubilado	Un gran entretenimiento	Realiza apuestas desde su teléfono y se siente como un chaval disfrutando el partido. Pero la tecnología si no se conoce tiene riesgos

Fuente: Elaboración propia.

Si identificamos los riesgos que señalan cada uno de los personajes de la web JugarBien vemos que son indicadores de juego problemático:

- Dejar de realizar otras tareas por la adicción al juego.
- Gastar más dinero del que se puede asumir.
- Recurrir a préstamos o créditos para recuperar las pérdidas.
- Ver el juego como una forma de asegurar el sustento económico.
- Hacer que gastes el dinero sin darte cuenta o por error.

La novedad estriba en que estos riesgos (costes) son asociados a un conjunto de beneficios, sintetizados en un eslogan. Como podemos ver, es el individuo el que ha de asumir unos riesgos que pueden generar ciertos costes no deseables y, al mismo tiempo, puede disfrutar de unos beneficios:

**TABLA 9.2. ESLOGAN-RIESGOS-BENEFICIOS
EN FUNCIÓN DE LO REFLEJADO EN LA PÁGINA JUGARBIEN.ES**

ESLOGAN	RIESGOS/COSTES	REFERENTES ASOCIADOS
Sólo para adultos	Dejar de realizar otras tareas por la adicción al juego	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad lúdica con amigos • Diversión individual • Ilusión y pasión
Planificación	Gastar más dinero del que se puede asumir	<ul style="list-style-type: none"> • Contacto con amigos • Ocio en el mismo plano que la restauración • Una forma de entretenimiento
Pasión, ¡con cabeza!	Recurrir a préstamos o créditos para recuperar las pérdidas	<ul style="list-style-type: none"> • Éxito social • Habilidad personal • Sigue divirtiéndose • Juego al mismo nivel que concursos de la televisión
Ocio y tradición con moderación	Ver el juego como una forma de asegurar el sustento económico	<ul style="list-style-type: none"> • Tradición familiar • Mantener el contacto • Regalos y cuidado de familiares
Peligros ¡a veces!	Gastar más dinero "sin darse cuenta"	<ul style="list-style-type: none"> • Apoyo de la familia, amigos y pareja, el "buen camino"
Un gran entretenimiento	El juego online puede hacer que gastes el dinero sin darte cuenta o por error	<ul style="list-style-type: none"> • Combatir el aburrimiento, • Vencer miedo a tecnologías • Emoción y afición • Sentirse joven

Fuente: Elaboración propia.

Si bien esta campaña trata de orientarse a diferentes perfiles y señalar prácticas de riesgo que pueden ser desarrolladas en torno al juego, al mismo tiempo también está mostrando el juego como una práctica legítima, como una opción más de ocio y diversión. En el trinomio: responsabilidad, diversión y bien.

No obstante, tampoco evita señalar los peligros asociados, que pueden dar lugar a la ludopatía en caso de que la persona jugadora no haya sido capaz de

autogobernarse. Este enfoque obvia cuestiones que han sido claves en este informe, como el hecho de que hay estudios que evidencian que las personas nos convertimos en adictas por diseño³, precisamente porque una parte importante del desarrollo de la industria está orientado a conseguir que las personas pasen cada vez más horas delante de las pantallas y los estímulos recibidos sean aún mayores. Este marco neoliberal y esta retórica de la responsabilidad individual está presente de la misma forma en las páginas web que ofrecen estos servicios.

9.6. EL JUEGO RESPONSABLE EN LAS OPERADORAS DEL JUEGO

Tanto 888 como Codere poseen un apartado específico sobre juego responsable, con diferentes subapartados, en ambos casos son de difícil lectura y monótonos, similar a la letra pequeña de los contratos:

IMAGEN 9.20. SECCIÓN JUEGO RESPONSABLE DE 888



Fuente: <https://www.888.es/juego-responsable/>

En 888 se evita cualquier término que tenga que ver con la ludopatía o cualquier referencia respecto a los problemas asociados al juego, sólo se menciona la palabra adicción en una de las preguntas que realizan en relación a si tienes dudas sobre si solicitar la autoexclusión, y podría deducirse de su apartado prevención de juego compulsivo. De esta forma mitigan o eluden los problemas asociados al

3. Natasha Schüll, 2014

juego, llegando incluso a afirmar que se trata de un fenómeno de escasa relevancia:

“Pese a que hay estudios que indican que el porcentaje de los adultos que sufren problemas de juego compulsivo es muy pequeño, consideramos que se trata de un asunto de suma gravedad y por consiguiente hemos puesto en práctica una serie de medidas para enfrentar el problema” (888)

Sin embargo, en el caso de Codere el lenguaje es mucho más directo a este respecto y hablan claramente de enfermedad patológica, de trastorno y de ludopatía.

“Este tipo de comportamiento que incita al jugador a seguir realizando apuestas de manera sistemática a pesar de que ya no encuentre diversión al hacerlo, se conoce como ludopatía, y está considerado una grave enfermedad patológica relacionada con un trastorno sobre el control de los impulsos.” (Codere)

A pesar de estas diferencias, ambas empresas asocian los problemas y la adicción que pueda causar el juego a una cuestión de conducta individual (autocontrol), responsabilizando a la persona de no saber controlar, o no saber jugar bien y, por tanto, negando el hecho de que el propio juego pueda causar la adicción:

“Desafortunadamente algunas personas son propensas a desarrollar un comportamiento compulsivo y dañino que perjudica a ellos mismos y también a las personas de su entorno.” (Codere)

“888.es es consciente de que aun cuando para una mayoría las apuestas son un entretenimiento, una minoría vive obsesionada con las posibilidades de ganar dinero que ofrecen nuestros juegos.” (888)

Ambas webs proponen estrategias alternativas a la autoexclusión definitiva que se efectúa a través del registro de interdicciones de acceso al juego, no les interesa que no puedas jugar nunca más y ante ello te ofrecen diferentes opciones:

- Periodos de autoexclusión para que reflexiones que van desde 1 día a 6 meses y autolimitaciones de presupuesto en el caso de 888.
- Autolimitaciones de depósitos que pueden ser diarios, semanales o mensuales en el caso de Codere.

En Codere no especifican cómo efectuar esta limitación, pero de nuevo en 888 para poder solicitar las opciones que propone el operador has de dirigirte y exponer tu situación a “atención al cliente”, algo que puede generar muchas

reticencias. A partir de la entrevista al ex-ludópata sabemos que estas medidas tienen un rango de acción muy limitado porque el usuario puede crear diversos perfiles o *probar suerte* en otras webs.

Finalmente, cabe señalar, la política de los avales: ambas webs cuentan con enlaces y avales de organizaciones que desempeñan su labor en la prevención y el tratamiento de la ludopatía. 888 va más allá tratando de legitimar su compromiso responsable a través del certificado GamCare.

IMAGEN 9.21. CERTIFICADO GAMCARE DE 888



Fuente: <https://www.888.es/juego-responsable/>

GamCare (<https://www.gamcare.org.uk/>) es una organización británica de ayuda a personas afectadas por problemas de juego y que también realiza labores de asesoría sobre juego seguro a empresas del sector. Haciendo una búsqueda rápida con los conceptos "certificado GamCare" se ve que prácticamente todas las páginas *online* de casinos, póquer (PartyPoker, PokerStars, Bwin, CasinoClub...) tienen esta adjudicación. La organización funciona mediante donaciones las cuales no son públicas, pero reconocen que reciben donaciones, de parte de operadores de juego en el marco de la contribución a la que estos están obligados a realizar por la ley británica: "From 1 January 2020 gambling operators must direct their annual financial contribution for gambling research, prevention and treatment as required by LCCP SR code 3.1.1 to one or more of organisations." (GamCare)

Además de la obligación legal que tienen las operadoras en Reino Unido de donar recursos a ciertas organizaciones que palián los problemas del juego, también es posible encontrar relaciones entre los directivos de las operadoras del juego y las organizaciones que tratan la ludopatía, en ocasiones compartiendo la intermediación de servicios de abogacía u otro tipo de vínculos, por ejemplo, dos de los miembros de la directiva de GamCare están estrechamente vinculados con la industria del juego: su vicepresidente John Hagan es fundador del despacho de abogados Harris Hagan, firma especializada en asesorar a las principales empresas de juego sobre licencias y regulación y, por otro lado, está Dominic Harrison quien anteriormente fue CEO del grupo Gala Coral, cuya actividad principal son las apuestas y los juegos de casino *online*.

A pesar de estas estrategias legitimadoras conviene señalar que los esfuerzos principales de los operadores del juego *online* se centran en el campo de la publicidad, que en este estudio no hemos podido abordar con el detalle que merece. Pero uno de los riesgos asociados al juego *online* es su inmediatez y una publicidad agresiva y en las horas clave del día es la mejor forma de asegurar un flujo constante de nuevos/as usuarios/as y la consolidación del hábito del juego.

La nueva dirección de la DGOJ ha introducido algunos cambios en este sentido, que no hemos podido analizar pues la modificación requiere aún tiempo para concretarse en datos comparables; pero viendo las palabras del nuevo Director General de Ordenación del Juego, Mikel Arana, parece apreciarse un cambio en el marco discursivo hasta ahora dominante:

“Cuando desaparece la publicidad, decae el número de jugadores nuevos, con una caída del 9% hasta mayo”. Sobre este resultado, Arana expresó que desde la Dirección del Juego “lo achacamos básicamente a dos factores: al descenso de la publicidad, no hay un *input* permanente, y la prohibición de los bonos de bienvenida⁴, que son en gran parte la puerta de entrada a los nuevos jugadores”. (Mikel Arana, 13/07/2020, Revista *Infoplay*⁵)

4. Conviene señalar que, si bien se han prohibido los bonos, ahora las casas de juego han desarrollado mecanismos para compensar esta restricción dando puntos a los nuevos jugadores que les sirven para apostar. Del mismo modo, tras suprimirse el estado de alarma, la publicidad volvió a las televisiones contabilizando hasta 12 anuncios relacionados con el juego en el intermedio de un programa de televisión en torno a las 22 horas entre semana.

5. <https://www.infoplay.info/es/2020-07-13/-160mikel-arana-dgoj-admite-que-el-consumo-de-juego-online-no-sube-y-que-se-beneficia-a-la-once-porque-no-se-lucra/13080/noticia/>

10. ESQUEMA DE LAS POSICIONES ANTE EL JUEGO

En esta investigación hemos realizado una serie de entrevistas de contraste, con organizaciones vecinales que muestran cierta oposición a las casas de apuestas. En este apartado vamos a adelantar un esquema de estas posiciones a partir de sus discursos y, también, un conjunto de opiniones y sugerencias de las personas jóvenes entrevistadas a propósito de los problemas asociados al juego. Aquí resulta especialmente relevante la opinión del joven en rehabilitación, porque pertenece tanto a una asociación que trabaja con problemas de adicciones como a una plataforma vecinal contra las casas de apuestas.

Como hemos visto en el capítulo anterior, entre los reguladores ha predominado un marco favorable a la liberalización y expansión del sector, a la hora de abordar los problemas asociados al juego problemático descarga la responsabilidad sobre el individuo. Sin embargo, entre las organizaciones vecinales entrevistadas predomina una perspectiva crítica contraria a la perspectiva hegemónica del regulador. Entre las personas jóvenes entrevistadas existen un conjunto de posiciones que oscilan entre la del regulador (para quien el principal responsable es el individuo) y la de las organizaciones vecinales (para quien el principal responsable es la administración).

Hay diferentes dimensiones dentro de las opiniones respecto al juego:

En torno a los negocios del juego (los locales físicos), la mayoría de los discursos en este sentido son reguladores y ponen el foco en el papel de la administración, consideran que han de establecerse legislaciones más duras que eviten que las casas de apuestas y de juego estén cerca de los colegios (E7, Asociación de Vecinos de Quintana y E8, Asociación de Vecinos de Tetuán). Una de ellas, además, defiende que las casas de apuestas y de juego sean trasladadas a las afueras de las ciudades, a los polígonos o directamente su cierre.

"Lo que queremos que se ponga. Y luego, que no haya esa proliferación de casas de juego cada... Cada 150 metros, 200 metros, 150 metros o 120. Y luego, lo que te digo, que es que

también ahora las casas estas de juego, ya sabes que tienen su barecito. Y entonces llegan y lo primero que hacen para que... ¿Te damos una cerveza, ¿qué es lo que quieres beber...? El alcohol no. Alcohol no sirve... Alcohol no hay, pero sí hay cerveza, o cafés o un bollo o lo que sea. Claro.” (E7, Asociación de Vecinos de Quintana)

“Hay un montón de cosas que se podrían hacer y no se hacen, yo... Joder, si a mí el juego si se va al polígono, se abren tres salones de juego, el que quiera ir que vaya, el que no quiera ir que no vaya, que se cumplan los controles, que no entren menores, que se conciencie, que desde la administración pública se diga: ‘Oye, esto es un peligro!’...” (E8, Asociación de Vecinos de Tetuán)

Todas las personas entrevistadas consideran que la publicidad debería estar aún más regulada y limitada. Comparten que los anuncios en ocasiones son muy incisivos y reiterados (E3, E4) e incluso son definidos como violentos (E1). Las asociaciones de vecinos identifican los anuncios como la principal vía de acceso para los jóvenes (E7 y E8), actuando como un mediador simbólico que facilita que luego los jóvenes entren en los locales de apuestas.

Conviene señalar que las organizaciones vecinales se han especializado en el trabajo más pegado al terreno, por esta razón el juego *online* apenas aparece en sus discursos. El joven que ha tenido problemas con el juego se muestra muy contundente a este respecto y considera que la publicidad debería advertir de que el juego es peligroso y es negativo, asemejando sus campañas a las que ya existen sobre drogas:

“Yo aún no he visto nunca un anuncio en la televisión que diga la problemática que puede causarte el juego. Lo he visto de los porros, lo he visto de las drogas, lo he visto del alcohol... Aún no me han dicho por la tele que esto es un problema y muchas veces las personas caemos en las adicciones por la desinformación.” (E1, ludópata en rehabilitación)

Resulta habitual que cuando se aborda el problema de las adicciones —en general— siempre se apele a la prevención y la sensibilización con las personas más jóvenes, por ejemplo, en las escuelas:

“Al final, yo en mi instituto, cuando estaba en el instituto, me dijeron que me pusiera preservativo porque había ETS, me dijeron

que no bebiera más de la cuenta porque me podía volver alcohólico, me dijeron que si me fumaba mis porrillos que tuviera cuidado porque eso eran drogas... A mí nadie me habló de la peligrosidad del juego y a día de hoy hay algo más de información y en eso, por ejemplo, igual que critico mucho a los políticos, en el sentido de que no legislan como hay que hacerlo, creo que, por ejemplo, nosotros, los que pertenecemos a agentes sociales que se dedican a esto, tenemos que llevar por bandera el hablar de esto sin tapujos.” (E1, ludópata en rehabilitación)

“Lo que me pasa a mí es que estoy muy en contra de prohibir cosas y lo que me gusta a mí es enseñar y educar para que no haga falta prohibir esas cosas. Pero a mí me parecería necesario que se hablase de las consecuencias negativas que tiene el juego, o cómo jugar de forma responsable, de conocer por qué la gente acaba teniendo un comportamiento patológico con el juego porque así te puedes sentir identificado desde el primer momento si lo empiezas a notar, ¿no?” (E3, jugadora videojuegos online)

Y en cambio, cuando esa prevención ha fallado, se apela a la intervención psicológica sobre el individuo, como ejemplifica la entrevista E3, estableciendo un símil entre la adicción al juego y al tabaco:

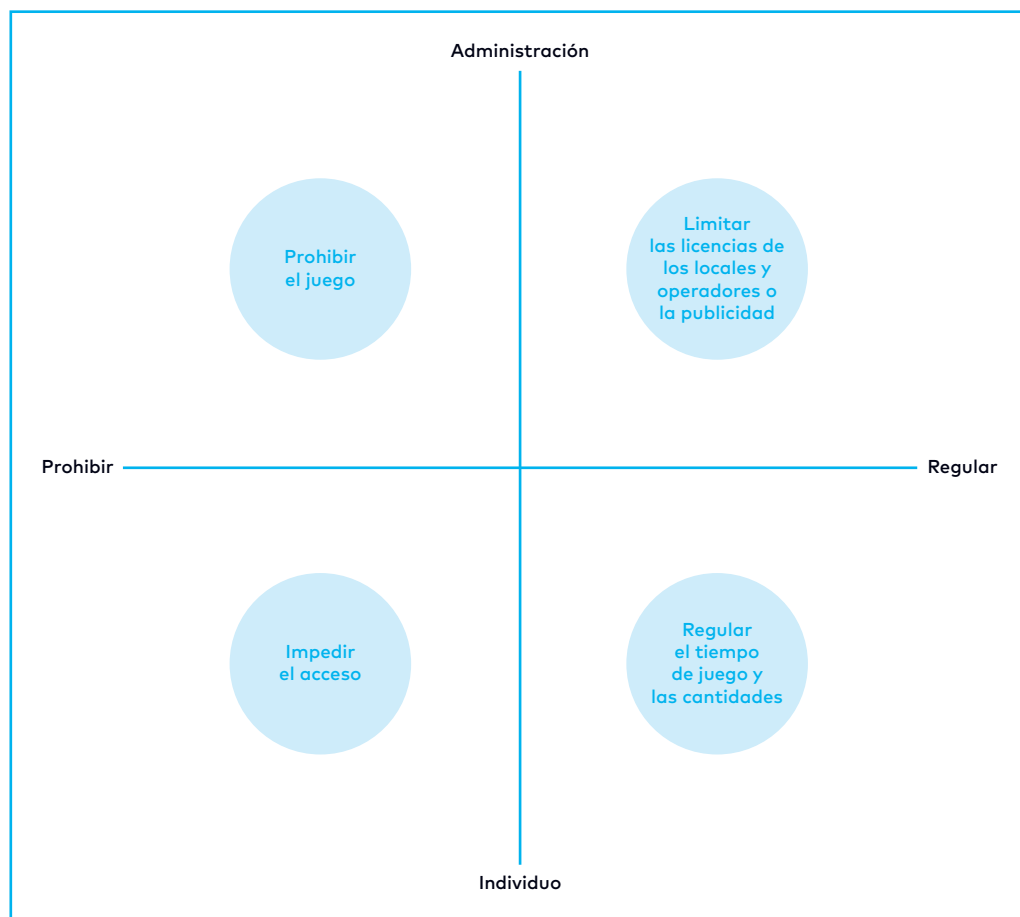
“Vale. Para mí, el tema de la psicología... Yo soy la típica persona que dice que todo el mundo debería ir al psicólogo porque, aunque estés perfecto y toda tu vida sea estupenda, siempre hay cosas que te puede ayudar a mejorar. Y si encima hay cosas que no están bien, pues con más motivo [...] Algo tiene la cuestión de la nicotina, pero en el caso del juego ayuda psicológica de entender por qué esa persona empezó a tener una necesidad... O empezó a jugar por gusto, a lo mejor, que se evadía... O sea, hacer una introspección psicológica con las personas para poder entender por qué lo hacen en vez de ‘Vamos a cerrarlo todo’ o ‘Vamos a prohibirlo todo’ o... ¿Me explico?” (E3, jugadora videojuegos online)

Finalmente, cuando todo esto ha fallado, lo que defienden las personas entrevistadas es que por ley exista la obligatoriedad de poder excluir o poner límites al acto del juego, más allá de los controles formales que hay ahora:

“Como eso de ‘Juego seguro’ porque, o sea, está muy bien el mensajito, pero si yo no me quiero gastar más de tanto, tampoco... O sea, nunca te avisa. O sea, aunque hay algunas cosas que sí, por ejemplo, de las tragaperras te pone: ‘Ponte tu límite’, pero una vez te pones tu límite, vale, lo pierdes, pero luego puedes volver a entrar y volver a jugar, ¿sabes?” (E4, jugador habitual)

De forma sintética podemos representar estos discursos en un esquema a partir de dos pares conceptuales: responsabilidad individual vs responsabilidad de la administración y, por otro lado, necesidad de prohibir vs la necesidad de regular.

GRÁFICO 10.1. POSICIONES PROTOTÍPICAS EN TORNO AL JUEGO



Fuente: Elaboración propia.

Cuando las personas entrevistadas se refieren al juego en general se suele apelar a medidas regulatorias cuya responsabilidad recae en la administración.

Sin embargo, cuando se razona sobre los problemas asociados al juego suele orientarse el discurso hacia el individuo y medidas que autolimiten o limiten su acceso de forma tecnológica.

11. REFLEXIONES CONJUNTAS

En *Jóvenes, juegos de azar y apuestas. Una aproximación cualitativa* (Megías, 2020), las personas expertas entrevistadas apuntaban, entre otras cosas, tres proyecciones de futuro: un aumento del juego entre las personas jóvenes y menores de edad; la problematización que supondrá la existencia de juegos *online* sin dinero como forma de asentar un hábito, así como el mezclar los juegos de azar con los videojuegos; y la tendencia a una mayor regulación del mercado y la industria del juego, ante una creciente alarma social. Evidentemente, ha pasado muy poco tiempo desde entonces como para concluir que tales proyecciones se están cumpliendo, pero lo cierto es que algunos datos del último año, así como algunas de las conclusiones del presente informe, al menos confirman que las mismas siguen vigentes.

El juego online multiplica las posibilidades de jugar, se constituye en motor de la industria del juego, incrementa y diversifica los riesgos, por la invisibilización de ciertos hábitos y las dificultades para controlarlos y limitarlos.



En primer lugar, la evidencia del aumento del juego *online*, que alcanzó un pico en enero de 2020 al mover en España un total de 77,75 millones de euros; al mismo tiempo que se constata también cómo han aumentado progresivamente, desde 2013 hasta la actualidad, tanto las cantidades apostadas *online*, como el número de jugadores y jugadoras.

Además, cuando los jugadores y jugadoras que más han crecido están en la franja de 18 a 25 años: aumentaron un 12,5% desde 2017 (datos de la Dirección General de Ordenación del Juego, recogidos por ep.data)¹. En el reciente *Barómetro Jóvenes y expectativa tecnológica 2020* se señala que el 44% de los hombres y el 29,2% de las mujeres de 15 a 29 años afirma apostar *online* "con frecuencia o a veces", aumentando la frecuencia a medida que aumenta la edad, en la franja mencionada (Ballesteros et al., 2020: 17).

Juego *online* que multiplica las posibilidades de jugar, se constituye en motor de la industria del juego, al tiempo que incrementa y diversifica los riesgos, por la

1. <https://www.epdata.es/datos/juego-online-espana-datos-estadisticas/1611>

invisibilización de determinados hábitos y las dificultades a la hora de controlar y limitar los mismos. Más aún cuando socialmente se pone en relación con un amplio discurso en torno al problema de los malos usos tecnológicos, y la capacidad de adicción de la tecnología y las redes sociales, que fagocita al juego como un elemento más de esos problemas (casi como un daño colateral), despojándolo de relevancia propia, y con ello imposibilitando asentar una perspectiva real sobre la dimensión del fenómeno (desde esa idea, por ejemplo, de que el problema son las redes sociales, y no el juego).

Mientras desde el presente informe se remarca la perspectiva liberal del mercado del juego en España, marcada por la alta rentabilidad que supone la industria del sector para una administración que se encarga de garantizar su viabilidad legal y administrativa, y de afrontar las consecuencias negativas (como la adicción al juego), desde posiciones expertas se hace especial hincapié en la necesidad de controlar y regular de forma más firme la publicidad del juego. En *¡¡Jóvenes a jugar!! Análisis del impacto de la publicidad en el juego de apuestas en adolescentes* (Lloret et al., 2020), se apunta que siete de cada diez jóvenes ven a menudo o muy a menudo publicidad de apuestas, que quienes juegan recuerdan más la publicidad y se sienten más expuestos a ella, y se analiza cómo los anuncios que claramente atraen a menores de edad (a través de un diseño y contenido infantil), son expuestos de forma abierta y libre en las vías públicas. De forma paralela, se recuerda la recomendación que hizo el Defensor del Pueblo en mayo de 2019 (puntos B y C de la segunda recomendación, pág. 86):

- B) Estudiar, en cooperación con las Comunidades Autónomas, la prohibición total de la publicidad relacionada con el juego y las apuestas, incluida la promoción comercial de marcas o de eventos sobre juego y apuestas, en los medios de comunicación, radio, televisión e internet, salvo las loterías y apuestas de la Administración del Estado y de la Organización de Ciegos Españoles (ONCE).
- C) Alternativamente, aumentar las franjas horarias en que la publicidad queda prohibida, de modo que alcancen los horarios infantiles; y prohibir la utilización publicitaria de la imagen de personas con notoriedad pública.

Ante estas demandas, en un contexto de cierta alarma social (y ante la evidencia también de que el gasto en publicidad y patrocinio del sector del juego *online* ha crecido paulatinamente en los últimos años)², el Ministro de Consumo, Alberto

2. <https://www.epdata.es/datos/juego-online-espana-datos-estadisticas/161>

Garzón, impulsó recientemente varias medidas que pretenden regular la publicidad del juego. En febrero de 2020 se iniciaron los movimientos al respecto, y un mes después, en pleno confinamiento por la pandemia causada por la crisis sanitaria y social generada por el COVID-19, se prohibió la publicidad de los juegos y apuestas de azar *online*, salvo en la franja de madrugada³. De forma paralela, y ante la búsqueda de liquidez de grandes empresas del sector para sortear la crisis que supone el confinamiento, se aprueban una serie de ayudas fiscales para el mismo⁴. Sin embargo, ante lo laxo de algunas medidas, y a partir de determinadas demandas sociales, poco después se endurecieron⁵, eliminando también las excepciones a la publicidad en las retransmisiones de eventos deportivos, prohibiendo los patrocinios deportivos, prohibiendo los bonos de fidelización/bienvenida, y señalando que el contenido de los anuncios debe obedecer a un modelo de comportamiento neutral que no asocie el juego con el triunfo ni dé a entender que es la solución a problemas económicos, sociales o familiares⁶. Además, en la agenda del Ministerio entra también el prestar

Siguen vigentes peligros como los bonos de bienvenida y las estrategias de captación y habituación mediante la similitud con los videojuegos.



atención al mercado de los videojuegos, para controlar la introducción de las cajas recompensa, algo que precisa de una regulación específica por su asimilación a las tragaperras y su potencial adictivo para los usuarios y usuarias, jóvenes en su mayoría. Una vez más, la actualidad recuer-

da la vigencia de cuestiones apuntadas en la investigación de 2020, en relación a los peligros de los bonos de bienvenida, y a las estrategias indirectas de habituación al juego a través de otras propuestas audiovisuales de ocio netamente juveniles, como los videojuegos.

En cualquier caso, como se recuerda desde las páginas del presente informe, la industria del juego sigue buscando los resquicios a estas medidas, y ante la prohibición de los bonos de bienvenida, algunas casas de juego han desarrollado mecanismos para compensar esta restricción, dando puntos a los nuevos

3. https://www.eldiario.es/economia/gobierno-prohibe-publicidad-confinamiento-madrugada_1_1222815.html

4. https://www.eldiario.es/economia/grupo-juego-codere-busca-liquidez-sortear-quebra_1_6211010.html; https://www.eldiario.es/madrid/bonificaciones-madrid-resquicio-legislacion-restrictiva_1_6026564.html

5. <https://www.newtral.es/pronostika-otono-decreto-publicidad-apuestas/20200821/>

6. https://www.eldiario.es/economia/gobierno-endurece-publicidad-apuestas-prohibida-salvo-madrugada-excepciones-futbol_1_6091802.html; <https://www.lavanguardia.com/vida/20200709/482193629039/juego-garzon-publicidad-patrocinio-camisetas-futbol.html>

jugadores (que les sirven para apostar), o regalando jugadas con el primer depósito. Con el estado de alarma, a partir de la publicación del BOE del 31 de marzo del 2020, en su artículo 37 se prohibía todo tipo de publicidad relacionada con el juego y las apuestas (excepto entre la una y las cinco de la madrugada)⁷. Sin embargo, con el fin del estado de alarma se derogó dicho artículo, el 10 de junio del año 2020, "por coherencia con la mayor flexibilización en materia de juego establecida durante las fases II y III del Plan para la Transición hacia una nueva normalidad"⁸. Finalmente, el BOE del 4 de noviembre de 2020 recoge el decreto definitivamente aprobado en relación a la publicidad, el patrocinio y las actividades que promocionan el juego⁹.

Partiendo de una evidente sobreexposición de la población juvenil al juego, de la cercanía e integración en modelos de ocio normalizados, y de una regulación en algunos aspectos aún un tanto laxa, mientras desde el cuadrante de la regulación y la administración (siguiendo la representación esquemática de las posiciones ante el juego del capítulo 10) se adoptan medidas en la línea de prohibir la publicidad y controlar las licencias de los locales y operadores, los problemas asociados, desde los discursos, suelen apelar al individuo y su responsabilidad. Responsabilidad que ahora se mueve en el difuso marco de la complementariedad entre los planos *online* y *offline*, espacio mucho más difícil de regular o controlar.

Precisamente la integración entre el juego *online* y en salas es uno de los elementos clave resaltados tanto en el informe anterior como en el presente. La realidad de los hábitos juveniles en torno al juego parte de interacciones orgánicas y funcionales, en las que prácticamente no se distinguen los planos *online* y *offline*. Esto es algo que trasluce el análisis de las entrevistas realizadas en la presente investigación, y que ya constató el acercamiento de 2020, a partir de la dificultad (práctica imposibilidad) de diferenciar perfiles de jugadores o jugadoras que se dedicaran casi exclusivamente a una de las dos modalidades de juego (*online* o presencial), o la conclusión de que la preferencia inicial por el juego *online* o presencial no resultaba significativa a la postre, en base a discursos mayoritarios que coincidían en un mismo modelo.

El terreno de juego ahora no tiene fronteras, el tiempo de juego se amplía al día entero, y las limitaciones se reducen ante la mayor capacidad de pasar desapercibido y la creciente fantasía en torno a las posibilidades de ganar. Como se señaló, casi el 60% de las cantidades jugadas son mixtas (*online* y presencial),

7. <https://www.boe.es/boe/dias/2020/04/01/pdfs/BOE-A-2020-4208.pdf>

8. <https://www.boe.es/boe/dias/2020/06/10/pdfs/BOE-A-2020-5895.pdf>

9. <https://www.boe.es/boe/dias/2020/11/04/pdfs/BOE-A-2020-13495.pdf>

al tiempo que las casas de apuestas potencian la integración, ofreciendo locales para cobrar el dinero jugado *online* con más rapidez (y con ello acercar a jugadores y jugadoras al juego presencial). A todo ello hay que añadir que muchas estadísticas no diferencian entre juego presencial y *online*, redondeando la realidad de un sector que opera en todos los frentes posibles. Siguiendo a Schüll

Con el juego online,
el terreno de juego
no tiene fronteras,
el tiempo de juego
se amplía al día entero
y es más fácil pasar desapercibido/a.



(2014), referencia recurrente a lo largo del informe, esta hibridación provoca que tanto la *zona* (espacio físico donde se produce el juego, pero también disposición psicológica), como el *tiempo máquina* (tiempo de juego), puedan ocupar el día completo, en todos los escenarios posibles.

En ambas modalidades de juego operan estímulos comunes, como el constante reajuste de las expectativas (ganar, recuperar, estimar al alza o a la baja los riesgos...), las micro-recompensas y la generación de un bucle lúdico para que el jugador o la jugadora pase el mayor tiempo posible en la zona (imágenes, sonidos, luces...), y la pretensión, desde quien juega pero respaldada por el imaginario colectivo, de conseguir que el azar se vuelva probabilidad (es decir, que los premios respondan a un patrón racional y accesible). Pero en los espacios *online* y presencial se pueden observar características que conviene destacar, y así se hace de forma conjunta en ambos informes.

El espacio *online*, además de facilitar el anonimato, invisibilizar determinados hábitos, y ampliar la zona sin muchas limitaciones, encaja en el universo simbólico que aúna elementos como la tecnología y la juventud, alejado de la identificación con los estereotipos en torno a la ludopatía. Como se señalaba en *Jóvenes, juegos de azar y apuestas* (pág. 93):

"Adoptando la lógica de las TIC, los juegos y apuestas forman también parte de la total capacidad de gestión personal en torno a los teléfonos móviles. Se puede jugar a la carta, cuando se quiera y donde se quiera, además desde la perspectiva y las posibilidades de la multitarea (jugar a varias cosas al mismo tiempo). Para quien juega, esta circunstancia genera sensación de autonomía, y multiplica las expectativas en torno a las posibilidades de ganar y de generar nuevas emociones. [...] La extensión del juego *online* entre adolescentes y jóvenes encuentra acomodo en el imaginario colectivo en torno a la naturalización de la relación entre las personas jóvenes y la tecnología. Así, se entiende que, por ser jóvenes, les corresponde entablar una relación natural con un

tipo de ocio *online* (en el cual encajaría el juego), respecto al que no se permiten injerencias del otro lado de la teórica brecha generacional. Tal puede ser el peligro de la asimilación, que no resulta extraño que algunos padres y madres confundan (o, al menos, desdibujen) problemas juveniles de adicción al juego, con problemas de adicción a la tecnología; los cuales no cargan ni con el estigma ni con la preocupación que sí pueden generar los primeros, por lo que se desactivan las principales alertas."

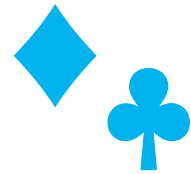
En este contexto cobra especial relevancia la existencia de juego simulado (sin dinero), como estrategia de las plataformas para posibilitar la iniciación de nuevos jugadores y jugadoras *online*, que se van familiarizando con la interfaz y con las dinámicas del juego, todo lo cual

contribuye a asentar los hábitos. Juegos que incluso en alguna web se denominan en "modo diversión" (en lugar de hacer referencia a "demo" o "modo práctica"), algo que remite directamente a la forma en que jóvenes jugadores describen la manera en que cambian las expectativas asociadas al juego, una vez que se asienta el hábito: de la diversión inicial (según contextos, mediada por el grupo de pares, y formando parte de los recorridos del ocio normalizado), a la ansiedad y la preocupación que toma protagonismo cuando empieza a preocupar la cantidad de dinero que se pierde o se gana. Siendo así, resulta evidente que las estrategias comerciales y promocionales de las plataformas juegan con las dos caras de una moneda que en un lado presenta esa diversión descomprometida y despreocupada, precisamente porque el reverso está ocupado por un imaginario (el de la adicción) con el que difícilmente se identifica quien comienza a jugar.

El teléfono móvil se constituye no sólo en terminal de juego online, sino también en un medio de publicidad difícilmente controlable.



El juego simulado (sin dinero) es otra importante estrategia para la captación de nuevos jugadores y jugadoras.



imprescindible para poder acceder a esos bonos o modos), elemento al que conceden especial importancia dentro del asentamiento de los hábitos. Entonces el teléfono móvil se constituye no sólo en terminal de juego, sino también en un

medio de publicidad en sí mismo, difícilmente controlable. En este contexto, se entienden e interpretan las medidas de control impulsadas por la administración pública en el proyecto de reforma de la ley del juego (Ley 13/2011 de 28 de mayo).

Además, la lógica de la adquisición *online* (que forma parte de las dinámicas consumistas contemporáneas) incluye la compra o adscripción a juegos *online* como forma de consumo recreativo. Es decir, inversión en consumo recreativo de medio o largo plazo (a partir de la compra de bonos que duran un tiempo se está adquiriendo tiempo de ocio), de tal manera que se asume la pérdida como inversión.

Las estrategias del juego *online* se fundamentan tanto en elementos audiovisuales (por ejemplo, a partir de la referencia, casi mimetismo, con plataformas, series, u otros productos culturales de gran éxito entre el público joven), en estímulos que persiguen la velocidad a la hora de jugar (que potencia la impulsividad), o en el empleo de conceptos y matices semánticos que redondean determinados imaginarios (como hablar de "depositar" en lugar de "gastar", para generar la percepción de inversión y/o custodia, y no de dispendio). También diferenciando los mensajes que recibe el usuario o usuaria en función de si se encuentra en el momento previo al registro (captación), o en momentos posteriores: desde imágenes que se refieren al éxito y refuerzan la idea de acceso inmediato al juego (ocultando el concepto de pago o gasto) hasta opciones que terminan conduciendo irremediabilmente al gasto de dinero.

Incluso en las webs, buena parte de las alusiones al "juego responsable" remiten a links que inciden más en la legalidad de las licencias y la regulación, o a la existencia de registros de autoexclusión, que a otro tipo de mensajes más preventivos, cuestión en la que también incidieron algunas de las personas expertas entrevistadas en 2020. Mensajes que cargan el peso en la responsabilidad individual de quien juega, en la existencia de juegos para todo tipo de perfiles y todo tipo de circunstancias de ocio y diversión (cada cual sabrá elegir el juego que le vaya bien, en el que perciba menos riesgos), y en fórmulas afirmativas y positivas ("juega con responsabilidad"), más que en abrir la posibilidad del condicional ("si juegas... hazlo con responsabilidad"). Desde las plataformas que basan sus juegos en tiempos de recompensa más inmediatos (aspecto considerado como de riesgo tanto para jugadores/as habituales como para personas expertas), sí se alude más a la existencia de asociaciones de ayuda a la ludopatía; algo que se entiende, desde las páginas del presente informe, como una pretensión de legitimar parte de su actividad.

A todas estas cuestiones hay que añadir que se genera una importante percepción de autocontrol, desde la teórica capacidad para que cada cual

establezca sus propios límites de tiempo y dinero. Claro que esas restricciones son absolutamente personales, se establecen en función de una voluntad que quizás puede estar ya condicionada por la necesidad, y además se pueden retirar cuando se desee. Por no mencionar que, al desdibujarse la frontera entre lo *online* y lo presencial, la sensación de control en uno solo de los escenarios posibles puede ser irreal.

Frente al juego *online* (más bien habría que decir *junto* al juego *online*), el que se desarrolla en las salas pone sobre la mesa determinadas características que ayudan a entender el imaginario general sobre el juego. Para el análisis de las mismas han resultado especialmente útiles tanto las derivas como la observación participante realizadas *ad hoc* en el presente acercamiento. En primer lugar, quedó patente algo que ya se apuntaba en los discursos juveniles, en relación a lo masculinizado del ambiente en tales lugares. Tanto es así, que la observación participante tuvo que ser realizada por un hombre, ante la dificultad que encontró una investigadora desde el propio mapeo, donde era observada con extrañeza por los grupos de jóvenes jugadores, e incluso vigilada por algún camarero, para quien su presencia resultaba poco menos que incomprensible.

El papel de las mujeres en las salas de juego se reduce a acompañar y apoyar a los hombres que son los que apuestan y deciden.



Como se apunta en algunos momentos del diario de campo, el papel de las mujeres en las salas de juego, en líneas generales, suele ser el de acompañante de jugadores (hombres), que además son quienes toman las decisiones sobre el tipo de juegos, las estrategias o las apuestas

(incluso si el dinero es compartido). Chicas jóvenes que sólo desarrollan funciones auxiliares en la sala (pedir bebidas o cambio, por ejemplo), y que actúan bajo la supervisión de los chicos.

En el extremo contrario, y a la luz de las entrevistas, cuando las mujeres rompen ese techo de cristal lo hacen, desde el imaginario colectivo, para mal: la expectativa es que una mujer sea antes ludópata que profesional del juego. En este sentido, ya se observó en el estudio anterior que la masculinización del juego va de la mano de un doble juicio moral respecto a las mujeres que juegan, entre otras cosas porque el juego no encaja con la expectativa de prudencia, autocontrol y responsabilidad femenina ("de un hombre se puede esperar..."). Así, ellas son observadas o bien con una actitud condescendiente, o bajo la sospecha de que se juegan dinero que no es suyo (a partir de su encarnación como cuidadoras de la familia, frente al hombre proveedor de recursos económicos), o

desde la presuposición de que están más expuestas (emocionalmente, socialmente, familiarmente, psicológicamente).

Los locales tienen determinadas claves de comportamiento que no sólo tienen que ver con el género de quien juega, sino también con cierto sentido de pertenencia grupal, y de juego como acto colectivo (con independencia de que el grupo de la sala esté formado por jugadores individuales sin más relación que el encontrarse casi a diario en el mismo lugar); o con determinadas reglas no escritas sobre cómo se debe jugar y cuáles son los derechos adquiridos sobre determinadas máquinas o determinados horarios. En la observación también se constató un ambiente un tanto hostil con jugadores novatos y que hacen cosas fuera de lo habitual (tardar demasiado en jugar, deambular por la sala sin jugar, consumir alcohol después de jugar y no al revés...). Tanto es así, que tales personas son puestas inmediatamente bajo sospecha, incluso desde la convicción de buena parte de las personas que juegan habitualmente en la sala de que son policías encubiertos. Como se señala al hilo de estas observaciones, en las subculturas de la exclusión una persona extraña es siempre una amenaza.

Tanto las derivas como la observación contribuyen a redondear las percepciones que conforman los discursos analizados en la investigación anterior, en el sentido de que las barras de las salas de juego (que se constituyen en el auténtico elemento diferencial entre distintos tipos de locales) se erigen en el centro neurálgico de las interacciones y las relaciones; tanto entre quienes juegan, como entre gente del barrio y visitantes ocasionales, insertándose de tal modo en los recorridos y las dinámicas de ocio normalizadas, totalmente desproblematizadas. Confirmada la invisibilidad del juego desde fuera de la sala, los mensajes y reclamos publicitarios se distribuyen a lo largo del espacio atendiendo a tendencias muy específicas, que también se resaltan: mensajes positivos (incluso alejados del juego) en el espacio en el que se sitúan las barras; información sobre el juego y sus opciones en la antesala del salón principal, que potencian el imaginario en torno al "saber jugar" y al "juego responsable"; y ya en sala donde se juega, sólo máquinas, de tal modo que nada distraiga. Distribución de los mensajes acorde con la graduación en la que se constituye el hábito del juego: comenzando como un acto social, pasando a generar una fantasía de éxito y posibilidades, hasta que se puede convertir en una necesidad individual, frente a la que el jugador/a, ya sí, se encuentra solo/a.

Más problemáticas resultan otras cuestiones reflejadas en los diarios de campo, como la evidencia de que en las barras se invita a alcohol a quien deja dinero en las máquinas, la observación de que menores de edad juegan a través de intermediarios en las salas, la constatación de que a las puertas de algunas salas

se produce menudeo de drogas (que en ocasiones también se consume en los baños) o intercambio de bienes por dinero para apostar, e incluso la intuición de posibles casos de prostitución juvenil homosexual en alguna sala. Todo ello, en locales en los que el personal que allí trabaja en muchas ocasiones no puede controlar o vigilar a quien está en la sala.

Las derivas y el mapeado (centrado en Madrid y Vitoria-Gasteiz) también constatan los discutibles (por problemáticos) patrones de distribución de las salas de juego, que suelen abundar en barrios empobrecidos y con alta densidad de población. Como se señala, de forma mayoritaria los distritos con más casas de apuestas son aquellos cuya renta *per capita* está por debajo de media: Tetuán, Latina, Carabanchel, Usera, Puente de Vallecas y Ciudad Lineal, en Madrid; y Coronación en Vitoria-Gasteiz. Cuando ocurre lo contrario (que un distrito con renta *per capita* superior a la media tenga mayor densidad de salas de apuestas) suele ser porque es zona turística o punto de encuentro (centro de las ciudades): Chamberí y Centro en Madrid, o Lovaina y Ensanche en Vitoria-Gasteiz.

A la evidente problemática de la proliferación de casas de apuestas y su cercanía a zonas de ocio juvenil y centros escolares, desde las entrevistas realizadas se añade la relación entre ludopatía y clases bajas, profesionalización y clases altas,

Se constata la proliferación de casas de apuestas cerca de centros escolares y zonas de ocio juvenil, preferentemente en barrios empobrecidos y con alta densidad de población.



y juego lúdico y clases medias. Relaciones que, con independencia de que respondan de manera más o menos directa a los datos de los que se disponga (es complicado acceder a este tipo de datos, en cualquier caso), desde el momento en que forman parte del imaginario colectivo contribuyen a consolidar

estereotipos que subestiman determinados riesgos (desde la asimilación del juego con un modelo de ocio normalizado, o la identificación de los riesgos exclusivamente con perfiles de clases bajas), o alientan determinados imaginarios en torno al éxito y la posibilidad de profesionalización.

El primero de esos aspectos que resultan especialmente peligrosos, ampliamente analizado en *Jóvenes, juegos de azar y apuestas*, es el de su integración y normalización social: de forma general, asumiendo un componente cultural que haría de España un "país jugador", en el que se accede al juego desde el propio entorno familiar; en el caso particular de la población joven, a partir de su inclusión en los recorridos de ocio normalizado (como paso previo a las salidas nocturnas, por ejemplo), de la mano de la proliferación de las salas y su conversión en puntos de

encuentro; y tales circunstancias desde el lugar común que tiende a la relativización del comportamiento propio, clásica de las conductas que presentan riesgo de adicción ("yo controlo", "mi hábito es pasajero"), y una proyección de las conductas problemáticas sobre las siguientes generaciones (que serán quienes juegan "peor", juegan "más", y "no controlan"). Por supuesto, todo ello en relación con la presencia y proliferación del juego *online*, que redefine y complejiza el escenario.

En este contexto normalizador del juego, la iniciación en el mismo se constituye en un acto social, a partir de la mediación de amigos, hermanos, o de la pareja (en todos los casos, generalmente hombres). Se empieza por curiosidad, porque es fácil y está cercano, por imitación, por celebración; y porque el grupo se divierte y en principio no es necesario tener casi dinero, lo cual no quita que siempre exista la expectativa de ganar. Se asienta el hábito porque las pequeñas victorias multiplican la diversión, y luego puede más el coste de oportunidad de dejar el juego, o la necesidad de recuperar lo perdido; y porque en un contexto en el que el grupo adquiere importancia clave, responder al estereotipo de buen jugador puede actuar como reforzador social (no necesariamente ligado al incremento económico cuando se trata de las personas más jóvenes, aunque una socialización en el éxito identificado con el dinero contribuye a consolidar esos modelos aspiracionales).

Las casas de apuestas y juego se están convirtiendo en centros sociales mediados por el juego, pero también lo trascienden. A partir de esta constatación, resultan pertinentes las preguntas que lanza el informe en relación a por qué tal cosa es así para determinadas capas de la población, que no encuentran esas opciones en otro tipo de espacios o instituciones públicas, y qué consecuencias tendrán en el futuro el tipo de relaciones que se desarrollan en estos lugares.

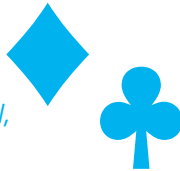
Más allá del riesgo que puede suponer que las salas de juego se asienten como alternativa común de ocio juvenil, resulta esencial entender la manera en que el grupo adquiere relevancia a la hora de jugar. Tanto desde la perspectiva del juego como un acto colectivo (aunque esté formado por personas individuales anónimas que comparten un espacio), como atendiendo al efecto del grupo en los momentos de iniciación y experimentación con el juego (empezar a jugar porque lo hacen tus amigos), o a su importancia a la hora de diferenciar universos simbólicos en relación a los estereotipos asociados a la dependencia (por ejemplo, cuando interpretan que si vas a jugar en grupo está bien, pues es una forma de ocio más, pero si vas a jugar de forma individual es que tienes un problema).

Las casas de apuestas y juego se están convirtiendo en centros sociales y la iniciación en el juego es un acto social en el que median amigos, familiares o la pareja.



Incluso la propia dinámica del juego está condicionada por una perspectiva grupal, por la que el grupo nunca pierde, toda vez que las pérdidas se consideran de forma individual, pero las ganancias son colectivas. Esto último es algo que comprobamos tanto en el análisis de los grupos de discusión realizados en 2019, en los que se relataba cómo la diversión de las primeras experiencias partía del modo en que el grupo reinvertía las ganancias comunes (compensando las pérdidas individuales), como en la observación participante, en la que se constató que jugadores individuales con ganancias costeaban partidas de jugadores que habían perdido su dinero, pues en el futuro podrían estar ellos en la misma posición y necesitar esa ayuda. La primera perspectiva invierte en tiempo grupal desde la diversión; la segunda invierte en tiempo grupal desde la necesidad. Lo complicado y problemático es trazar el camino y la frontera a partir de la cual se pasa de uno a otro.

Otro peligro es la "fantasía de la profesionalización": éxito asociado a palabras como estudio, deporte mental, élite... y alejado de adicción, dependencia y ludopatía.



Otro de los aspectos peligrosos es el que en el anterior informe se denominaba como la "fantasía de la profesionalización", que compone todo un relato del éxito asociado al juego que ahora se completa con las palabras y reflexiones del jugador profesional entrevistado. Desde su perspectiva, que puede representar el espejo de esa fantasía, el juego profesional representa un "deporte mental" de "élite", para el cual resulta necesario tener un "don", además de ser un "ganador" y trabajar mucho para ello (estudiar, prepararse...). Todo ello conforma un imaginario completamente alejado de los salones de juego y, por supuesto, de cualquier estereotipo que se pueda relacionar con la adicción, la ludopatía o la dependencia.

El problema, como se analizó anteriormente a partir de los relatos de jugadores habituales (no profesionales), es que ese espejo de la profesionalización consolida algunas fantasías intermedias (sobresueldos, autonomía económica respecto a los padres, dinero para "caprichos", etc.), que pueden actuar como acicate y motivación para jóvenes que han consolidado su hábito de juego y buscan *algo más*.

Mientras que la expectativa en relación al "dinero fácil" se genera a partir de juegos de puro azar, donde un golpe de suerte puede llevar puntualmente a ganar mucho dinero con una inversión pequeña¹⁰, otros juegos propician su imaginario en torno al "saber jugar". Desde la perspectiva de que ganar dependerá de las

Mientras que la expectativa en relación al "dinero fácil" se genera a partir de juegos de puro azar, donde un golpe de suerte puede llevar puntualmente a ganar mucho dinero con una inversión pequeña¹⁰, otros juegos propician su imaginario en torno al "saber jugar". Desde la perspectiva de que ganar dependerá de las

10. Los relatos apuntan cómo jugadores de póquer con malas rachas acuden a la ruleta cuando están necesitados de "dinero fácil" para seguir con sus partidas (que no son "fáciles").

habilidades de cada cual, esta fantasía puede constituirse en refugio para jugadores problemáticos que entienden que tal modalidad de juego depende menos del azar, y que incluso con ser buen "embustero" o "mentiroso" y estudiar un poco la teoría, puede bastar para ganar dinero. Además, dicho imaginario sólo se alimenta de los jugadores que ganan, y no se visibiliza a quienes lo intentan y no lo consiguen.

Mientras el anterior acercamiento cualitativo analizaba la fantasía de profesionalización desde las apuestas deportivas (donde los *tipsters* o apostadores profesionales se constituyen en referentes de éxito), en este caso el relato se centra en el póquer (icono de la profesionalización que surge desde el juego presencial, pero se amplía al *online*). La lógica es la misma a la hora de consagrar esa fantasía (y sus fantasías intermedias) y, aunque los juegos sean de distinta naturaleza y características, en ambos casos sobrevuela el imaginario del deporte, no sólo alejado de la visión problemática del juego, sino incluso alimentado por algunos símbolos de vida "sana" (en el caso de las apuestas deportivas, al ponerlas en relación con el gusto por el fútbol u otros deportes), o de sana competición (desde la profesionalización del póquer, actividad incompatible con el consumo de alcohol o drogas si se hace con el objetivo de vivir de ella). El caso de las apuestas deportivas resulta aún más preocupante por cuanto para alimentar el imaginario en torno al "saber jugar" puede bastar el hecho de que te guste un deporte y estés al tanto de sus principales estadísticas y resultados; y porque entra de lleno en dinámicas de ocio grupal como puede ser ver un partido de fútbol, donde se entiende (desde personas que juegan habitualmente) que apostar durante el visionado del partido multiplica la diversión (hasta que llega un momento en el que no hay diversión si no se apuesta, e incluso la diversión deja paso a la tensión ante el resultado de la apuesta).

Las apuestas deportivas se alejan de la visión problemática del juego al ser vistas como símbolo de vida "sana" por su relación con el deporte.



Actualmente, el juego es una actividad muy cercana a los y las jóvenes, desde el universo del ocio, y a partir de su integración tecnológica. Por todo ello, ya constatamos que el reconocimiento de tener un hábito de juego (con dinero) consolidado se realizaba sin aparente atisbo de preocupación, e integrando el mismo en sus dinámicas normalizadas de tiempo libre. Cuando los jugadores y jugadoras hablan del establecimiento de límites se refieren al tiempo de juego y a las cantidades jugadas: el primero queda completamente desdibujado a partir de la integración *online/offline*, mientras el segundo lo sitúa en un espacio diferencial cuando el dinero que se juegan es suyo (perspectiva que señala que el

problema sería gastar lo que no es tuyo, o lo que no tienes: "si gastas tu dinero no es tanto problema"). Además, el discurso general destaca la necesidad de "saber perder", como capacidad para asumir la derrota. Sin embargo, como se señalaba en *Jóvenes, juegos de azar y apuestas* (pág. 91):

"Asumir la derrota no implica la necesidad de retirarse a tiempo, por lo que grandes pérdidas de dinero, o pasar mucho tiempo al día jugando (ganes o pierdas), puede encajar dentro de lo que algunos perfiles de juego problemático entienden que es una dinámica 'normal' de juego; y porque no es tan fácil aceptar que 'la banca gana', ante la eterna expectativa o promesa de victoria." (Megías, 2020: 97)

Esta idea queda patente también a partir del diario de campo de la observación participante, que explica cómo muchos jugadores están inmersos en una partida infinita, en la que el hecho de que cierren la sala de juegos no implica que se termine, pues queda guardada y pendiente para la jornada siguiente.

Mientras pasar el límite alguna vez no preocupa (siempre que no invada los espacios de responsabilidad), lo cierto es que la dependencia al juego estigmatiza más que otras, precisamente porque se interpreta que es algo que se puede controlar y no controlas (de las drogas se presupone una posibilidad de enganche más rápida, por ejemplo). Así, la etiqueta de "ludópata" aleja de identificación a los jóvenes jugadores, que incluso la manejan como broma en sus conversaciones.

En este sentido, el análisis diferencial que ofrece esta investigación reside en la observación e interacción con hábitos que evidentemente son problemáticos (algo reconocido por quienes los protagonizan), y en el acercamiento a relatos en primera persona de jugadores en proceso de rehabilitación. De estos últimos se extrae que el ludópata¹¹ sólo adquiere o asume su personalidad como tal desde

11. El *Manual Diagnóstico de los Trastornos Mentales* de la Asociación Americana de Psiquiatría (DSM-V) define el trastorno de juego como una conducta problemática, persistente y recurrente de juego, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y que se manifiesta cuando el individuo presenta cuatro o más de los siguientes criterios, durante un periodo de 12 meses:

- 1) Preocupación excesiva por el juego.
- 2) Necesidad de apostar cantidades crecientes de dinero para conseguir la excitación deseada.
- 3) Fracaso repetido para controlar o parar esta conducta.
- 4) Inquietud o irritabilidad cuando se intenta reducir o dejar el juego.
- 5) Uso del juego como un modo de escapar de estados emocionales negativos.
- 6) Persistencia del juego con el objetivo de intentar recuperar el dinero perdido.
- 7) Mentiras para esconder la conducta de juego y sus problemas derivados.
- 8) Puesta en riesgo o pérdida de las relaciones interpersonales.
- 9) Confianza en que los otros proporcionarán los recursos económicos para salir de las situaciones desesperadas. (continúa en la página siguiente)

la institucionalización; es decir, que sólo se reconoce desde dentro del proceso de rehabilitación. Junto a este proceso de identificación tardía, por el cual sólo se contabiliza que una persona tiene problemas con el juego cuando ya está en tratamiento, la invisibilización de los hábitos problemáticos no sólo tiene que ver con la ocultación que ocasiona la vergüenza de quien tiene problemas con el juego, sino también con el hecho de que los problemas de juego se entremezclan con otros (policonsumos, inestabilidad personal, problemas familiares o de pareja...), que pueden provocar que para quien observa no sea sencillo identificar el problema con el juego.

El mencionado hecho de no aceptar la derrota es señalado por los propios ludópatas como frontera esencial, momento en el que ganar es recuperar lo perdido (aceptación de la pérdida de dinero, pero no del fracaso), y "perder es liberarse de la máquina" (Diario de campo, 13/08/2020). En esta línea, como se apunta en el informe, el resultado del juego en la percepción subjetiva deja de ser un resultado dicotómico ganar/perder (como en las experiencias de juego habitual no ludópata) y se convierte en una escala (perder, casi recuperar, recuperar, casi ganar, ganar).

Como se apuntaba en el informe anterior (2020), en torno al juego se articula un discurso que aborda el lado más problemático del mismo de forma similar a cómo comenzó a hacerse con el consumo de alcohol y drogas años antes. Al menos, a partir de determinados elementos comunes: normalización del hábito grupal en contextos de ocio, frente a la estigmatización de las conductas individuales; asimilación del control con la capacidad de poder parcelar o compartimentar los espacios (que el hábito no afecte a tus responsabilidades, aunque se pasen los límites en los espacios de ocio); habituación y aprendizaje como proceso de ensayo/error (no pasa nada por pasarse alguna vez, forma parte del proceso...),

Se considera que existe un riesgo elevado o juego problemático cuando se presentan dos o tres de los criterios citados (algunos autores ya lo consideran con la presencia de un único criterio).

Como factores sociales o ambientales se han descrito el género, la edad, la edad de inicio en el juego, el nivel socioeconómico, los estudios, la disponibilidad y oferta de juego, el tipo de juego, la publicidad, los acontecimientos vitales traumáticos, etc. Desde una perspectiva psicológica, se han identificado factores como la impulsividad, la búsqueda de sensaciones, los déficits en las estrategias para afrontar problemas, las alteraciones en la toma de decisiones, las distorsiones cognitivas, las dificultades en la regulación emocional, rasgos de personalidad, etc. Finalmente, desde la vertiente neurobiológica, se han destacado la implicación de los circuitos de recompensa cerebral, la existencia de polimorfismos genéticos (especialmente asociados con los receptores de la dopamina), los antecedentes familiares de trastornos por uso de sustancias y la comorbilidad con otros trastornos (como el TDAH y el consumo de alcohol o sustancias), entre otros.

Información extraída de *Guía clínica específica. Jóvenes y juego online* (FEJAR, 2018a) y de *El juego de apuesta en línea: impacto en la salud de un fenómeno emergente* (Colegios de Médicos de Cataluña, 2019), que reproducen la información del mencionado manual, de referencia básica para estas cuestiones.

etc. Estos aspectos se pueden intuir en el trabajo de campo realizado en este estudio, que además redondea la perspectiva señalando las posiciones que exigen una mayor regulación de los espacios, los locales y la publicidad, de la mano también de campañas más duras, que giren en torno a estereotipos con los que no resulta tan fácil identificarse.

Lo cierto es que algunos psicólogos expertos en adicciones no dudan en señalar que con el juego estamos ante un nuevo problema social, como en su momento surgió con el alcohol¹². Y algún estudio reciente (Chóliz y Marcos, 2020)¹³ señala que los adolescentes varones, especialmente entre 15 y 16 años, tienen más riesgo de desarrollar una adicción a las apuestas *online*, una actividad que los autores consideran más adictiva que el juego tradicional; y que el 2,5% de los adolescentes españoles tiene una adicción al juego, redes sociales y videojuegos¹⁴.

El escenario tecnológico sitúa el problema del juego en una nueva dimensión, con nuevos peligos.



No cabe duda de que el escenario tecnológico sitúa el problema del juego en una nueva dimensión, de igual manera que es necesario calibrar la forma en que afectan coyunturas tan complicadas como la crisis social y sanitaria derivada del COVID-19¹⁵. En

este contexto, siguen siendo pertinentes iniciativas de prevención y sensibilización¹⁶, así como seguir avanzando en la investigación social especializada y en los acercamientos a la población de riesgo, a partir de metodologías variadas y complementarias, ajustando los instrumentos de medida y actualizando los enfoques.

12. https://www.eldiario.es/andalucia/sergio-fernandez-artamendi-apuestas-juego-online-hemos-creado-jovenes-problema-nuevo-paso-alcohol_1_6131882.html

13. El estudio también ofrece un "tecnotest" para evaluar la adicción al juego, las redes sociales y los videojuegos, así como algunos fundamentos y pautas preventivas a partir de un esquema de toma de decisiones.

14. https://www.uv.es/uvweb/uv-noticies/es/noticias/chicos-tienen-has-tres-veces-mas-riesgos-sufrir-adiccion-apuestas-online-ellas-1285973304159/Novetat.html?id=1286134870378&plantilla=UV_Noticies/Page/TPGDetaillNews; <https://noticias.fundacionmapfre.org/chicos-sufrir-una-adiccion-apuestas-online/>

15. Durante el confinamiento (que tuvo lugar desde mediados de marzo hasta mediados de mayo de 2020), algunos medios se hicieron eco de que la demanda de terapia *online* por ludopatía se dobló durante ese periodo, que las búsquedas relacionadas con el problema del juego en España aumentaron un 4,5% en el último año, y que quienes están más involucrados en ello son los hombres que pertenecen al grupo de edad entre 25 y 44 años. <https://www.heraldo.es/noticias/salud/2020/04/02/la-demanda-de-terapia-online-por-ludopatia-se-ha-doblado-durante-confinamiento-1367579.html>

16. La FAD lleva a cabo una a partir de un enfoque horizontal, que procura dar el protagonismo de las campañas a la población joven: <https://www.fad.es/sensibilizacion>

Alonso, L.E. y Benito, L.E.A. (1998). *La mirada cualitativa en Sociología: una aproximación interpretativa (Vol. 218)*. Madrid: Editorial Fundamentos.

Altell, G.; Tudela, M.; Martínez, P.; González, I. y Rivero, V. (2016). *Hombres, mujeres y drogodependencias. Explicación social de las diferencias de género en el consumo problemático de drogas*. Madrid: Fundación Atenea.

Asociación Alavesa de Jugadores en Rehabilitación – ASAJER (2002). *Estudio sobre las características de los/as ludópatas adscritos a programas de tratamiento en Álava*. Álava: Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz. Disponible en: <http://www.asajer.org/itemweb.php?ldsec=20&ldcat=26&ldit=66>

Asociación Americana de Psiquiatría (2014). *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales*. Washington: American Psychiatric Association.

Ballesteros, J.C.; Calderón, D.; Kuric, S.; Megías, I. y Sanmartín, A. (2020). *Barómetro Jóvenes y expectativa tecnológica 2020*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, FAd.

Becker, H. (1963). *Outsiders: Studies of the Sociology of Deviance*. New York: The Free Press.

Chóliz, M. y Marcos, M. (2020). *Detección temprana y prevención de adicciones tecnológicas en adolescentes*. Valencia: Universitat de València y Fundación Mapfre.

Colegios de Médicos de Cataluña (2019). *El juego de apuesta en línea: impacto en la salud de un fenómeno emergente*. Documento de Posición del Consejo de Colegios de Médicos de Cataluña, enero de 2019.

Comisión Nacional del Juego (2002). *Memoria*. Madrid. Disponible en: <https://www.ordenacionjuego.es/es/memorias-informe-anual>

Conde, F. (2009). *Análisis sociológico del sistema de discursos*. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.

Díaz-Salgado Collado, R. (2019). *Salones de juego, jugadores y ruleta automática en la ciudad de Madrid. Una aproximación desde la antropología*. Trabajo de Fin de Grado. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Díez, L. y Díez, D. (2020). *¡Jugad, jugad, malditos! La epidemia del juego en España: ludópatas y capos del azar*. Madrid: Ediciones Akal.

Dirección General de Ordenación del Juego – DGOJ (2018). *Datos del mercado español de juego*. Madrid: Ministerio de Consumo. Disponible en: <https://www.ordenacionjuego.es/es/datos-mercado-espanol-juego>

Dirección General de Ordenación del Juego – DGOJ (2019). *Informe anual. Mercado de juego online estatal*. Madrid: Ministerio de Consumo. Disponible en: <https://www.ordenacionjuego.es/es/mercado-juego-online-estatal>

Durkheim, E. (2004). *Las reglas del método sociológico*. Madrid: Alianza Editorial.

Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados – FEJAR (2018a). *Guía clínica específica. Jóvenes y juego online*. A Coruña: FEJAR. Disponible en: <https://fejar.org/que-hacemos/recursos/>

Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados – FEJAR (2018b). *Guía clínica específica. Mujer y juego*. A Coruña: FEJAR. Disponible en: <https://fejar.org/que-hacemos/recursos/>

García, C. (2017). *El marco jurídico de los juegos de azar y la incidencia de las nuevas tecnologías*. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

García de Cortázar, A. y González Santamaría, E. (2011). "El cuerpo para 'buscarse la vida'. Prácticas corporales de jóvenes migrantes marroquíes en procesos de exclusión". En *Actas del I Congreso Internacional sobre Migraciones en Andalucía* (pp. 1015-1024). Instituto de Migraciones.

Goffman, E. y Rodríguez, J.L. (1974). *Frame analysis: los marcos de la experiencia*. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas (2006).

Gómez-Cruz, E. (2007). *Las metáforas de Internet (Vol. 13)*. Editorial UOC. Disponible en: https://www.academia.edu/1768899/Las_Met%C3%A1foras_de_Internet

Gómez Yáñez, J.A. y Lalandá, C. (2019). *Juego y sociedad 2019*. Getafe (Madrid): Instituto de Política y Gobernanza. Universidad Carlos III.

Gomis-Vicent, E.; Thoma, V.; Turner, J.J.; Hill, K.P. y Pascual-Leone, A. (2019). "Non-invasive brain stimulation in behavioral addictions: insights from direct comparisons with substance use disorders". *The American Journal on Addictions*, 28(6): 431-454.

Harvey, D. (2004). "El 'nuevo' imperialismo: acumulación por desposesión". *Socialist Register*.

Disponible en: <https://socialistregister.com/index.php/srv/article/view/14997>

Lloret, D.; Cabrera, V.; Falces, C.; García, H. y Mira, S. (2020). *¡¡Jóvenes a jugar!! Análisis del impacto de la publicidad en el juego de apuestas en adolescentes*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad.

Megías, I. (2020). *Jóvenes, juegos de azar y apuestas. Una aproximación cualitativa*. Madrid: Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud, Fad.

Merton, R.K. (1949). *Teoría y estructura social*. México DF: Fondo de Cultura Económica (1965).

Montenegro, M. y Pujol, J. (2008). "Derivas y actuaciones. Aproximaciones metodológicas" en Gordo, A. y Serrano, A. *Estrategias y prácticas cualitativas de investigación social*. Ed. Pearson Educación.

Muñoz, R. (2019). *888: la web de apuestas que quiere ser como Netflix*. El País. Disponible en: https://elpais.com/economia/2019/11/06/actualidad/1573068070_899732.html

Navarro Durán, R. (ed.) (1987). *Libro de las suertes [anónimo]*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas.

Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones – OEDA (2019). *Informe sobre adicciones comportamentales. Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España*. EDADES y ESTUDES. Madrid: Ministerio de Sanidad. Disponible en: https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/2019_Informe_adicciones_comportamentales_2.pdf

Parsons, T. (1937). *The Structure of Social Action*. Boston: McGraw-Hill.

Pérez Camarero, S. (dir.) (2018). *Juventud y juegos de azar. Una visión general del juego en los jóvenes*. Madrid: INJUVE.

Pérez, V. (2019). *Locales de juego y apuestas en el municipio de Madrid: distribución territorial y análisis sociodemográfico*. Federación Regional de Asociaciones Vecinales.

Plan Nacional sobre Drogas – PNSD (2018). *Encuesta sobre uso de drogas en Enseñanzas Secundarias en España (ESTUDES 1994-2018)*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad. Disponible en: https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/pdf/ESTUDES_2018-19_Informe.pdf

Rodríguez García de Cortázar, A. y González Santamaría, E. (2011). "El cuerpo para 'buscarse la vida'. Prácticas corporales de jóvenes migrantes marroquíes en procesos de exclusión". En F.J. García Castaño y N. Kressova (Coords.). *Actas del I Congreso Internacional sobre Migraciones en Andalucía* (pp. 1015-1023). Granada: Instituto de Migraciones. ISBN: 978-84-921390-3-3

Schüll, N.D. (2014). *Addiction by design: Machine gambling in Las Vegas*. Princeton University Press.

Skinner, B.F. (1948). "Superstition in the Pigeon". *Journal of Experimental Psychology*, 38: 168-172.

Unión de Asociaciones y Entidades de Atención al Drogodependiente – UNAD (2019). *El perfil de las adicciones en 2019*. Madrid: UNAD.

Zack, M.; Featherstone, R.E.; Mathewson, S. y Fletcher, P.J. (2014). "Chronic exposure to a gambling-like schedule of reward predictive stimuli can promote sensitization to amphetamine in rats". *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, 8, 36.

¿QUÉ NOS JUGAMOS?

Análisis del juego off y online a partir de las experiencias
y las autorrepresentaciones de las personas jóvenes
dentro de contextos socioeconómicos, culturales y relacionales.

Estudio comparado en Madrid y Vitoria-Gasteiz

Centro
Reina Sofía
sobre adolescencia
y juventud

fad

 Santander *Telefonica*

En colaboración con:

