

EL JUEGO COMO ADICCIÓN SOCIAL: CRÓNICA DE UNA PATOLOGÍA ANUNCIADA

Gambling as a social addiction: chronicle of a pathology foretold

PILAR BLANCO MIGUEL¹, MERCEDES GONZÁLEZ VÉLEZ² y CINTA MARTOS SÁNCHEZ³

Resumen

Antecedentes. Desde que en 1977 se legalizaron los juegos de azar en España, éstos han terminado por convertirse en un grave problema psicosocial. Existen conductas de juego que, aunque en sus inicios si le son atribuibles todos los caracteres positivos de esta práctica, con el tiempo terminan perdiendo su identidad, transformándose en un acto totalmente alienante. Objetivos. Conocer la dimensión social del juego determinando cómo está presente en las primeras experiencias con el juego, así como el significado que ésta adquiere, una vez el jugador se ve inmerso en este proceso adictivo. Método. Metodológicamente se ha optado por la perspectiva cualitativa, ya que ésta se muestra mucho más útil a nuestros intereses de estudio. Como base principal, hemos recurrido a la historia de vida, ya que ésta nos permitía conocer la verdadera magnitud que encarna esta problemática desde el punto de vista de los afectados. Resultados. De manera general hemos descubierto como la dimensión social está muy presente en el juego, ya que hemos valorado cómo ésta termina delimitando tanto el proceso de la adicción, como la percepción que se tiene del propio problema. Conclusiones. Destacar que el inicio de esta práctica viene argumentado bajo la idea de que al formar parte de la cotidianidad, el juego se cuele (a edades muy tempranas) en la vida de un ludópata en forma de entretenimiento social. Pero al final, lo que empieza siendo una actividad divertida acaba convirtiéndose en una verdadera problemática social.

Palabras clave: Adicción al juego; dimensión social, conceptualización del problema; estigmatización social, enfermedad adictiva.

Abstract

Background. Since gambling was legalized in Spain in 1977, many voices that testify that they have become a serious problem that affects more and more people. There is gaming behavior which initially contains all the positive characteristics of this practice, but which eventually ends up losing its identity and it becomes a totally alienating act. Objectives. Knowing the social dimension of the game and determining how it is present in the first experiences of the game, and the meaning this behavior acquires, once the player is immersed in this addictive process. Method. Methodologically a qualitative perspective has been chosen because it is much more useful to our research interests. As the main base, life stories have been used, as it allowed us to know the true extent that this issue embodies from the point of view of those affected. Results. Generally we have found as the social dimension is very present in the game, as we evaluated how it ends up defining both the process of addiction and the perception we have of the problem itself. Conclusions. Note that the start of this practice (under the idea of being part of everyday life), slips (at young ages) into the life of a gambler in the form of entertainment or social entertainment. But in the end what begins as a fun activity just turns into a real social problem.

Keywords: Gambling addiction; Social dimension; Conceptualization of the problem; Social stigmatization; Addictive disease.

Recibido: 20/02/2015

Aceptado: 13/05/2015

Publicado: 03/12/2015

1. Universidad de Huelva. Dpto. de Sociología y Trabajo Social, Huelva, España. Campus de El Carmen. Avda. 3 de Marzo, s/n. 21071 Huelva. Teléfono: 959219539; E-mail: pblanco@uhu.es
2. Universidad de Huelva. Dpto. de Sociología y Trabajo Social, Facultad de Trabajo Social de Huelva, España.
3. Universidad de Huelva. Dpto. de Sociología y Trabajo Social, Facultad de Trabajo Social de Huelva, España.

Introducción: El juego como problemática social

En las últimas décadas hemos asistido a una proliferación, sin precedentes, de todo lo que tiene que ver con el mundo que rodea al juego. Cada cierto tiempo aparecen en el «imaginario del juego» nuevos tipos que incrementan sin descanso la vasta lista de los ya existentes con los que hacer «soñar» a una población de jugadores cada vez más extensa. Todos alguna vez en nuestra vida, hemos apostado bajo la idea de querer pasar un buen rato, pero sobre todo lo hemos hecho inducidos por la imagen tentadora de que la suerte nos sonría y nos agasaje con la «diosa fortuna» que haga nuestra existencia mucho más fausta.

Abierta la puerta del «gambling» (juego por apuesta) serán sólo unos pocos los que se dejen arrastrar por su erótica y acaben por conmutar los pensamientos y sentimientos positivos anidados en el principio (diversión y mejorar la economía), por la lógica destructora de apostar por el simple hecho de apostar, por sentir la emoción del riesgo a apostar, de jugarse el dinero y arriesgarse a ganar o a perderlo todo, incluida su propia dignidad. Este tipo de jugadores son los que acaban formando el grupo de «enfermos del juego» más conocidos como ludópatas o adictos al juego⁴. De hecho, como muy bien apuntan Mazón y Chóliz (2012), la posibilidad de poder jugar utilizando las plataformas que ofrecen las nuevas tecnologías (Internet, televisión móvil, etc.) está ampliando el universo de nuevos jugadores (jóvenes), que si antes eran ajenos o jugaban de una forma marginal, ahora pueden ser considerados como los ludópatas del siglo XXI. Aunque es difícil conocer la prevalencia de la adicción al juego para este sector de la población, algunas investigaciones constatan que estas son altas, situándose entre el 3% y el 18% (Sarabia, Estévez y Herrero, 2014)⁵.

Se sabe que el juego de apuesta o de dinero es la actividad de ocio que ocasiona más abusos y conflictos, originados casi siempre por su gran potencial adictivo. Alonso-Fernández (2003: 195) describe muy bien esta situación cuando explicita sin descuido o con descuido –el juego de dinero– lo amenaza con dominarle como objeto adictivo, llevarle a la ruina económica y, según expresión de algún adicto al juego, mata su alma.

4. Aparte de estos dos conceptos, destacar que a esta patología psicosocial se le otorgan otros términos, entre ellos: ludomanía, sociosis lúdica, juego compulsivo, ludoadicción, ludodependencia y juego problemático.

5. Según estos autores, la oscilación está sujeta a tres factores: el país y año donde se ha tomado la muestra, el instrumento empleado para realizar la mediación y si se trata de juego *online* u *offline*.

España es el país de la Unión Europea que más dinero gasta por habitante en juego y uno de los primeros del mundo. Actualmente nuestro país está viviendo una auténtica revolución en lo que a juegos de azar se refiere. Entre las posibles causas, Chóliz (2014), apuesta por el rol determinante que han tenido tanto, las TIC como la publicidad. Esta transformación empieza a hacerse visible, una vez es aprobada la ley 13/2011 de Ordenación del Juego mediante la cual se legaliza el juego online en España. Según datos recogidos de la memoria anual del juego, en el año 2011 el tamaño de mercado de juego en nuestro país, en términos de cantidad jugada, fue de 26.585 millones de euros, cifra que se ha reducido en un 2,8% si la comparamos con el año 2010. Esta tendencia bajista, iniciada desde el año 2008, es atribuible principalmente a dos factores: al impacto de las crisis económica sobre la renta disponible y el nivel de consumo de los hogares españoles, y a la aparición de operadores *online* con un incremento anual acumulativo en su volumen de ingresos y cantidades jugadas de cerca del 30% (Blanco, 2014). De hecho si valoramos los datos que del 2013 ofrece la Dirección General de Ordenación del Juego-DGOJ (2014), veremos cómo esta modalidad de juego *online* llega a superar al gasto en casinos, bingos o loterías de la ONCE (Chóliz, 2014).

La reflexión de estos datos nos ayuda a comprender las distintas informaciones que, desde distintos organismos especializados en el tema (asociaciones de jugadores, unidades de psiquiatría especializadas, etc.) expresan cuando plantean que en España la ludopatía se ha constituido como un grave problema social para un gran número de personas. Si tenemos en cuenta su prevalencia, los datos epidemiológicos indican que más de medio millón de españoles adultos son ludópatas. En la actualidad el juego online es la segunda causa principal de la adicción en jugadores patológicos que están en proceso de rehabilitación. Si contáramos a los menores las cifras subirían, ya que éstos no se han mostrado impasibles al fenómeno del juego y cada vez son más las voces que alertan del incremento de este problema en los impúberes, no en vano, Chóliz (2014) los define como el sector más vulnerable. Aunque todavía son pocos los menores que acuden a consulta por problemas de juego, esta situación está empezando a cambiar, ya que está operando un cambio a nivel de conciencia social que está permitiendo que muchas familias sean conscientes del problema y soliciten tratamiento (Báez, Echeburúa y Fernández-Montalvo, 1994).

El juego está en todas partes y cómo bien nos recuerdan De la Gándara, Fuertes y Álvarez (2000: 9): El ocio, y el azar, el juego y la vida cuatro elementos que configuran buena parte de la naturaleza humana. La cuestión está en cómo saber integrar esa parte sin que eso se traslade en un gran problema.

Antes de ser considerada la adicción al juego como una categoría diagnóstica recogida en el DSM-III⁶, la consideración social del juego quedaba en manos del instrumento moral, que le atribuía al jugador la identidad de persona viciosa, irresponsable y librador del sufrimiento familiar. Resultante de esta concepción aparece uno de los rasgos que más ha determinado esta conducta –el sigilo–. La clandestinidad ha perseguido a un jugador que, sabiéndose culpable de su conducta, era incapaz de desvelar tal comportamiento por miedo a la vergüenza y a la recriminación social. Hecho público el problema, la penitencia pasaba por mostrar arrepentimiento apelando a su sentido ético, al deber y a la fuerza de la responsabilidad.

Aún con algunos rescoldos que apagar, la situación actual se muestra, en algunos aspectos, muy distinta a la descrita en el anterior fragmento ¿Cómo se ha operado este cambio? Fundamentalmente el cambio de significado viene avalado por un mayor conocimiento del tema y por hacer público un problema que permanecía muy oculto. Hoy se sabe que esta adicción no es un problema moral, sino una enfermedad o un síntoma de una enfermedad subyacente. De ahí que el objetivo fundamental de este trabajo esté centrado en conocer cómo la dimensión social del juego viene a determinar gran parte de las historias de ludopatía analizadas.

1. Material y método

Dado que nuestro interés estaba centrado en analizar y comprender un problema teniendo como referencia básica a las personas que lo padecen, consideramos necesario elegir una perspectiva metodológica que se sirva de estrategias que permitan comprender el fenómeno que se estudia teniendo en cuenta la dimensión intersubjetiva. Es decir, una epistemología interpretativa que, como muy bien apunta Cea D'Ancona (1996: 46): Esté centrada en el sujeto individual y en el descubrimiento del significado, los motivos y las intenciones de su acción.

Por ello elegimos la vertiente comprensiva-interpretativa ya que ésta está interesada en interpretar y comprender los fenómenos sociales desde el punto de vista de los sujetos que viven el hecho de primera mano, en este caso comprender el fenómeno social de la adicción al juego desde esos mismos parámetros a fin de llegar a vislumbrarlo.

6. Es en 1980 cuando el juego se recoge, por primera vez, como categoría diagnóstica en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-III) de la American Psychiatric Association (APA).

Cómo sabemos, bajo esta forma de mirar la realidad, se esconden técnicas muy relevantes. De todas ellas, elegimos la historia de vida. Ésta fue llevada a cabo, tanto a ludópatas como familiares, consiguiendo un total de 42 historias de vida distribuyéndose del siguiente modo: 22 para los jugadores y 20 para los familiares. Dentro de este último, la muestra conseguida fue de 16 para la categoría relativa a cónyuge/pareja, 3 para la de hijos y 1 para la de madre. En cuanto al ámbito de estudio reseñar que ha sido la población afectada por la problemática de la ludopatía (jugador y familia), que está en proceso de rehabilitación la seleccionada. Para ello se ha elegido a la Asociación Onubense Jugadores en Rehabilitación (AONUJER) situada en Huelva capital, aunque su radio de acción está abierto a toda la provincia. No obstante, también contamos con algunos documentos biográficos escritos (posteriormente validados de forma oral por el propio sujeto) de otros jugadores y familiares pertenecientes a otras provincias de Andalucía (FAJER). Tras conocer el perfil de los usuarios jugadores que en ese momento constaban como pacientes de la asociación, optamos por seguir unos criterios de selección que tuvieran en cuenta variables tan significativas como el sexo, la edad, la procedencia geográfica, y el nivel de tratamiento en el que se encontraban en ese momento. Con respecto al familiar, el criterio de elección de los familiares se creyó conveniente elegir al familiar del jugador que previamente hubiera sido seleccionado en la muestra del colectivo de jugadores. Tan sólo se ha podido obtener el relato de cuatro mujeres jugadoras. Situación que visualiza el principal punto débil de este estudio, confirmando una vez más la realidad observada, cuando alude al tema de que son muy pocas las jugadoras que deciden asistir a centros de tratamiento para salir de la adicción. Aunque en el desarrollo del trabajo de campo, relativo a la realización de las historias de vida, se contaba con una fecha de inicio (mayo del 2007) y de finalización (diciembre del 2007), esta última no pudo cumplirse dado que, sobre el terreno decidimos no cerrarla y así dejar abierta la posibilidad de que pudiera irse incorporando algún que otro sujeto más a la muestra inicial (sobre todo en las categorías menos representadas como la de mujer jugadora e hijos de jugador). Al final ésta se dio por concluida una vez que consideramos que esto era imposible, ya que pasado el tiempo, no se incorporaban nuevos sujetos al proceso de rehabilitación (noviembre de 2009).

2. Resultados

En el intento de dar respuestas claras a las preguntas ¿por qué una persona juega? y ¿por qué sigue jugando a sabiendas de los problemas que le acarrea esa actividad?, nos damos cuenta que el argumento no se nos encamina en

una sola dirección, sino todo lo contrario, ante nosotros se abre un mundo lleno de bifurcaciones que nos permiten hablar de una etiología multifactorial. La causalidad de la ludopatía adictiva viene definida o determinada por la interacción de un conjunto de factores pertenecientes a varias esferas: la individual, la familiar y la sociocultural. De esto se desprende que ningún factor es imprescindible o necesario, salvo el de ser jugador como bien anota Alonso-Fernández (2003). Aunque la presencia de cualquiera de ellos sirva para elevar en mayor o menor grado la vulnerabilidad del sujeto, también debemos tener presente la idea de que, por sí solo, ningún factor puede dar cuenta del inicio, desarrollo y mantenimiento de este problema tan complejo.

Situándonos en nuestro caso concreto de estudio, veremos que son varias las razones que se esgrimen a la hora de reflexionar sobre este asunto. Aunque en un principio, algunos de los jugadores manifiesten arrancar del mismo punto de partida: *–estar en un bar y echar a la máquina lo que me sobra después de haber pagado la consumición–*, sin embargo la acción de *echar* lleva implícita situaciones de fondo prácticamente social.

De forma habitual, el jugador piensa que su juego no tienen por qué tener un motivo, de ahí que no encuentre razón o razones ciertas al principio de su narración. Esta incapacidad para dar cuenta de cuál pudo ser el factor o factores que propulsaron su adicción es una pauta constante en su discurso. De manera general tienden a creer que uno empieza a jugar porque suele estar en el lugar adecuado (un bar) y a partir de ahí, las situaciones surgen con la inercia hasta que llega un momento en que sin pensarlo se encuentran atrapados en las redes del juego.

Yo hace tres o cuatro años, yo iba al bar me tomaba mi café y lo que ves es eso, ¿no? Ves a uno echando en la máquina, ves a un tío jugando a las cartas, o ves a otro jugando al dominó y, claro, prácticamente lo vives desde chico. Entonces yo empecé con lo que me sobraba del café y claro si te da 200 ó 300 pesetas te las guardabas en el bolsillo pero, al cabo del tiempo no eran las 200 pesetas que te daba, sino que esas 200 ó 300 pesetas que te daba las volvías a echar (Jugador, 24 años).

Lo mío empezó con lo típico, echas en una máquina, te toca un premio y empiezas a jugar, a jugar, (...) hasta que no puedes parar (Jugador, 30 años).

Pese a esto, son muchos los que haciendo un ejercicio de reflexión son capaces de situar las cosas de forma más clara. El jugador cuando piensa seriamente en el *por qué* va a un bar o cafetería y echa una moneda en la máquina o porque de repente se encuentra sentado en una sala de bingo, lo hace siendo muy consciente de cuál es su realidad. Realidad que según lo contado, ponen de manifiesto situaciones de índole muy social como pueden ser: la fácil disponibilidad del juego, el esparcimiento social, el ocio, el consumismo, etc.

Si partimos del pensamiento más común de que un sujeto empieza a flirtear con el juego por razones tan obvias como las que aluden al mundo del entretenimiento, la lúdica o el esparcimiento social, enseguida nos damos cuenta de que, en muchas de las historias de juego narradas por nuestros sujetos de estudio esto sucede realmente. De hecho bien se podría decir que, dada su accesibilidad, éste tiende a formar parte de la vida de un ludópata desde la infancia como una forma más de esparcimiento social.

De siempre, desde pequeñito vas a los bares y ves a la gente jugar a las cartas, al dominó, a la máquina o en nuestras propias casas. En las casas el juego no se tiene por algo malo, sólo es una forma de entretenerse, de pasar el rato con la familia y en la calle con los amigos (Jugador, 44 años)

De forma general, todos coinciden en afirmar que se empieza a jugar por placer porque genera sensaciones muy gratificantes y ratos agradables con los amigos. Da igual el tipo de juego, la cuestión es aprovechar el tiempo de ocio de que dispone uno para salir un rato, divertirse y si acompaña la diosa fortuna, irte a casa con algún premio ganado.

Empiezas a jugar por diversión, porque los amigos o los compañeros de trabajo te lo dicen. Entonces una tarde uno de compañeros míos, con el que yo hablaba mucho, te dice que han abierto un bingo aquí en la merced y dice que está muy bien que nos ponen el cafelito y tal y bueno... dijimos pues vamos a ir a ver cómo va aquello, por tener otra diversión (Jugador, 60 años).

Yo nunca he jugado antes a nada y nos fuimos un día de despedida de soltera con unas amigas a Sevilla y decidieron meterse en el Bingo. Era la primera vez y no sabía cómo mirar la pantalla. Y me lo pasé muy bien. La verdad es que me gustó y se me quedó la cosa de ir y... (Jugadora, 39 años).

En algún caso nos hemos encontrado con que el afán incontrolado por divertirse va unido a una sensación absoluta por disfrutar su libertad, su forma de entender el mundo. Libertad que se introduce como un elemento que tiende a marcar todas sus relaciones personales.

A mí siempre me ha gustado ser muy libre. Mi marido también tenía su vida. Le gustaba salir y entrar si tenía que acompañarlo lo acompañaba pero a él también le gustaba ir sólo.. Y empecé, empecé y me fui a dar cuenta que no estaba haciendo otra cosa que ir al bingo. Yo soy una persona muy libre. No me gusta... yo les he dado mucha libertad a mis hijos para que sean libres, pero a mí las cosas a la fuerza me producen una angustia horrorosa. A la fuerza las cosas no (Jugadora, 54 años).

Además de servir como esparcimiento en muchos casos, el juego viene a funcionar como elemento de interacción social, sobre todo entre los más jóvenes, ya que empiezan jugando con videojuegos, consolas y ordenadores en casa y

acaban compartiendo recreativo y máquina de juego cuando salen a disfrutar el ocio en pandilla.

He sido jugador durante muchos años de mi vida. Yo siempre jugaba con mis amigos, salíamos los fines de semana y siempre nos íbamos al mismo recreativo a jugar a las máquinas... la verdad es que nunca piensas esto (Jugador, 35 años).

De igual modo sucede con los jugadores más adultos que, como colofón a un día laboral y antes de llegar a casa, disfrutan de un rato de ocio con los compañeros de trabajo, metiéndose en un bar, tomando algo y jugando pequeñas cantidades a la máquina.

Para mí era una diversión, iba con los compañeros de trabajo a tomar unas cervezas después de finalizar la jornada y echábamos un par de euros a las máquinas cada uno, y si nos tocaba algo pagábamos las copas y si no nos tocaba nada, hasta el otro día (Jugador, 34 años)

Yo jugaba con mis amigos, nos lo pasábamos bien, había días que poníamos diez euros cada uno y nos lo gastábamos jugando. Yo tenía novia y antes iba a verla todos los días, pero después iba a verla y con las mismas, a la media hora ya me quería ir. A mí me gustaba más mi ambiente, con mis amigos. (Jugador, 24 años).

En algunas narraciones nos hemos encontrado con la idea de que los patrones de comportamiento lúdico pueden proceder de la imitación. Al igual que sucede con otras adicciones, en el juego funciona una actitud gregaria de mimesis y de querer emular a otras personas, y más si son conocidas como sucede con el grupo de amigos. Sabemos que la imitación visual tiende a funcionar como un mecanismo psicosocial básico en la adquisición de hábitos y rutinas que puede traer consigo el desarrollo de conductas des-adaptativas, sobre todo si este se produce a edades muy tempranas, como sucede muchas veces con el juego.

Mi caída empieza cuando, empezando a ver a mis amigos jugando, yo nunca lo había hecho, me entró esa curiosidad que nos entra a las personas cuando vemos que algo nos llama la atención, que nos divierte y a partir de ahí empezó mi ruina. Al principio cuando no jugaba mucho, me pasaba horas viendo a mis amigos y a otra gente jugar y poco a poco yo me fui engancho (Jugador, 45 años).

Por último señalar que, entre otras de las razones expuestas, están las que tienen que ver con el mundo devorador del consumismo. Consumo que queda ideado y mostrado en el deseo de querer cosas que los demás tienen y que uno por su situación económica, nunca ha podido tener. Deseo se hace realizable a través de una máquina, de un bingo o de un ordenador.

Yo tenía un gran ansia de dinero para poder tener una vida con más caprichos y en la ruleta pronto empecé a ganarlo, con 50 € que ingresé en mi cuenta de apuestas llegué a tener en pocos días 3.000 € (Jugador, 30 años).

Cuando empecé a jugar lo hice por lucro personal. Yo no conocía el tema del juego ni nada de eso. Lo que pasa que yo tengo una cuñada que sí iba al bingo y me decía: he ganao esto y aquello y yo me decía y ¿eso como será? Y me dio la cosa por ir y empecé a ir de vez en cuando para ver si me tocaba o ganaba algo de dinero (Jugadora, 66 años).

Yo de chico siempre soñaba con tener muchas cosas, sería por la juventud... pero yo quería una bicicleta, una moto y no la podía tener. Yo siempre he deseado tener muchas cosas y no sé... habrá sido esa ambición lo que me ha llevado a hacer lo que no debía (Jugador, 29 años).

3. Discusión y Conclusiones

Si atendemos a los razonamientos dados por nuestros sujetos de estudio, nos damos cuenta de que éstos se aproximan al discurso obtenido en otros estudios, sobre todo de naturaleza cualitativa (Urdániz, 1999; López Jiménez, 2002) dónde se ha tenido en cuenta este factor de análisis. Tanto es así que, la importancia de estos factores en la etiología de la adicción al juego viene reflejada, según expresa Alonso-Fernández (2003), en la diversidad de los datos epidemiológicos. Datos que albergan cifras escalofriantes de prevalencia de la ludopatía adictiva en los países occidentales, oscilando sus tasas entre el 1 y el 2% de la población adulta. A partir de aquí puede surgir la pregunta ¿por qué la acumulación de las adicciones sociales se centraliza en la mayoría de los países occidentales? Se postula que esto estaría relacionado con el modo en cómo se han configurado esas sociedades; sociedades que desprenden auténtico estrés (estrés excesivo) creando una verdadera necesidad de gratificación relajante proporcionada por distintas adicciones, entre ellas el juego, la compra y otras actividades.

A la luz de los resultados, y teniendo en cuenta el análisis que algunos autores hacen (Chóliz, 2014; Mazón y Chóliz, 2012), podemos considerar que los factores sociales que mejor explican la adquisición de las conductas de juego, entre otros, serían: la gran disponibilidad, su fácil accesibilidad, su gran aceptación social, su alta difusión y la laxitud en las restricciones legales. Dentro de la exposición al juego también habría que diferenciar varios aspectos como el tipo y número de juegos legalizados, el acceso a los juegos, el poder adictivo del juego y las primeras experiencias que se tiene con él. De igual modo, también se contempla la gran influencia que ejercen los medios de comunicación en su difusión y la falta de una normativa legal en materia de publicidad que limite la presión al consumo que las empresas del sector

hacen de algunos juegos, sobre todo, los que se realizan online o durante los eventos deportivos (Mazón y Chóliz, 2012: 298). Constantemente la publicidad, a través de sus mensajes subliminales, nos promete riqueza y felicidad a cambio de muy poco dinero.

En parte todos somos conscientes de que en las últimas décadas las cifras de personas que terminan por volverse adictas al juego no han parado de crecer. Hecho que es atribuible para la mayoría de los expertos, al gran desarrollo tomado por el juego legalizado cuya extensión, según expresan algunos autores (Alonso-Fernández, 2003 y Chóliz, 2014), ha sido potenciada por la mala gestión, la laxitud de las restricciones legales y la excesiva generosidad o ambigüedad de la legislación reguladora del juego; y en este sentido nuestro país es un claro ejemplo de ello. Como ejemplo, Becoña, Labrador, Echeburúa, Ochoa y Vallejo (1995) recogen los argumentos esgrimidos por el gobierno español para mantener una legislación muy permisiva y que se resumen en: facilitar entretenimiento a los turistas, evitar que los españoles se vayan al extranjero a jugar, y recuperar para los fondos públicos parte de ese dinero. Si hacemos una comparativa con otros países de la Unión Europea veremos que España despunta por el desproporcionado número de locales de juego (legales e ilegales) existentes. Se han llegado a contabilizar unas cuatrocientas mil máquinas tragaperras, cifra algo superior a la que presentan de manera conjunta Alemania⁷ y Reino Unido.

Actualmente se sabe que la accesibilidad al juego correlaciona positivamente con la probabilidad de practicarlo –cuanto mayor es el acceso al juego, mayor es la probabilidad de practicarlo (Secades y Villa, 1988). De ahí que sea sencillo determinar que –hoy por hoy– jugar se plantee como una tarea muy fácil por dos motivos: por la gran oferta de juegos de azar que hay disponibles, y por la excesiva aceptación social que todavía se tiene del juego. En contraposición a la droga, el juego cuenta con el beneplácito de todos, justificándolo a través de una serie de creencias positivas que básicamente pueden resumirse en su «nula peligrosidad y sus cuantiosos beneficios económicos». Esta permisividad allana mucho el camino a los dispendios que se originan en torno al juego. Como ejemplo de ello, Mazón y Chóliz (2012), aluden a los grandes proyectos económicos de creación de lugares de juego en los que se concentran varios casinos y actividades de ocio y negocio, y que bajo el beneplácito de las autoridades y la falacia del beneficio económico, intentan abrirse camino sin tener en cuenta los costes que a nivel de adicción pueden acarrear.

7. El caso específico de Alemania hay que atribuirlo, según recoge Alonso-Fernández (2003), al hecho de haber limitado la intervención legal del control sobre el juego a las máquinas automáticas, dejando fuera los casinos, la lotería y la bolsa.

En la misma línea, diversos estudios (Allcock, 1986; Ladouceur y Mirreault, 1988; Lejoyeux y Adès, 1999) han demostrado que existe una estrecha relación entre la accesibilidad de los juegos de apuestas de azar y la tasa de prevalencia del juego patológico. En parte, esto explicaría el incremento de las tasas de juego patológico entre la población más joven, que está consiguiendo cambiar la imagen clásica que siempre se ha tenido del ludópata adicto; de ahí que cualquier defensa que se intente hacer de él, no nos valga para justificar la negligencia que existe en torno a su existencia (sobre todo a nivel legal). Cuestión que se acentúa, si tenemos en cuenta los costes anexos a esta adicción y que terminan invalidando cualquier opción argumentativa.

Similar importancia adquiere el tema de la oferta de juego. Actualmente nos vemos sometidos al acoso constante de los juegos de azar, y el *boom* de las máquinas recreativas con premio es un ejemplo de ello. Están presentes en todos los sitios: bares, restaurantes, hoteles, etc. Persecución que se ha visto incrementada por la oferta que ofrece Internet y con la que puedes jugar a cualquier hora. De ahí que se sugiera que, la ilimitada disponibilidad de sistemas de juego de azar legalizados, es uno de los elementos que más incursión ha tenido, tanto en la génesis del problema, como en su mantenimiento. Otro de los factores atribuibles al incremento de las tasas de jugadores, sería el hecho de que la lista de los tipos de juegos de azar (incluidos los online) no ha parado de crecer; cada vez es más amplia: distintas modalidades de loterías, las cartas, los dados, las apuestas, las quinielas deportivas, el bingo, los juegos de los casinos, las máquinas tragaperras, etc. Y como juegos adictivos sin intervención del dinero tenemos los videojuegos y los juegos por ordenador. Si valoramos su potencial adictivo, veremos que son las máquinas tragaperras las que provocan una mayor dependencia adictiva (la mayoría los son a estas máquinas o en combinación con otros juegos).

De este riesgo no se escapan ni los más jóvenes ni los mayores. Cada vez se reconoce más que estos colectivos junto al del ama de casa son los más vulnerables. No olvidemos que entre los lugares de encuentro y reunión de los jóvenes se localizan las salas de juegos. Cómo podemos ver, estos espacios funcionan como lugares exclusivos (sólo jóvenes) que les facilitan los contactos sociales; son de aceptación por parte de los progenitores y las autoridades; refuerzan las normas del grupo de iguales; son lugares muy accesibles ya que están situados de forma estratégica en las ciudades (cerca de los puntos de diversión); y cuando se quiere jugar su coste económico es bajo, además de que también permiten ver jugar a los compañeros sin tener que gastar dinero (Secades y Villa, 1998). Pero a estos tradicionales espacios le han salido nuevos competidores –los espacios online–. Según la NetValue de 2002, el 17% de las

personas que visitan los sitios de juegos online son menores de edad (Sarabia, Estévez y Herrero, 2014: 59).

Aparte de tenerlo fácil, el joven cuenta con otro factor de apoyo muy importante que es la *presión social para jugar* proveniente del grupo de amigos. Su existencia ha sido demostrada por varios estudios (Snyder, 1986). Algunos adolescentes, sobre todo los que frecuentan las salas recreativas, ven en el juego una forma de integrarse en un grupo y hacerles sentirse importantes y respetados frente a sus amigos. Quizás, esto podría haber sido distinto si los jóvenes hubieran tenido en su mano otro tipo de alternativas dónde poder disfrutar de su tiempo libre y de ocio. Al no ser así, no extraña que para algunos grupos de jóvenes estos lugares se hayan convertido en una parte importante de su subcultura (Secades y Villa, 1998).

No podemos dejar de destacar la gran importancia que tienen los medios de comunicación y las nuevas tecnologías en la vida de los más jóvenes. El pasar horas y horas delante de un televisor, de una pantalla de ordenador o de una videoconsola les hace ser más vulnerables a la adicción. De hecho, Secades y Villa (1998), resaltan que ya se ha encontrado en los niños una relación entre ver la televisión en exceso en los primeros años, el tiempo dedicado a los videojuegos y el uso abusivo de las máquinas tragaperras. Se parte de la idea de que los videojuegos pueden ser el primer paso que condujera al niño a ser jugador en el futuro, ya que se acostumbra a un patrón de consumo de juego que, en la edad adulta podrá mantener mediante la implicación en juegos con apuestas económicas (Gaja, 1993). De ahí que algunos profesionales aboguen por un uso racional de los mismos, ya que cada vez se tiene más clara la certeza de que éstos pueden ser la antesala de la ludopatía adictiva, cómo hemos podido comprobar en algunos de las historias de vida narradas por algunos de nuestros jugadores.

Para concluir, es importante reseñar que el juego va ligado al sistema social que lo crea y lo ampara, quedando sujeto a un mayor o menor nivel de permisividad social dependiendo de la carga moral y ética que sobre él hayan querido establecer los diferentes legisladores sociales. Situación que será aprovechada por el ludópata para cobijar su imparable conducta de juego y así tener mecanismos sociales que signifiquen su existencia. No en vano los daños colaterales que deja la economía del juego son muchos, y la responsabilidad social para acometer sus costes muy exigua, de ahí que se apueste por el *juego ético* como un compromiso en la prevención desde el ámbito político y social (Chóliz, 2014). Cada vez resulta más difícil crear verdaderos antidotos que mitiguen los costes de vivir en una sociedad muy competitiva e impersonal, donde el valor de la persona queda relegado a un segundo plano en aras

de la valía que ocupan las nuevas éticas ideadas. No obstante la realidad se impone a la ficción demostrando que las nuevas formas de confrontar la vida están cimentadas en pautas totalmente alienables y de esto dan fe los datos obtenidos en este trabajo, ya que el discurso dado por los jugadores y jugadoras aparece confirmando este hecho. Si en un principio el juego les sirve de correctivo ante situaciones poco gratas, al final éste acaba formando parte de su vorágine agravando el problema y esto sólo sucede cuando dejan de vislumbrar el sofismo de creerse estar viviendo en un mundo figurado como si fuese real, empujados por su propio pensamiento irracional.

4. Bibliografía

- ÁDES, J. y LEJOYEUX, M. (2003). *Las nuevas adicciones. Internet, sexo, juego, deporte, compras, trabajo y dinero*. Barcelona: Kairós.
- ALONSO-FERNÁNDEZ, F. (2003). *Las nuevas adicciones*. Madrid: TEA Ediciones.
- American Psychiatric Association (1994). *DSM-IV. Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales*. Barcelona: Masson.
- BÁEZ, C., ECHEBURÚA, E. y FERNÁNDEZ-MONTALVO, J. (1994). Características demográficas, de personalidad y psicopatológicas de los jugadores patológicos de máquinas tragaperras en tratamiento: un estudio descriptivo. *Clinica y Salud*, 5, 289-305.
- BLANCO MIGUEL, P. (2014). *El estudio de las adicciones sociales. El juego como adicción social: Problemática social, contexto familiar y movimiento asociativo. El caso de Huelva*. Tesis doctoral inédita. Universidad de Huelva, Huelva. España.
- CEA D'ANCONA, M.A. (1996). *Metodología Cuantitativa: Estrategias y Técnica de Investigación Social*. Madrid: Síntesis.
- CHÓLIZ MONTAÑÉS, M. (2014). Historia de una adicción: del vicio al trastorno del juego. *Cuadernos de Medicina Psicosomática y Psiquiatría de Enlace Revista Iberoamericana de Psicología*, 111, 84-88.
- CHÓLIZ MONTAÑÉS, M. (2014). ¿Juego ético?: Un compromiso en la prevención de la adicción al juego, desde el ámbito político y social. *Revista Española de Drogodependencias*, 4, 5-9.
- Comisión Nacional del Juego (2011). Memoria de juego 2011. Dirección General de Ordenación del Juego. Secretaría de Estado de Hacienda. Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas.
- DE LA GÁNGARA, J.J., FUERTES, J.C. y ÁLVAREZ, M.T. (2000). *El juego patológico una adicción como otra cualquiera*, Comunidad de Madrid. Consejería de Sanidad. Agencia Antidroga.
- LÓPEZ JIMÉNEZ, A. (2002). *Los juegos de azar. Juego social y ludopatía*, Zaragoza: Gobierno de Aragón y Universidad de Zaragoza.

- ECHEBURÚA, E., DE CORRAL, P. y AMOR, P.J. (2005). El reto de las nuevas adicciones: objetivos terapéuticos y vías de intervención. *Psicología Conductual*, 13 (3), 511-525.
- FERNÁNDEZ-MONTALVO, J. y CASTILLO, A. (2004). Repercusiones familiares del juego patológico: una revisión clínica, *Salud y Drogas*, 4 (2), 149-166.
- GAJA, R. (1993). *Videojuegos. ¿Alienación o desarrollo?*. Barcelona: Grijalbo.
- MAZÓN, M. y CHÓLIZ, M. (2012). Factores económicos implicados en el juego y la adicción al juego. *Revista Española de Drogodependencias*, 3, 287-300.
- MORENO MARISCAL, S. (Coord.) (2007). *Guía Clínica: Actuar ante el juego patológico*. Consejería para la Igualdad y Bienestar Social, Junta de Andalucía.
- PRIETO, M. (1999). *Para comprender la adicción al juego*. Bilbao: Desclée De Brouwer.
- SARABIA, I., ESTÉVEZ, A. y HERRERO, D. (2014). Situación del juego con dinero en jóvenes y adolescentes. *Revista Española de Drogodependencias*, 39 (3), 57-68.
- SECADES VILLA, R. y VILLA CANAL, A. (1998). *El Juego Patológico. Prevención, Evaluación y Tratamiento en la Adolescencia*. Madrid: Pirámide.
- URDÁMIZ, G., IZCO, A., MUÑOZ, O. y SALINAS, M. (1999). Estudio cualitativo sobre la ludopatía en Navarra. *Anales Sis San Navarra*, 22 (Supl.3),155-162.

ANTECEDENTES

Investigación procedente del trabajo de campo de tesis doctoral leída en enero 2014
