



**UNIVERSIDAD DE GRANADA
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIOLOGÍA
DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGÍA**

LAS BASES SOCIALES DE LA LUDOPATÍA

TESIS DOCTORAL presentada por Concepción
Barroso Benítez

DIRECTORES:
Dr. D. Julio Iglesias de Ussel
Dr. D. Felipe Morente Mejías

Junio, 2003

Índice

INTRODUCCIÓN.....	1
1. Aproximación al objeto de estudio	1
1.1. Concretando el objeto de análisis	5
1.2. El marco de estudio	6
2. Metodología	8
CAPÍTULO 1	
El juego como fenómeno social.....	13
1. La presencia del juego en la vida social.....	13
2. Patrones históricos: la evolución y diversidad histórica del juego en Occidente.....	18
3. El juego como objeto de estudio en las Ciencias Sociales.....	27
3.1. Heterogeneidad conceptual.....	28
3.1.1. El significado de la palabra juego.....	29
3.2. Enfoques teóricos sobre el juego	37
3.3. Juego y socialización infantil.....	38
4. La morfología del juego	46
4.1. Los juegos de azar	51
4.1.1. Variedades de juegos de azar.....	52
4.2. Una síntesis clasificatoria.....	55
5. Los juegos de azar en cifras	59
5.1. El gasto en juego en España	61
5.2. Evolución del gasto en España entre 1980 y 2001	64
5.3. Trayectoria del juego en Andalucía y evolución reciente.....	67
5.4. Análisis del sector privado en Andalucía	75
6. Aproximación sociológica al jugador dependiente	83
6.1. Propuesta de una tipología para el estudio de los jugadores.....	86
6.2. Distribución y proporción de la población dependiente del juego	94
6.3. Factores sociales condicionantes del jugador dependiente.....	100
6.3.1. Juego y ciclo de vida	101
6.3.2. Género y juego.....	108
6.3.3. Juego y clase social.....	111
6.3.4. Juego y consumo de masas	114
6.3.5. Nivel de estudios	120

6.3.6. Estado civil	121
6.3.7. Estatus laboral.....	122
6.3.8. Religión	123
6.4. Preferencias de juego en la población dependiente.....	124
7. Consideraciones finales en torno a la delimitación del concepto de juego	131
7.1. La función social del juego.....	132
7.1.1 Funciones del juego desde una perspectiva social.....	132
7.1.2. Funciones de los juegos desde una perspectiva individual.....	137
7.2. Delimitación del concepto para el fin perseguido.....	138
7.3. Hacia un perfil sociológico del jugador objeto de estudio	141

CAPÍTULO 2

Aspectos, factores y teorías psicosociológicas..... 144

1. Concepto y evaluación psicosocial del juego patológico.....	144
1.1. Introducción	144
1.2. Concepto y diagnóstico de juego excesivo.....	145
1.3. Mantenimiento de las conductas de juego patológico	154
1.3.1. Reforzadores (recompensas) positivos y negativos	156
1.3.2. Aumento de la activación psicofisiológica	157
1.3.3. Ilusión de control y percepción distorsionada.....	158
1.3.4. Heurísticos y sesgos.....	159
1.4. Evaluación del juego patológico	161
1.4.1. Evaluación de las conductas de juego.....	162
1.4.2. Evaluación de la adaptación del sujeto	165
1.4.3. Otras medidas.....	167
1.5. Conclusiones	168
2. Aspectos psicosociológicos implicados en el juego	169
2.1. Azar y casualidad ¿por qué juega una persona?	169
2.2. Teorías y modelos explicativos del comportamiento bajo el juego excesivo	174
2.2.1. Teorías biológicas	177
2.2.2. Teorías socio-psicológicas	181
3. Técnicas terapéuticas	190
3.1. Introducción.....	190
3.2. Otros objetivos asociados a las terapias	192
3.3. A modo de conclusión	194

CAPÍTULO 3

El juego excesivo desde la desviación social..... 196

1. Introducción: la perspectiva sociológica de la desviación social.....	196
1.1. Desviación social.....	198
1.2. Conflicto y desviación.....	199
1.3. Un esquema de las teorías de la desviación social.....	204
2. El enfoque integracionista-positivista.....	207

2.1.	El enfoque positivista	207
2.2.	El determinismo biológico	209
2.3.	Conclusiones críticas	211
3.	El enfoque consensualista: teorías de la “anomia” y funcionalistas	214
3.1.	Teorías de la anomia: la formulación clásica de E. Durkheim	215
3.2.	El enfoque ecológico de la Escuela de Chicago	218
3.3.	Teoría anómica de R.K. Merton	222
3.4.	El análisis del juego en la perspectiva estructural-funcionalista	228
3.5.	La teoría funcional del juego de Herbert A. Bloch.....	233
3.6.	La reinterpretación de la anomia desde la perspectiva de las subculturas	235
3.6.1.	La «anomia» como explicación de la delincuencia de bandas.....	235
3.6.2.	La teoría de la oportunidad diferencial	238
3.7.	Valoraciones críticas del enfoque de las subculturas.....	239
4.	Modelos pluralistas: teorías interaccionistas y del proceso social	241
4.1.	Las bases interaccionales de la desviación	241
4.2.	Teorías del aprendizaje social	243
4.2.1.	La teoría de la asociación diferencial de Sutherland.....	243
4.2.2.	Propuestas de la «identificación» diferencial	249
4.3.	El naturalismo y la fenomenología norteamericana: la obra de David Matza	252
4.4.	Las teorías interaccionistas de la reacción social	256
4.4.1.	Los presupuestos del control social	256
4.4.2.	Las teorías actuales del etiquetamiento.....	258
4.4.3.	Conclusiones y críticas	265
5.	Enfoques del conflicto, radicales y críticos	267
5.1.	La sociedad en conflicto y los conflictos sociales	267
5.2.	La desviación en el marxismo	269
5.3.	La perspectiva crítica y radical del conflicto	273
5.3.1.	La justificación de su emergencia.....	273
5.3.2.	Los sociólogos radicales de la desviación	274
5.4.	Consideraciones críticas	277

CAPÍTULO 3

Ludopatía y consumo patológico. Posibilidad de un marco teórico para una explicación sociológica

1.	El mapa teórico de las teorías sociales del consumo	278
1.1.	La explicación de la economía sobre el consumo.....	280
1.2.	La mirada psicológica del consumo	284
1.3.	Un breve recordatorio de las teorías sociológicas del consumo	285
1.3.1.	Max Weber.....	286
1.3.2.	Karl Marx	287
1.3.3.	Thorstein Veblen	289
1.3.4.	George Simmel.....	294
1.3.5.	Elias Canetti y Walter Benjamín	297
1.3.6.	John Kenneth Galbraith.....	299
1.3.7.	Jean Baudrillard	300
1.3.8.	Pierre Bourdieu	302
1.3.9.	Zigmunt Bauman.....	303

1.3.10.	George Ritzer	304
1.4.	Debate entre los diversos enfoques teóricos.....	305
2.	Desde el consumo a la adicción.....	310
2.1.	Introducción al consumismo.....	310
2.2.	Breve historia del consumo en el siglo XX	313
2.3.	Hipótesis de trabajo: de los excesos del consumo a la ludopatía.....	319
2.3.1.	La compra impulsiva como “adicción al consumo”, perfiles de consumidores y ludópatas	322
2.3.2.	El “consumo hedonista”: el consumo como goce y juego.....	324
2.3.3.	El momento histórico: consumo y ludopatía en su marco temporal.....	327
2.3.4.	El espacio social: centros de consumo y centros de juego	329
2.3.5.	El consumo de juegos: consumiendo ocio.....	331
2.3.6.	La significación social del dinero.....	333
2.3.7.	El cuadrado M (Expectación e Individualización) en el juego.....	336
2.4.	Desde los primeros apuntes a la investigación contemporánea.....	339

CAPÍTULO 4

La opinión de los jugadores 344

1.	Metodología y trabajo de campo	344
1.1.	Elección de la metodología	344
1.2.	Elección de la técnica de recogida de datos	346
1.3.	Algunas notas sobre los entrevistados, el ámbito y el contexto del trabajo de campo realizado.....	350
2.	Análisis de contenido de las entrevistas.....	352
2.1.	Ludopatía: la pérdida del control del juego.....	353
2.2.	La invisibilidad social de las ludopatías.....	357
2.3.	El caldo de cultivo: expectativas personales y frustraciones.....	359
2.4.	Asignaturas pendientes: autoestima y dignidad.....	362
2.5.	Incapacidad autoexplicativa y autopercepción	366
2.6.	Consumo y juego: bares, cafés y alcohol/drogas.....	368
2.7.	Imitación social: el juego se transmite	371
2.8.	Mentiras y ocultamientos	374
2.9.	Estigmatización social y etiquetas.....	378
2.10.	Ante todo, la culpa	380
2.11.	Problemas familiares como causas	382
2.12.	Tiempo y soledad	385
2.13.	Consecuencias personales familiares y amistosas	390
2.14.	Relación con el dinero (i): ahorro vs. gasto.....	393
2.15.	Relaciones con el dinero (ii): dinero fácil y pelotazo	395
2.16.	Adicciones como escapes.....	399
3.	Síntesis: Un modelo de evolución observado	404
3.1.	De la diversión a la patología.....	404
3.2.	La línea descendente	405
3.3.	La evolución de la ludopatía con o sin tratamiento	406

CONCLUSIONES..... 412

BIBLIOGRAFÍA..... 430

INTRODUCCIÓN

1. APROXIMACIÓN AL OBJETO DE ESTUDIO

El objeto de estudio que se propone en este trabajo de investigación se centra en el análisis del juego desde una perspectiva sociológica y en la dimensión problemática de lo que se conoce como “juego compulsivo”, “juego patológico”, “juego excesivo” o, más genéricamente, como una tipología de “conducta desviada”. En concreto, se trata de comprender aquellas manifestaciones generalizables del juego que, por la dependencia que muestran, pueden entrañar entre otros factores contradicciones sociales procedentes del medio social, problemas de socialización e incluso de aislamiento, así como ciertas conductas desviadas e incluso marginadas que pueden conducir a la alienación. Se trata, por tanto, de focalizar un tipo de experiencia, socialmente constatable, influido por las inconsistencias y contradicciones que cristalizan en una época histórica como la actual, caracterizada por la reificación¹ del consumo y por una creciente tendencia al individualismo, que dan lugar a desviaciones en los modelos de orientación de la identidad social de las personas afectadas.

Se ha elegido este tipo de práctica de juego porque, aunque muestra unas connotaciones propias de alineación en los tiempos actuales de nuestro entorno, suele estar asociado, y a veces confundido, con una idea más general del juego: como forma elemental de socialidad que está presente en todas las sociedades históricas y, aunque con distintos significados, es recurrente en cualquier forma de agrupación humana. En este sentido amplio, y en su versatilidad significativa, se puede entender el juego como un universal cultural, como ponen de manifiesto los distintos estudios etnográficos que datan las prácticas sociales desde los tiempos más primitivos.

¹ Adoptamos aquí el término ‘reificación’ en el sentido dado por G. Lukács (1985) para describir una situación en la que las relaciones sociales parecen estar fuera del control humano porque adquieren una cualidad fija e inmutable, como si fueran cosas del mundo natural y no del social.

De los diversos significados que se asocian con el mundo del juego, y en línea con la intención de este estudio, cabe destacar la función que ejerce en el aprendizaje y la representación de la imagen social de las personas (Mead, 1990) y demás procesos asociados a los mecanismos de socialización. Bajo esta perspectiva, el juego favorece un hilo conductor para la interpretación de las experiencias humanas similar al que puede proporcionar el mundo del trabajo. Dice al respecto J. Huizinga (1972: 7) que el “*Homo Ludens* –el hombre que juega- cumple una función tan esencial como la de fabricar, y merece, por tanto, ocupar un lugar junto al *homo faber*”.

Sin embargo, y frente al sentido más preciso que se da al mundo del trabajo, la idea general del juego es más confusa y polisémica, lo que hace que se hagan de él interpretaciones tan distintas, incluso en el sentido dado aquí, que dan lugar a que se desdibujen los perfiles que requiere un concepto ajustado para su análisis. Aunque sólo sea una breve referencia de alguno de estos enfoques diversos, con la intención de efectuar un marco de contrastes con nuestro objeto, valga señalar los siguientes sentidos dados.

La filosofía, incluso la teología, ha discutido sobre las implicaciones éticas y teleológicas del juego llegando a establecer juicios de valor tan estrictos que dieron lugar a que determinados ordenamientos jurídicos adoptaran posiciones intransigentes ante los juegos de azar.

En otro sentido, quizá la disciplina con más frentes abiertos sea la psicología, obviamente desde una perspectiva orientada hacia el individuo, aunque tendente en algunos de sus últimos estudios a considerar otros condicionantes sociales. Así, los psicólogos experimentales se han centrado en la observación del juego para emprender líneas de estudio ocupadas en el aprendizaje, en el análisis de preferencias personales y, de modo más específico, en los diversos conflictos sobre la motivación. Los psicólogos sociales se han basado en el juego para estudiar ciertas dimensiones de la competencia social de los individuos, ciertas formas de agresión y en las actitudes para la formación de coaliciones. Por su lado, los psicoanalistas y

psicólogos clínicos se han preocupado por las motivaciones inconscientes y las estructuras de personalidad de los jugadores y por los problemas de su adicción.

Por otra parte, los etnógrafos e historiadores sociales han proporcionado interesantes fuentes interpretativas de distintos modelos culturales del juego en distintas épocas y lugares (González Alcantud, 1993; Solana, 1973). Junto a estas aportaciones no se puede ignorar el papel que la literatura (Dostoyevski, *El jugador*), el cine (*El golpe*) y distintas formas de ensayo (L. González Seara, 1987) han tenido en la configuración de imágenes sociales del juego y del jugador y en las descripciones de escenas memorables que se asocian a estas experiencias.

En esta distribución de papeles asumidos por las distintas disciplinas, la Sociología es de manera sensible la perspectiva que menos se ha prodigado en estudiar este tema. Hay que hacer, no obstante, la salvedad de la sociología anglosajona, en particular la de los sociólogos norteamericanos entre quienes se encuentran estudios pioneros, aunque muy centrados en perspectivas empíricas, de carácter estructural-funcionalista dirigida a estudiar la incidencia del juego en la población, tipo de organización, división de funciones entre individuos y en la sociedad; en algunos casos muy notorios bajo la perspectiva del control social. El resultado de estas diferentes aproximaciones invita a pensar que el conocimiento del juego supone un objetivo difuso o al menos de incierto resultado generalizable.

También existe toda una corriente sociológica que ha contemplado el juego excesivo como una versión parcial de la más genérica desviación social, puesto que denota en su etiología componentes propios de los diversos procesos (anomia, etiquetamiento, aprendizaje) que la sociología de la desviación ha utilizado para referirse a los fenómenos de la delincuencia e incluso de la criminalidad. Asimismo, cabe incluir toda una formulación sociológica articulada en torno al consumo y sus patologías o excesos,

constituyendo el juego excesivo un magnífico ejemplo que ilustra el componente alienante del consumo compulsivo.

Podemos decir mejor, a la vista de esta panorámica, que el juego es una versatilidad instalada en el interés de la mirada del que lo observa. Señala Devereux (1968: 54) al respecto que el juego es a la vez “una institución recreacional principal, un vicio menor, una industria a gran escala, una fuente poderosa de crimen y corrupción política, un problema social perenne, un rompecabezas psicológico fascinante, y un pasatiempo intrigante”. La realidad confirma esta certera afirmación de la ambigüedad del uso del término, pero también cabe pensar que el juego permite un sustrato explicativo en similares términos a como se da en cualquier análisis de toda práctica social. Esta diversidad de enfoques sólo muestra, en principio, que el juego es un crisol donde el significado habrá que descifrarlo de manera contextualizada, dado que en el sentido que se da aquí al concepto está muy circunscrito a las peculiaridades sociales, culturales e históricas de cada realidad social.

1.1. Concretando el objeto de análisis

Por esta disparidad de sentidos que puede adoptar, como vemos, el concepto de juego que quisiéramos cerrar aquí estaría relacionado con una práctica y un sentido que tiene como referencia las siguientes características observables en nuestro entorno social:

1. La peculiar relación que mantienen ciertas personas con un tipo de juego que se conoce como juegos de azar. En concreto, nuestro interés se centra en los llamados “juegos de envite” entendidos como aquellos que suponen apuestas de cualquier artículo o posesión de valor sobre la base de un resultado incierto determinado por el azar. Aunque desde siempre las personas se han sentido atraídas por el azar y la fortuna, por lo general como un reto ante la incertidumbre, es más oportuno pensar que dichas prácticas vienen a estar relacionadas con las diversas interpretaciones mágicas y

religiosas adoptadas por el hombre para enfrentarse a los problemas de seguridad y sentido del destino. Por tanto, en las sociedades actuales, el juego de azar viene a representar una reificación del azar dado en el mundo tradicional, donde el dinero adquiere una cualidad absoluta de bien en sí, frente a los modos tradicionales de apuestas basados en el alimento, los bienes de uso o la propiedad.

2. La popularización y expansión de este tipo de juegos en las distintas capas sociales. En los últimos años se aprecia un notable incremento en la práctica del juego de la población española. Según datos del Ministerio del Interior, el dinero que se mueve en España en torno a los juegos legales de azar ha superado los *cuatro billones* de pesetas (26.037 millones de euros) en el año 2001, frente a los 562.116 y 3.183.504 millones de pesetas que se jugaron en 1980 y 1994, respectivamente, lo que hace un total de 179.531 millones de aumento medio anual entre 1980 y 2001 (Comisión Nacional del Juego, 1981, 1995 y 2001). Otras manifestaciones que evidencian la creciente presencia del juego en la vida de las sociedades contemporáneas está en relación con la industria del juego: máquinas tragaperras, bingos, cupón de la ONCE, casinos y otros. En España se ha producido una transformación tal que por su extensión y por su velocidad sobrepasa la experiencia de los países próximos. Se ha llegado a llamar a este fenómeno como *la revolución no planificada* (J.L. Guirao, 1984: 8) al convertirse España en el primer país de Europa por el volumen y la variedad de juegos, llegando a conocerse como el paraíso de los juegos de azar (tras Filipinas y EE.UU.).

3. Por los problemas sociales que acompañan a las prácticas compulsivas del juego de azar. El juego como apuesta ha conseguido en la actualidad asociarse a lo que Guy Debord (1990: 12), refiriéndose al espectáculo, denomina “estatuto de soberanía irresponsable”. El juego, como expresión del consumo creciente, además de reforzar cierta visión geotrópica de la individualidad, aumenta la ruptura de los lazos sociales de mayor proximidad.

1.2. El marco de estudio

El marco de estudio que se pretende aquí quedaría centrado, en consecuencia, en dar cuenta de la realidad que se asocia en nuestro contexto sociocultural y en la actualidad con los juegos de azar como problema social. Para ello se llevará a cabo una aproximación a los distintos estudios que se hacen eco de este fenómeno para desde dicha revisión concretar un marco conceptual apto para el análisis. Se tomará como hipótesis de fondo, frente a otras perspectivas que hacen mayor hincapié en el trastorno de la personalidad o en la enfermedad psíquica, la presunción de que el juego de azar compulsivo es más bien una manifestación de las contradicciones sociales que se evidencian, sobre todo, en los ámbitos primarios del comportamiento humano, como reflejo de las contradicciones de la estructura social de un determinado contexto social.

La complejidad que alcanza el juego obsesivo socialmente condicionado hace que una de las formas en que han sido abordadas dichas prácticas sea sobre los efectos, bajo la forma de una terapia de choque a las personas ludópatas y de manera individualizada, más que desde un análisis de fondo que trate de sus condiciones de emergencia. De ahí que sea abundante la literatura sobre la “patología del juego”, dando a entender que el juego es una enfermedad o una dependencia centrada en la personalidad (Becoña, 1993; Bombín, 1992; Custer, 1984; Echeburúa, 1992; González Ibáñez, 1989; Rosenthal, 1987, etc).

Un riesgo que se corre al estudiar este fenómeno de la conducta social se da porque al ser un campo de estudio novedoso hace que la comparación de distintas investigaciones sobre el problema del juego arrojen muchas veces resultados contradictorios. Esta confusión está presente tanto en las diversas formas de armar las conceptualizaciones, las tipologías y los perfiles de jugadores que en las diversas investigaciones se presentan como realidades distintas.

Un riesgo añadido viene dado por la falta de atención que la Sociología ha dedicado a este campo de estudio. El tema del juego y de los problemas a él asociados, a pesar de la creciente imagen social que alcanza en los últimos años, no ha despertado en la comunidad sociológica un interés lo suficientemente importante como para afianzar una línea de trabajo centrada en esta realidad.²

La actual situación del estudio del juego problemático recuerda, en suma, la descripción de Thomas S. Kuhn cuando refiere las contradicciones que se dan en la emergencia de una ciencia o con la aparición de nuevos cambios de paradigma.³

Entre los demás propósitos anunciados, el presente estudio quiere también hacerse eco de la escasez de estudios sistemáticos que genera la Sociología y, en la medida que lo permitan las condiciones teóricas y metodológicas, dar un paso adelante en la consecución de un conocimiento más específico de lo que podríamos llamar “el juego como alineación”. De ahí que en gran parte el carácter del presente estudio adopte una perspectiva exploratoria, ante un terreno prácticamente inédito para la sociología en nuestro país.

2. METODOLOGÍA

² Es de destacar un reciente estudio realizado en Aragón por Ángela López Jiménez (2002).

³ “En las primeras etapas del desarrollo de cualquier ciencia, diferentes hombres, ante la misma gama de fenómenos, los describen y los interpretan de modo diferente [...] Estas divergencias iniciales pueden llegar a desaparecer, [...] por el triunfo de una de las escuelas anteriores al paradigma, que, a causa de sus propias creencias y preconcepciones características, hace hincapié sólo en alguna parte especial del conjunto demasiado grande e incoado de informes [...]. A falta de un paradigma, o de algún candidato a paradigma, todos los hechos que pudieran ser pertinentes para el desarrollo de una ciencia dada tienen probabilidades de parecer igualmente importantes [...] Al no dar por sentado ningún caudal común de creencias, cada escritor se siente obligado a construir su propio campo completamente, desde los cimientos [...]” (Kuhn, 1984:40-41).

Al entender el juego alienante como una peculiar forma de (no) relación social llevada a cabo por las personas de distintos modos y por diferentes motivos, estamos afrontando desde el punto de vista metodológico un fenómeno ambiguo, complejo, sutil, a veces contradictorio, al menos aparentemente, cuya existencia o relevancia no puede ser entendida si no es mediante el análisis de estudios de caso de historias personales que den razón de la compleja interacción que toma el juego con otros fenómenos sociales. Si cuando estudiamos las prácticas individuales del consumo de juego, nos ceñimos exclusivamente a aquello relacionado directamente con el individuo, es decir al ámbito individual/ psicológico, no estamos haciendo sino simplificar el problema, limitando nuestras observaciones a aquello más espectacular, pero sin entender los contextos condicionantes que favorecen la aparición de tales comportamientos.

Por tanto, sin negar la influencia que puedan tener factores de otro orden, tales como predisposiciones genéticas, de orden psicológico u otros, las relaciones juego-jugador las asociaremos con el modo que tiene de articularse el individuo con su medio, en razón de las precondiciones que presenta el contexto social inmediato a la experiencia propia del individuo; en concreto, por el tipo y calidad de la vinculación que mantiene el individuo con sus redes sociales primarias. En consecuencia, este estudio pretende una primera aproximación a los procesos de dependencia al juego que se materializan en diferentes prácticas individuales de juego, y por tanto, en diferentes motivaciones e ideologías sociales en relación con el fenómeno. De este modo, nos encontramos con prácticas plurales, todas ellas interrelacionadas y que aquí trataremos de abordar desde diferentes ángulos interpretativos.

Para ello, y como cuestiones metodológicas, nos proponemos conocer desde una aproximación empírica por qué un individuo juega, cuál ha sido el ambiente por, mediante o favorecedor (proceso) por el que llegó al juego, qué factores le hicieron mantenerse en el juego, cuáles son las variables personales, sociales, económicas, culturales y políticas que han incidido en el desarrollo de su conducta adictiva y lo que esa conducta implica.

En una segunda fase, más analítica, pretendemos descubrir las razones de fondo que subyacen en el jugador; es decir, interpretar qué relaciones pueden existir entre el contexto social y las representaciones que se hacen aquellos individuos que manifiestan una práctica de juego compulsivo. En concreto, el objeto fundamental del mismo consiste en conocer cuáles son los procesos y mecanismos que cursan y a los que recurren personas concretas que han experimentado esta forma de juego.

En resumen, tras una revisión de los estudios disponibles que tratan del objeto del juego y de las teorías sociológicas más comprensivas que alumbran explicaciones y propuestas interpretativas de formas de desviación desde el contexto de producción de la vida social, nos proponemos efectuar una observación de los escenarios de los juegos de azar y acceder a una información directa de los propios actores involucrados. Todo ello siguiendo los siguientes pasos:

1. En primer lugar, se abordará un análisis sucinto sobre el juego como fenómeno social e histórico. A ello le sigue la construcción e identificación de tipologías de jugadores y, complementariamente, del número de personas afectadas por el problema del juego, en especial el impacto que genera en el entorno familiar de los afectados. Se tendrá también en cuenta la variedad de prácticas de juegos, la distribución de personas que las practican, así como las consideraciones sobre la función del juego.
2. Definición del marco conceptual a través de una revisión histórica de las formas de juego y de sus implicaciones en la población. Revisión de las teorías disponibles sobre el tema, y descripción de las principales aportaciones hechas en distintos campos de estudio: desde la biología, la psicología clínica y el psicoanálisis, pasando por la psicología, hasta el análisis sociológico de la desviación y del consumo compulsivo.

3. Seguirá el análisis empírico sobre experiencias relacionadas con el juego alienante. Se adopta una perspectiva cualitativa cuya técnica principal es la entrevista en profundidad. A ello corresponderá un análisis descriptivo y un análisis comprensivo más profundo que siga a la información obtenida por dicha técnica de campo.
4. Cierra una conclusión de los hallazgos obtenidos y de las posibles nuevas perspectivas que abriría el presente estudio.

Como epílogo a la introducción, quisiera manifestar mi agradecimiento a todas aquellas personas que con su apoyo científico, profesional o personal, han hecho posible este trabajo de investigación.

El primer recuerdo quiero dedicárselo al presidente, a los técnicos y a los jugadores que forman parte de la Federación Andaluza de Jugadores en Rehabilitación. Su amabilidad y su deseo de aportarme información así como sus experiencias han facilitado, en todo momento, el desarrollo de este trabajo.

Son muchos los compañeros que a lo largo de este tiempo me han estimulado y ayudado en el camino, por lo que es preferible el agradecimiento común a todos. Sin embargo es de rigor, y de singular afecto, citar expresamente a algunos compañeros. Del profesor Benjamín Tejerina agradezco que desde la distancia ha seguido los avatares de esta tesis, aportándome útiles sugerencias y orientaciones.

Olga Senise y Alfonso Márquez, son compañeros de Departamento que me han apoyado en distintos momentos de esta larga tarea. Con Olga he compartido mucho tiempo y ha dedicado parte de su escaso tiempo a la corrección de este manuscrito. Alfonso me ha “salvado” en varias ocasiones de las travesuras del ordenador, ahorrándome muchas horas de trabajo.

Finalmente, quiero agradecer a los directores de esta tesis la paciencia que han tenido en acompañarme durante la travesía que supone la tesis.

Al Dr. D. Julio Iglesias de Ussel, no sólo por todas las sugerencias, orientaciones y aclaraciones, sino por el trato con que me ha atendido y su continuo estímulo y apoyo.

Especialmente quiero aprovechar la ocasión para dejar constancia de mi deuda con Felipe Morente. Los casi ocho años de relación académica, investigadora y personal que nos han unido suponen casi la cuarta parte de mi vida. En algunos momentos habría abandonado este arduo y comprometido trabajo de no ser porque eso hubiera supuesto defraudar su confianza en mí. Sin el estímulo y el aliento que he recibido de su parte dudo que este trabajo se hubiera terminado.

CAPÍTULO 1: EL JUEGO COMO FENÓMENO SOCIAL

1. LA PRESENCIA DEL JUEGO EN LA VIDA SOCIAL

El juego ha formado parte de la vida social de las sociedades desde los orígenes; es más, se puede afirmar que como forma básica de socialidad no hay ni ha existido forma alguna de sociedad y cultura sin juego. Desde los primeros tiempos el hombre ha jugado y ha desarrollado actividades lúdicas como forma de expresión, de pertenencia, como empleo del tiempo libre, ocio y esparcimiento. El juego además cumple funciones sociales básicas en el desarrollo y aprendizaje de los niños, al proporcionar entretenimiento, intercambio y socialización. Se trata, en suma, de una pauta de comportamiento humano que desprende significados de interés para conocer

realidades sociales. En tal sentido coincidimos con González Seara (1987:9) cuando afirma que “el juego es una actividad que corresponde a los estratos más profundos de la naturaleza humana, y existe en todas las sociedades”.

La presencia del juego en la vida social no ha pasado desapercibido en la tradición del pensamiento. Ha atraído la atención de grandes pensadores de todos los tiempos. Así, ya desde la época clásica, Aristóteles relacionó el juego con la felicidad y la virtud al entender que era una actividad desarrollada en un plano superior del ser humano, libre del sometimiento de otros actos dictados por la necesidad. Kant, por su parte, se detuvo en analizar el juego para vincularlo a la creatividad estética del hombre. Tal vez fue el poeta y dramaturgo F. Schiller el primero en subrayar la importancia del juego en la historia de la cultura al señalar que el juego es una manifestación del arte. En su obra *Cartas sobre la educación estética del hombre* dice que “sólo juega el hombre cuando es hombre en pleno sentido de la palabra, y sólo es plenamente hombre cuando juega” (F. Schiller, 1990:241).

En efecto, el juego ha ocupado siempre un lugar importante en el seno de toda cultura, sociedad y estrato social. En concreto, ocupa buena parte de la vida cotidiana en la etapa infantil, para contribuir al desarrollo del niño hacia la emancipación y a su entrenamiento para las actividades serias de la existencia⁴; y en la etapa adulta buena parte de la vida de ocio, al margen de la vida cotidiana. En definitiva, el juego es un fenómeno esencialmente constitutivo del modo peculiar del ser humano que, como señala el antropólogo G. Bally (1973), contiene todos los valores de la vida humana, puesto que es una actividad libre que permite a la persona recrear, exaltar o transfigurar

⁴ La naturaleza social del juego y su papel socializador es puesto de manifiesto de un modo ejemplar por G.H. Mead (1990). Distingue entre “juego no organizado” (*play*) y “juego organizado” (*game*). En el primer nivel de la socialización infantil, el niño reconstruye, mayormente jugando sólo, ciertas escenas parciales de la interacción social, al imitar gestos, palabras o actuaciones de personajes de su experiencia cotidiana. En tales escenarios, el niño en un momento desempeña un rol y luego otro, sin seguir otra regla que la de su propio capricho o humor. Los *games* (juegos organizados) son escenarios (como los deportes y juegos reglamentados) propios de una segunda etapa de la socialización. Es entonces cuando el niño empieza a comprender los valores y las normas por las que se rige la vida social. Para aprender estos juegos deben entender las reglas que los rigen, así como las nociones de justicia y de participación equitativa.

estética o poéticamente la realidad (más que huir de ella), así como la pasión por la vida y la belleza. El juego, desde esta óptica, se presenta, más que como un fenómeno ocasional, accidental o secundario en la vida humana, como un ingrediente o una faceta distintiva de nuestra condición humana.

Esta importancia y significación profunda que tiene el juego en la vida humana ha sido objeto, ya en nuestro tiempo, de un bello y sutil estudio por parte del historiador holandés Johan Huizinga (1972) -el *Homo Ludens*- en el que sostiene que el juego es más viejo que la cultura. De una manera amplia extiende el carácter del juego a toda expresión de la realidad señalando así el origen de toda manifestación cultural. La visión totalizadora del juego que adopta este autor, aunque pueda parecer excesiva, viene a justificar la extensión y profundidad que alcanza el universo del juego en la vida cotidiana. La siguiente cita es una semblanza, incluso lírica, de la omnipresencia del juego en la vida social:

“No nos fue difícil señalar, en el surgimiento de todas las formas de vida social, la presencia de un factor lúdico de la mayor eficacia y fecundidad. La competición lúdica, como impulso social, más vieja que la cultura misma, llenaba toda la vida y actuó de levadura de las formas de la cultura arcaica. El culto se despliega en juego sacro. La poesía nace jugando, y obtiene su mejor alimento, todavía, de las formas lúdicas. La música y la danza fueron puros juegos. La sabiduría encuentra su expresión verbal en las competiciones sagradas. El derecho surge de las costumbres de un juego social. Las reglas de la lucha con armas, las convenciones de la vida aristocrática, se levantan sobre formas lúdicas. La conclusión debe ser que la cultura, en sus fases primordiales, ‘se juega’. No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla ‘en’ el juego y ‘como’ juego” (Huizinga, 1972:205).

Ahora bien, cuando se afirma que el juego es cultura, por paradójico que parezca, a menudo se da a entender lo contrario, se sugiere que es *algo natural*, que la reflexión en torno a sus procesos de construcción es innecesaria, que no merece la pena cuestionarse su base social e histórica. El

enunciado parece funcionar como justificante ideológico; como reificación de la realidad social que lo envuelve, queriendo así ignorar la diversidad que encierra.

Si bien es cierto que el juego junto a otros elementos como la curiosidad, el espíritu de aventura y de riesgo han sido componentes decisivos para el desarrollo de la cultura, la afirmación de Huizinga resulta un poco arriesgada ya que olvida que existen otros factores sociales que conforman la política, la ciencia, el arte, etc. Por otra parte, Huizinga al afirmar que el juego es un elemento constitutivo de la sociedad, de la cultura, olvida que es un “hecho social y cultural” como una “forma de sentir, pensar y obrar de una colectividad” (Durkheim, 1978:35-44.). Es decir, tanto el juego como lo social conviven juntos, dado que ambos son parte del sentir humano y animal.

Los patrones de conducta del juego han cambiado sistemáticamente a lo largo de la historia, tanto en su organización social como en sus manifestaciones más características. Las peculiaridades de cada sociedad han impuesto un determinado tipo de juegos. Existen algunos estudios espacio-temporales sobre la interrelación juego-sociedad. El estudio más conocido es el que realiza Roger Caillois en 1958. Afirma que se puede realizar una fisonomía general de la sociedad partiendo de los juegos que predominan en ella, ya que los juegos son factores e imágenes de la cultura, por tanto una civilización, y, dentro de ella, una época puede caracterizarse por sus juegos⁵ (1958:89-90). Es más los juegos preferidos y más extendidos entre los miembros de una colectividad manifiestan, por una parte, las tendencias, los gustos, las maneras más comunes de razonar, y, al mismo tiempo, “educan y arrastran a los jugadores en las virtudes o defectos, les confirman insidiosamente en sus hábitos o preferencias” (1958:88).

En España hay que aludir al trabajo del antropólogo J.A. González Alcantud (1993) que lleva a cabo en el área del estrecho de Gibraltar. Otra

⁵ Al estudio de R. Caillois (1958) le dedicaremos mayor atención en las próximas páginas.

investigación, en este caso realizada en la Universidad de Yale, en la que se hace una interpretación del juego como reflejo social es la que llevaron a cabo un grupo de antropólogos y cuyos resultados se publicaron en 1959 en un artículo de la revista *American Anthropologist* titulado “Games in Culture” donde sostienen que “los juegos de estrategia (como el ajedrez) prevalecen sobre todo en las sociedades estructuradas en clases, con alto nivel de integración política, mientras que los juegos de azar se correlacionan con las actividades religiosas y con la creencia de la sociedad en dioses razonablemente benévolos” (D.E. Hunter y P. Whitten, 1981:12).

En definitiva, los juegos se ajustan a las características de las sociedades, pasan de unas a otras, se adaptan y contribuyen a configurar modos colectivos de comportamiento. Es evidente que el modo industrial, al igual que los anteriores modos de organización preindustrial, impuso sus formas de juego y que ha evolucionado constantemente hacia formas siempre nuevas. Las configuraciones del juego avanzan lentamente de una generación a otra en nuestra vida cotidiana. Entre estos cambios algunos merecen ser destacados de forma principal para mostrar el papel del juego en las sociedades actuales.

El primero se refiere a su masificación y universalidad. Las prácticas del juego son un hecho universal, en todos los sentidos, que abarca a todos los estratos sociales y a todos los estadios de las biografías individuales. El juego ha perdido las connotaciones de clase social, tanto para el hecho social del consumo de juego como para la elección del tiempo y clase de práctica de juego (todas las clases practican diversos tipos de juego). La provisión institucional de instalaciones y oportunidades de juego, así como la novedosa oferta masiva, a través de los medios de comunicación, han facilitado el acceso a su práctica inmediata.

El segundo se refiere a su estructuración social. La práctica del juego ha perdido el esquema de un comportamiento por rutina para adquirir el de una conducta por elección. No existe un reparto social que atribuya tiempos, tipos,

intensidades o modalidades de consumo de juegos en función de criterios de pertenencia a una clase económica, a un grupo cultural, a un estrato de edad o sexo. La estructura social no impone ni condiciona, en principio, el consumo de juegos. La oferta es tan múltiple en su variedad, tan universal, tan adaptada a las incontables situaciones individuales, que la elección individual llega a ser incluso más difícil que la propia adquisición.

El tercero se refiere al puesto y la función que desempeña en la economía de mercado. Se trata de un elemento económico de primera magnitud por el volumen de negocios que desarrolla y por la dinamicidad que introduce en la esfera de consumo. Es decir, de un simple hecho social, más o menos generalizado, ha evolucionado a un hecho económico fundamental en la economía de mercado y de consumo.

Esta cualidad histórico-cultural del juego hace que centremos nuestra atención en algunos patrones que se han dado en el transcurso del tiempo.

2. PATRONES HISTÓRICOS: LA EVOLUCIÓN Y DIVERSIDAD HISTÓRICA DEL JUEGO EN OCCIDENTE

Antes de centrarnos en el significado y en las distintas apariencias que puede adoptar el juego en la sociedad, podría ser conveniente realizar un rápido análisis de la evolución de sus formas, la reestructuración de su implantación social, así como de las distintas consideraciones que ha tenido, lo cual puede servir para dar una visión más amplia del desarrollo de las características del juego y al mismo tiempo puede contribuir al conocimiento de los cambios sociales acaecidos en los hábitos sociales de los pueblos y de las sociedades que forman.

En principio no parece difícil distinguir la situación y el significado presente del juego en la sociedad del estado en que éste era vivido en épocas anteriores. A las actividades de juegos de nuestra sociedad preindustrial se

pueden atribuir las condiciones y modos de vida tradicionales que Gary Gross presenta de los juegos y deportes en Inglaterra: “Los juegos rurales, con frecuencia caóticos, arraigados en la costumbre y la comunidad, se combinaban con disputas elitistas otorgadoras de prestigio para constituir las formas tradicionales del juego” (Cit. Informe Foessa, 1994).

El juego, tanto en su dimensión agónica, competitiva, como en su dimensión de azar, va unido a orígenes sagrados y mágicos. A.M. Fleming (1978) revisó la historia antigua del juego, encontrando que fue la aparición de los dados, varios siglos antes de Cristo, la responsable del desarrollo de formas más sofisticadas de juego. Sin embargo, los dados no eran utilizados al principio como un juego: eran empleados para explicar el mundo. Seguramente los casos más llamativos sean los de los juegos griegos y también los juegos aztecas. “No había en Grecia ni en Roma juegos que no estuviesen consagrados a alguna divinidad, y nunca se procedía a su celebración sin antes haber ofrecido sacrificios a los dioses” (J. Humbert, 1985:284)⁶. El hecho agonístico era común a la religión, a la fiesta y al juego. En otras ocasiones, por contra, la religión no pudo determinar exclusivamente el juego, siquiera formalmente, y éste se introdujo contra la norma.

Así pues, por regla general se procuraba armonizar la tendencia instintiva al juego con el marco teológico y religioso; de ahí que la primera cuestión era tratar de su licitud. En primer lugar fue Aristóteles quien hizo una teoría de juego en la que ponía de manifiesto la virtud del mismo, y en él se basó santo Tomás para teorizar; la fuente quizás de más autoridad en orden al juego, en quién se inspiraron todos los tratadistas posteriores, incluidos los medievales, como Alfonso X. En el artículo 2 de la cuestión 168 de la *Summa Theologica* se pregunta santo Tomás si los juegos pueden ser objeto de virtud. Razona de la siguiente manera el teólogo:

“El hombre necesita de cuando en cuando del reposo corporal, porque sus fuerzas son limitadas e incapaces para un trabajo ilimitado. Y el alma también

exige someterse proporcionalmente a esa misma ley, pues sus energías son igualmente limitadas y, cuando se exceden en el modo de obrar, sienten fatiga. Además, el alma en sus operaciones, va unida al cuerpo, usando de los órganos sensibles para realizar sus actos; y cuando sale al mundo de lo sensible, se produce cierto cansancio de la parte animal [...]. Sabiendo, pues, que el encanto del alma se halla en el placer, como hemos visto anteriormente, debemos buscar un placer apropiado que alivie la fatiga espiritual procurando un rebajamiento en la tensión del espíritu” (Cit. en Informe Foessa, 1994:1890).

Ahora bien, para ser lícito el juego deberá responder a la moderación, al buen fin, a la “gravedad de espíritu” y a la “dignidad de la persona”. Hay que tener presente que cuando santo Tomás escribió ese texto, el concepto de juego en aquel contexto (medieval) era más amplio, pues se incluía bajo ese término, entre otras actividades, las comedias.

En España, igual que en Inglaterra, “las recreaciones tradicionales plebeyas, por supuesto, estaban distorsionadas por las elites. Reyes ingleses como Eduardo II en 1365, prohibieron los juegos de pelota, los bolos, porque competían con el trabajo e iban asociados (no pocas veces con justicia) con desórdenes callejeros. Clérigos y puritanos reformistas atacaban al deporte como una amenaza a los actos religiosos del domingo y al trabajo; las elites, sin embargo, participaban en deportes socialmente exclusivos, tales como la caza y los simulacros de guerra de los torneos. Para mercaderes y comerciantes relativamente ricos existía el tiro de arco, que los reyes apoyaban como esencial para el entrenamiento militar” (Gary Gross, 1990, cit. en Informe Foessa, 1994:1895).

A pesar de sus orígenes sagrados, el juego ha sido objeto, desde el principio, de condenas morales, al lado de otras consideraciones más neutras y variadas. El juego ha sido visto algunas veces como una institución recreativa, como un pasatiempo fascinante o como un vicio menor; y en otras ocasiones se le ha considerado una fuente de corrupción y de delitos, un problema social.

⁶ Tomado de González Alcantud (1993:73).

Esta apreciación se basaba en una concepción de la moral pública muy concreta: los juegos de azar eran incluidos entre los llamados delitos sin víctimas para utilizar una terminología anglosajona (“crimes without victims”). La historia del juego es la crónica de continuas quejas moralizantes, normativas prohibicionistas y represivas, incumplimientos corruptos de la norma, juego clandestino y nueva reglamentación inútil.

Así pues, los juegos podían tener dos niveles de significación, como indica J.A. González Alcantud (1993): aquel al que estaban formalmente consagrados y que hundía su significación en la estructura religiosa y aquel otro que lo hacía por el lado social. J. Heers afirmaba que:

“[...] las fiestas, espectáculos y competiciones de toda clase, ofrecen muy frecuentemente la ocasión al hombre de afirmar su pertenencia, no sólo a tal nivel de fortuna, sino a un grupo social; no a una “clase”, ni a un orden, sino más bien a un grupo, la mayor parte del tiempo bastante complejo, espontáneo o nacido de circunstancias muy diversas, heterogéneo en su composición misma” (Cit González Alcantud, 1993: 75).

El juego quedará reglado por la cultura aunque en la estructuración social misma preferente. El análisis de Heers es perfecto para mostrar la interacción fiesta-juego-sociedad, pero no agota ciertamente la naturaleza de los juegos, en especial de los que tienden a la privacidad.

En la sociedad de la Baja Edad Media, entre los siglos XII y XV, llama la atención la intensidad y la extensión con la que era vivido el juego como forma de ocio. Un indicador de este hecho nos lo da la abundante literatura medieval cuyo contenido temático giraba en torno al tema del ocio. Desde las incontables prohibiciones de los reyes contra la participación de villanos y plebeyos en el deporte de la caza, y las no menos reincidentes de Concilios y Actas de los obispos contra el juego de azar o de pelota, hasta la publicación de obras tan populares como *El libro de ajedrez, dados y tablas* de Alfonso X el Sabio. Éste dibuja un mapa completo de la significación social de ciertos tipos de juego en

aquella sociedad, al mismo tiempo que sienta las bases de su legitimidad social.

En este libro, el rey castellano inicia el estudio de tres grandes tipos de juegos: el del puro azar como los dados, el de puro ingenio como el ajedrez o las damas y el de una mezcla de ambos, como los naipes, el dominó o el parchís. Dos observaciones reveladoras se desprenden de sus palabras. La primera es la *legitimación social*, aparte de su legalidad, de que tales juegos disfrutaban en la Edad Media. Además, no se establecían distinciones éticas importantes entre los diversos juegos de azar⁷. El juego era un hecho social que abarcaba a todas las clases sociales y ocupaba toda clase de tiempos y espacios. Su disfrute estaba plenamente justificado por la función social de recreo y entretenimiento que proporcionaban. La segunda, la intensa *participación de la mujer* en tales juegos generando la impresión de que se da implícitamente por supuesto que si los juegos de deporte, a pie o a caballo, son propios de hombres, los sedentarios lo son, si no exclusivamente sí con propiedad, de las mujeres.

En este tiempo el tipo de juego más frecuente era el juego de dados. El origen de los dados es muy antiguo, está ligado a los augurios y a la adivinación. Ahora bien, el juego medieval por antonomasia es el ajedrez que representa figuradamente la guerra, y fue al parecer inventado para calmar los deseos sanguinarios del rey babilonio Evilmerodach. Sin embargo, la llegada del juego de naipes a finales del siglo XIV va a desplazar los juegos de dados y ajedrez.

El auge demográfico y urbano de las sociedades europeas creará una intensa vida de mercado, a la cual no fueron ajenos los juegos de azar, especialmente el de naipes. Azar en el juego y fortuna están inextricablemente unidos en la sociedad comerciante. Los naipes están claramente ligados al mercantilismo. Era frecuente en los comportamientos de los mercaderes del siglo XVI los juegos de dinero: cambiar y jugar están estrechamente ligados. La

⁷ Véase Alfonso X el Sabio "Introducción". Cit. en Informe Foessa (1994).

Venecia de los siglos XVI y XVII representa el lugar más ejemplar de la unión entre circulación monetaria y fortuna, en especial se practicaban los juegos de las apuestas y la loto.

“Se apuesta por todo en las tiendas de los barberos, en el sector de las ‘stue’, allí donde se curaban las enfermedades, cerca de los revendedores de agua de vida y de malvasía, en los albergues, en las tiendas de bromas y trampas, en las casas de prostitutas, o entre las cortesanas. La apuesta ha devenido la otra cara de la loto, una versión familiar o individual, en la cual los notarios también participan. Y cuando en 1553, el 15 de abril, es promulgada la primera ley contra las apuestas, las apuestas continúan igualmente: el lugar privilegiado para apostar deviene la iglesia con el acuerdo de los religiosos que utilizan la inviolabilidad del derecho de asilo [...]. Apuestas y ‘lotto’ devienen los auténticos triunfadores de una sensibilidad comerciante, en la cual la sociedad veneciana es uno de los principales puntos de referencia” (A. Olivieri, 1982, cit. González Alcantud, 1993:84).

A partir del siglo XIV son numerosos los intentos por reglamentar o prohibir el uso de los naipes, aunque cuando las prohibiciones adquieren un mayor alcance es en el siglo XVI. A pesar de ello, los juegos de azar prosperaron y se multiplicaron, sucediéndose disposiciones legales para permitir unos juegos y prohibir otros. Es decir, la permisividad sería la tendencia normal.

Nos falta todavía un juego que se hizo muy famoso: la lotería. Las loterías, en sus diversas modalidades, tienen unas raíces antiguas, empezando por los romanos, y figuran, como nos recuerda González Seara, entre los juegos de azar de muchos países, pero en el caso español han llegado a constituir una especie de rasgo típico de la vida española, casi como los toros. Sin embargo, no sólo no nació aquí, sino que llegó con retraso. En la Italia del Renacimiento “surgió una especie de lotería -el juego de la *bianca carta*- donde se mezclaban cartas blancas ganadoras con cartas negras que perdían. Este juego fue de gran utilidad a los comerciantes genoveses y venecianos para desprenderse de sus géneros envejecidos y sobrantes, pues el juego venía a

ser como una ingeniosa combinación de la lotería y las rebajas de Navidad” (González Seara, 1987:135).

En España, se habían autorizado algunas rifas de tipo benéfico en la época de los Austrias. Durante el reinado de Carlos III, se estableció la lotería en la modalidad ahora denominada primitiva. Esta lotería tenía un marcado carácter benéfico. La lotería en la versión más conocida actualmente, la denominada moderna, tiene su origen en México y consistía en una serie de billetes, divididos en décimos. Esta modalidad se extendió en España por decisión de la Junta de Cádiz, el año 1812, convirtiéndose más tarde en el monopolio del Estado que todos conocemos y que, en nuestros días, ha vuelto a introducir la lotería “primitiva” al lado de la “moderna”, que ahora resulta la antigua.

Este tipo de juego viene a inscribirse entre los juegos de azar que gozan de buena prensa, a partir de las Cortes de Cádiz. Como es sabido, durante el régimen de Franco, los juegos de azar privados eran considerados algo perverso, propios de gentes inmorales o inciviles, perseguidos como delitos que se tipificaron en el Código Penal. Sin embargo, el régimen mantuvo y exaltó la Lotería Nacional como algo, no ya lícito, sino digno de difusión y ejemplo para la familia y el vecindario. Y añadió, a la lotería, las Apuestas Mutuas o Quinielas, para promover los deportes sanos con el dinero procedente de un juego de azar liberado de su condición pecaminosa, y aun criminal, por el buen fin a que estaba destinada la recaudación. El cupón de la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), entidad privada, pero sometida al control y tutela de los poderes públicos surge en 1938.

Estos tres juegos -Lotería Nacional, Cupón de la ONCE y Quinielas de fútbol- son los únicos juegos legales en España hasta el año 1977, siempre controlados y supervisados por el Estado, del que además la Lotería Nacional dependía en exclusiva. En 1977 se legalizan otros tipos de juegos (ya existentes de hecho), mediante el Real Decreto-Ley sobre el Juego (15/1977 de 25 de febrero), con lo que queda conformado el nuevo catálogo de juegos

de nuestro país (Decreto 444/1977). De este modo aparecen los casinos, bingos y las máquinas recreativas con premio.

Junto a estas nuevas actividades de azar aumenta la oferta de loterías. La Lotería Primitiva se implanta en 1986, y la Bonoloto (una variación de la anterior) surge en 1988. Más recientemente, en 1991, aparece además una nueva versión de la Lotería Nacional: la Lotería del Zodiaco. En la siguiente tabla se resumen los años de regulación de los distintos juegos de azar.

Año de regulación de los distintos juegos legales en España

DENOMINACIÓN	AÑO DE REGULACIÓN
Lotería	1811
Lotería Nacional	1937
Cupón de la ONCE	1939
Quinielas Futbolísticas	1946
Casinos	1977
Bingos	1977
Máquinas recreativas y de azar	1977
Lotería Primitiva	1986
Bonoloto	1988
Lotería del Zodiaco	1991

Fuente: Ochoa y Labrador, 1994

Una de las características de la afición a los juegos de azar a finales del siglo XX, curiosamente, es que la apreciación social de los distintos juegos no tiene el mismo grado de legitimación. Esta consideración varía en función de que los juegos estén organizados por el sector público o por el sector privado. Algunos indicadores de este hecho indican que en España está permitida y se

hace abundante publicidad del juego público, incluyendo aquí el cupón de la ONCE, y, en cambio, está prohibida la publicidad del juego privado.

En principio, en la sociedad se advierte una permisividad amplia para los juegos de azar. En el *V Informe sociológico sobre la situación social en España*, de la Fundación Foessa, se dice que el juego ha adquirido una legitimidad que explica su aceptación social generalizada: “El juego de azar ha perdido toda su connotación estigmatizante y se ha transformado poco menos que en una tradición familiar o en un estilo de vida cotidiano” (1994:2040). Sin embargo, la peor imagen con la que cuentan los juegos de azar privados se muestra en la mayor ocultación o falta de veracidad de quienes dicen jugar a ellos. En los estudios realizados que pretenden indagar cuál es el número de personas que juegan a un determinado juego, o las cantidades gastadas en él, siempre se encuentra una mayor subestimación de los juegos del sector privado.

En definitiva, el juego ha sido siempre una de las múltiples formas de la aventura humana, moviéndose entre el azar y la necesidad. La aventura rompe con la vida cotidiana, trata de aprovechar la oportunidad arriesgándose en algún sentido, a diferencia de lo que pasa en la rutina del trabajo y la ocupación diaria. El aventurero juega con lo incierto, con lo inesperado, con el destino. El sociólogo Georg Simmel, que escribió un bello ensayo sobre la aventura, evoca el parentesco entre el aventurero y el jugador:

“El jugador se entrega, ciertamente, a la falta de sentido del azar; sólo en la medida en que cuenta con su favor, en la medida en que considera posible y se representa una vida condicionada por este azar, el azar se le aparece inserto en un contexto dotado sin embargo de sentido. La típica superstición del jugador no es sino la forma tangible e individualizada, y por tanto también infantil, de este esquema profundo y omnicomprensivo de su vida, a saber: que en el azar existe un sentido, que en él habita algún significado necesario - aunque no sea necesario según la lógica racional” (G. Simmel, 1982:13).

3. EL JUEGO COMO OBJETO DE ESTUDIO EN LAS CIENCIAS SOCIALES

La manifestación del juego, como hemos visto, ha sido una constante a lo largo de la historia y sobre este hecho se ha escrito abundante literatura por parte de poetas, filósofos, historiadores, juristas, etc. Algunos autores han llegado a considerar el juego como una “noción transversal a la metafísica, a la historia de la filosofía, a la antropología, a la semiótica y simbólica, y aún a la estética y a la teología, entre otras muchas disciplinas” (Yepes, 1991:5). A pesar de que las ciencias sociales incluyen, como es obvio, una diversidad inabarcable de disciplinas que se han mostrado atraídas por este fenómeno, aquí vamos a centrarnos, dados los objetivos de nuestro estudio, en los aspectos sociológicos y psicológicos que lo atañen. También hay que advertir que, dado que las lindes de las disciplinas no son nada precisas, en más de una ocasión tendremos que adentrarnos, por decirlo de alguna forma, en los *territorios* de otras áreas disciplinarias.

El mayor interés por este tema se ha centrado en la importancia que tiene el juego para las experiencias tempranas de la socialización en la infancia y de ello se han ocupado entre otros sociólogos, psicólogos sociales, psicólogos y en general, los estudiosos del desarrollo del niño. Podemos citar, entre otros, a Mead, Cooley, Groos, Hall, Huizinga, Caillois, Piaget, Freud, Sutton-Smith, Aries, Stone, Goffman y Merton (Denzin, 1977). La investigación y la teoría generalmente han tratado de responder algunas de las siguientes cuestiones: ¿cómo se puede definir el juego y cuál es el juego principal de la niñez? (Huizinga, 1972; Mead, 1990; Piaget, 1962), ¿hay diversas formas de juego? (Caillois, 1986; Piaget, 1962), ¿por qué la gente, y los niños en particular, juegan? (Freud, 1922; Huizinga, 1972), ¿cuáles son las consecuencias de los juegos para el proceso de socialización? (Merton, 1992).

3.1 Heterogeneidad conceptual

A pesar de la variedad existente de teorías en torno al juego, se podría afirmar que no existe actualmente en la literatura ninguna teoría consistente o definición del juego y de los juegos que sean relevantes tanto en la vida del adulto como en el proceso de socialización (Denzin, 1977). El malentendido central en esta área podemos situarlo en dos ejes principales. Por un lado, el concepto de *juego* es polisémico y nos ofrece un carácter multidimensional y, por otro, el constante fracaso de todos los teóricos de distinguir sistemáticamente el juego como actividad reglada del juego no reglado.

3.1.1 El significado de la palabra -juego

El juego es una multiplicidad de comportamientos. Así lo reconoce F.J.J. Buytendijk cuando expresa que “los fenómenos que solemos designar, sin compromiso ulterior, con la palabra ‘juego’, constituyen una masa muy heterogénea” (Buytendijk, 1935:39). Se podría afirmar incluso que es uno de los ámbitos de actividad que, en su reflejo lingüístico, han conservado mejor ese carácter plural, resistiendo las tentativas de acuñar un concepto que unificase los diversos juegos: hasta tal punto el término es difuso, elástico e indeterminado.

El empleo que se ha hecho del concepto juego es muy extenso. Hay una serie de autores que cultivan la llamada *teoría de juegos* (M.D. Davis, 1986), los cuales extienden el término a casi todas las acciones humanas que tienen lugar dentro de un marco y unas reglas lingüísticas, económicas, jurídicas, éticas, etc. En la teoría de juegos se puede llamar “juego” a cualquier actividad humana libre que se someta a unas reglas y a unas representaciones simbólicas con el fin de obtener cooperativamente determinados bienes o placeres no estrictamente biológicos: así se podrían llamar “juegos” el mercado,⁸ el lenguaje, la economía... Este uso tan amplio del término ha

⁸ Véase por ejemplo el libro de J. Garay (1994).

dificultado su conceptualización en los distintos campos desde los que se ha abordado su estudio.

Por otra parte, toda definición que se haga va a ser producto de un contexto determinado y así lo pone de manifiesto J. Huizinga (1972) que, en su obra, dedica un capítulo entero al análisis histórico de los distintos significados que ha tomado este fenómeno en las culturas occidentales y orientales. En algunos idiomas hay apenas una palabra para describir todas las actividades de juego, y en otras hay vocablos especiales que describen las distintas actividades relacionadas con el juego. Así, por ejemplo, la cultura anglófona tiene bien tipificada semánticamente las diferentes facetas del juego, puesto que adjudica un sustantivo distinto para cada una de las cinco acepciones principales que entraña el término global y único en castellano de juego. De esta forma, si hablamos de juego de azar se utiliza el término “gambling”; si nos referimos a una actividad recreativa o lúdica se emplea la palabra “play” o por ejemplo el vocablo “game” si lo que queremos expresar es una partida de juego.

INGLÉS	ESPAÑOL
PLAY (actividad recreativa)	JUEGO
GAME (partida de juego)	
SPORT (juego deportivo)	
BET (apuesta de azar)	
GAMBLING (juego de azar)	

En la cultura hispánica, en un sólo nombre, indiferenciado y común, están comprendidos diferentes conceptos que en cierto modo pueden llegar a ser antagónicos como “juego de apuestas”, “juego como deporte”, “juego recreativo”, “juego de azar”. De hecho “juego” y “jugar” tienden a mantener connotaciones lúdicas y recreativas, así como de una cierta trascendencia.

El carácter complejo, amplio y multiforme de la naturaleza del juego hace que resulte extremadamente difícil ofrecer una definición precisa del término. En definitiva, encontramos definiciones diversas y una clara confusión conceptual en torno al tema: no existe unanimidad al formularlo. Por tanto,

nuestro objetivo, en principio, se encamina a encontrar una definición de juego que, en cierta forma, exprese un fondo de significación común a todos los juegos.

En el campo de las ciencias sociales, encontramos dos aproximaciones distintas. Aquéllas que definen el juego en los términos del motivo del jugador, es decir, el juego se supone un comportamiento producido, dada una situación requerida y un motivo asumido. Y, por otra parte, aquellas definiciones que se basan en los atributos del comportamiento de juego en sí mismo, esto es la definición se basa en un número de características predominantes.

El juego definido por el motivo

La mayoría de las definiciones de este tipo se fundan en una teoría particular. El comportamiento de juego se define en términos que suponen causas o motivos. Esta clase de definición tiene una forma general: “el juego es un comportamiento motivado por ‘x’, donde ‘x’ se presume el motivo. Siempre hay un método de descubrir la presencia de ‘x’ o hacer una descripción objetiva de las condiciones cuando se produce ‘x’, entonces el juego puede ser definido” (Ellis, 1973:25).

Varios ejemplos de este tipo de definición son mencionados por A.V. Sabora y E.D. Mitchell (1961:114). Así algunos autores opinan que el juego aparece por la existencia de un exceso de energía. En esta línea, Schiller define las actividades de juego como un “gasto inútil de energía”. Por lo tanto, se define el motivo que genera el comportamiento del juego: la existencia de una clase específica de energía. Otro ejemplo citado por Sabora y Mitchell es la definición de Groos (1898) del juego como “una práctica instintiva, sin una intención seria, de actividades que más tarde serán esenciales para la vida”. Aquí la definición proviene directamente del intento de Groos de explicar el motivo del juego por la asunción de que incluso si el juego no es serio o decisivo en el momento, tiene importancia como práctica para la vida posterior.

La aceptación de estas definiciones depende de la aprobación de las teorías originales de las cuales derivan. No se define realmente que es el juego, pero el analista puede afirmar por qué ocurre el juego.

El juego definido por su contenido

Este tipo de definición se basa en los atributos que se considera forman parte del comportamiento del juego. En casi todas las formulaciones existentes sobre este fenómeno, encontramos una serie de características que se adscriben comúnmente a esta forma interaccional y que son utilizadas habitualmente para dissociar el juego de las actividades no lúdicas. Los principales criterios resaltan que el juego no constituye una conducta aparte o un tipo particular de actividad, sino que se define como un extremo en sí mismo, propio a toda actividad. Es espontáneo, es una actividad perseguida para obtener placer, tiene una carencia relativa de organización, hay ausencia de conflicto y no produce ningún resultado económico, en términos de beneficios o pérdidas, para sus jugadores⁹. Ahora bien, a cada uno de estos criterios se pueden encontrar una serie de anomalías. Ciertos juegos no son espontáneos; algunas formas de juego están altamente estructuradas; también, muchos episodios de juego visualizan altos grados de conflicto, de emoción y de tensión; y, por supuesto, algunos jugadores, sobre todo los de envite, pierden bienes económicos en cierta forma durante sus actividades de juego. A continuación nos vamos a centrar en las definiciones más conocidas y generalizadas que siguen esta forma para definir la naturaleza del juego. La exposición más conocida y comúnmente usada es la de Johan Huizinga:

“El juego en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada ‘como sí’ y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un

⁹ Véase Caillois, 1958; Huizinga, 1972; Piaget, 1962.

determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que dan origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual” (Huizinga, 1972:26).

Huizinga elabora esta definición basándose en una serie de rasgos distintivos. El primero de todos es la libertad: “todo juego es en primer lugar y ante todo una acción libre. (...) Por este carácter de libertad se separa el juego del curso de la Naturaleza. (...) El juego es superfluo. (...) No se impone el juego por una necesidad física ni mucho menos por un deber moral. No es ninguna tarea. (...) Así se tiene, por tanto, una primera y central característica del juego: es libre, es libertad” (1972:19-20). En otros autores encontramos, también, una insistencia en esta característica, por ejemplo, Jesús de Garay entiende el juego por la libertad,¹⁰ como “un modo de relacionarse entre los hombres en el cual todo es libre” (1994:139).

Con lo anterior se relaciona inmediatamente una segunda característica: “el juego no pertenece a la vida ‘ordinaria’ ni ‘real’. (...) Es algo que está fuera del proceso de la satisfacción inmediata de necesidades y deseos. Más aún, interrumpe ese proceso. (...) El juego se separa de la vida ordinaria por el lugar y la duración. Su separación y limitación configuran su tercera característica: se juega dentro de determinadas fronteras de tiempo y espacio. El juego tiene su desarrollo y su sentido en sí mismo” (Huizinga, 1972:21-22).

Huizinga en su obra *Homo Ludens*, entiende el juego como una actividad acotada, reglamentada, como algo que se toma y se deja determinados días a determinadas edades y durante horarios concretos. Esta forma de entender el concepto coincide con el sentido que adquiere en el lenguaje ordinario que se aplica en primer lugar, como se ha dicho anteriormente, a un determinado tipo de acciones, una de cuyas características es *que no siempre acontecen* y que no siempre es conveniente y oportuno que acontezcan. Así, R. Yepes habla del

juego como aquellas actividades que se dan en el ámbito o la *región de lo lúdico*, como “lo alternativo y sucesivo al trabajo y al ámbito de lo ‘trabajoso’” (1991:10). Esto es, el juego es simplemente todo comportamiento que se deja fuera del ámbito del trabajo.

El juego como complejo de comportamientos es categorizado por esta definición como no productivo o aparentemente no instrumental en el proceso de supervivencia. Aunque esta definición puede tener algo de verdad, no nos satisface del todo, creemos que esta forma de entender el juego es sólo una de las múltiples formas de juego. El juego tiene lugar como ocupación del tiempo libre, del tiempo ocio. Pero ello no significa que tenga siempre un carácter desinteresado, como sostiene Huizinga y la mayoría de los investigadores. De la extensa definición que da en su obra está excluyendo casi todos los juegos de azar. Con esta definición “naipes, dados, casinos, hipódromos, loterías, quinielas, que ocupan un lugar destacado en la vida de los pueblos, se esfuman como por arte de magia” (González Seara, 1987:18).

Para Huizinga, su teoría del juego no comporta ningún interés económico, por lo tanto habrá que concluir que tampoco considera los juegos de competición, tales como el fútbol, baloncesto, carreras de caballo, etc, los cuales también generan una actividad económica.

En la misma línea de las afirmaciones de Huizinga, está la visión de R. Caillois (1958: 22 y ss.) que elabora una definición más extensa de juego. El juego se presenta como una actividad paralela e independiente, que se opone a los actos y decisiones de la vida ordinaria mediante una serie de elementos específicos que le son propios y que hacen que sea un juego. Son los siguientes:

¹⁰ Esta característica no se contradice con el hecho de que el juego está lleno de determinaciones: reglas, jugadores, árbitros, recinto de juego, jugadas concretas, materiales con los que se juega, etc.

- Primero, es *libre* -el juego no es obligatorio; si lo fuera, inmediatamente perdería su naturaleza de diversión, atractiva y alegre.
- Segundo, el juego está *separado*, es decir, se circunscribe dentro de unos límites de tiempo y espacio que están fijados de antemano, separados de la “vida ordinaria”.
- Tercero, el juego es *incierto*. Su curso no puede ser predeterminado ni su resultado conocerse previamente, y un cierto ámbito va a depender de la iniciativa de los jugadores.
- Cuarto, es *improductivo*, esto es no crea bienes, ni riqueza. A excepción del intercambio que se produce entre los jugadores, el juego termina en una situación idéntica a la que prevalece al principio del juego.
- Quinto, el juego *está reglamentado*. Estas reglas funcionan bajo condiciones que suspenden las leyes ordinarias, e instalan una legislación nueva, que es la única que cuenta.
- Sexto, el juego incorpora un elemento *ficticio*, una segunda realidad o irrealidad, en contraste con la vida verdadera.

En el caso de R. Caillois reconoce las implicaciones económicas del juego pero, en cambio, consideran que no es actividad productiva, porque, dice, hay traslado de propiedad, pero no producción de bienes, a diferencia de lo que ocurre con el trabajo o el arte, que sí son creadores de riqueza. El acto de jugar, en sí mismo considerado, “es esencialmente estéril. A cada nueva partida, y aunque jugaran toda su vida, los jugadores vuelven a encontrarse en cero y en las mismas condiciones que en el propio principio. Los juegos de dinero, de apuestas o de loterías no son la excepción: no crean riquezas, sino que sólo las desplazan” (R. Caillois, 1986:7). Se trata de una miope concepción de la riqueza y de lo productivo ya que olvida que las actividades de juego requieren de una organización, lo que en nuestros días se denomina industria del ocio, industria cultural, industria de la diversión, etc. Se trata de una concepción influenciada por la llamada ética del trabajo que ha dominado a

generaciones enteras de economistas, sociólogos, políticos e historiadores empeñados en contraponer ocio y trabajo, y por tanto en excluir el ocio del ciclo de producción y consumo. Así, pues, desde esta visión, la función del juego y del ocio es claramente antieconómica.

Para concluir este apartado queremos destacar que aparte de las definiciones anteriormente formuladas, han existido múltiples y variados intentos dentro de las Ciencias Sociales por conceptualizar el juego tal y como pone de manifiesto Ellis (1973) que en una revisión excelente del juego¹¹, enumera hasta trece definiciones y teorías sobre el juego. Incluyen explicaciones tales como la del exceso de energía de Groos (1901), la teoría del juego como relajación de Sapura y Mitchell (1961), la teoría del instinto de McDougall (1923), la psicoanalítica de Freud (1922), y, más recientemente las teorías cognoscitivas del desarrollo de Piaget (1962).

En cada una de estas formulaciones por separado encontramos argumentos tales como que la gente juega porque necesita descargar un exceso de energía; que juegan porque han heredado los instintos del juego; que en el juego la gente encuentra una salida a las crisis e invierte roles sociales para resolver experiencias desagradables. Ellis concluye resumiendo su examen afirmando que no existe ninguna definición admitida del juego. Propone definirlo como aquella actividad que procura excitación, aunque termina reconociendo que tal definición es demasiado amplia.

La revisión de Ellis nos proporciona un conveniente punto de partida que señala el estado de desconcierto conceptual existente en esta área. En definitiva, el fallo común que se observa en casi todas las formulaciones en lo que respecta a las definiciones dadas y características atribuidas creemos que se encuentra en la confusión que hay entre juegos reglados y no reglados. Y, sobre todo en el hecho de que la mayoría de la autores que tratan el problema

¹¹ Véase también Gilmore, 1971.

del juego y su significado, se olvidan de separar las diferencias existentes entre el juego en los niños y el juego en los adultos (López Rodríguez, 1990).

3.2. Enfoques teóricos sobre el juego

Habiendo constatado la complejidad que entraña la tentativa definitoria, intentaremos en este apartado complementar las dimensiones que toda conceptualización requiere. Para ello, realizaremos un análisis de las perspectivas teóricas más relevantes sobre el fenómeno del juego que nos ayude a perfilar, más tarde, nuestro propio marco teórico y metodológico.

De la generación psicoanalítica después de Freud, fue sobre todo el escritor y médico Erik Erikson (1972) quien subrayó el juego como elemento crucial para el desarrollo infantil. Sin embargo, no consideraba que el juego fuera importante o necesario en la vida adulta. De hecho, afirmó que los juegos resultan ridículos y forzados. Creía que el juego activo desaparece conforme la persona va cumpliendo años.

Aunque en determinadas circunstancias y según sus tipos, el juego es característico de los niños esencialmente, no es exclusivo de éstos. El adulto también propende a jugar, “se dan circunstancias en las cuales casi estamos forzados a jugar. Estas circunstancias varían en el hombre según el género de la vida, la edad, el sexo, la cultura, etc.” (Buytendijk, 1935:49).

Huizinga (1972), trata el juego únicamente como una actividad de adultos. Ahora bien, su teoría concuerda con el caso de los niños en que efectivamente para ellos “todo es juego”; el mundo en su totalidad es captado a través de la actividad lúdica. Es un aspecto socializador fundamental. Sin embargo, para el individuo adulto, sólo se convierte en juego cada parcela de lo social cuando intervienen los factores de ocio, diversión... etc.

3.3. Juego y socialización infantil

Destacábamos al comienzo que el mayor interés por el estudio del juego se ha centrado en la importancia que éste tiene en las edades infantiles. Efectivamente, el juego encierra aspectos psicológicos y pedagógicos muy valiosos para la formación de la personalidad y la integración social. Como manifestación de la vida cotidiana, ocupa un papel relevante en el desarrollo de la personalidad. En general, el juego se considera como propósito de anticipación de una parte de la socialización para el infante. Se conceptualiza como una forma de comportamiento social que da lugar a que los niños aprendan a cooperar y obrar recíprocamente (en interacción) con otros.

Desde las ciencias sociales se ha utilizado el juego para contribuir al estudio del desarrollo de la personalidad del individuo. De los enfoques teóricos que, a nuestro juicio, han sido más representativos y determinantes en el aporte de conocimientos para entender las funciones del juego en la infancia destacamos los siguientes.

El desarrollo cognitivo según Jean Piaget

El modelo de desarrollo cognoscitivo del juego en la niñez de Jean Piaget ha sido enormemente influyente en las teorías del desarrollo del niño. Sus formulaciones son altamente originales. Basó sus explicaciones en observaciones directas del comportamiento de los bebés, los niños pequeños y los adolescentes. Su trabajo se centró en el estudio de los procesos cognitivos; esto es, en los procesos mentales que guían el pensamiento y la comprensión de la realidad. Sus investigaciones le llevaron a formular una teoría según la cual los niños van atravesando distintas etapas de aprendizaje¹² que tienen

¹² J. Piaget (1962) establece cuatro fases importantes en el desarrollo del niño: sensoriomotor (desde el nacimiento a los dos años), preoperacional (de dos a siete años), operacional (de siete a once años) y operacional formal.

que ver con su desarrollo biológico y el tipo de experiencias sociales que van acumulando.

Comienza por asumir que los procesos de pensamiento del niño se mueven entre los extremos polares de la “asimilación” y de la “acomodación”. En la terminología piagetiana, la acomodación se produce cuando los conceptos y la conducta de una persona se modifica para adaptarse a las demandas del medio circundante. En cambio, cuando el niño utiliza algo para plasmar una idea suya, es decir, cuando impone su propia realidad ante el mundo físico, tiene lugar la asimilación. Pues bien, Piaget afirma que los procesos de acomodación y asimilación son la base del desarrollo intelectual del niño y la inteligencia la define como la primacía de la asimilación, concluida la acomodación. El juego lo define como el comportamiento asimilativo, y distingue tres formas de juego: juegos sensoriomotor de la práctica, juegos simbólicos y juegos con reglas. Este último tipo, según Piaget, raramente aparece antes de la edad de cuatro años, y pertenecen principalmente al tercer período de desarrollo.

El enfoque de Piaget ha sido muy criticado. Por un lado, sus datos proceden sobre todo de los comportamientos de los niños de Europa occidental que juegan durante su tiempo libre en la escuela y, por otro su modelo no deja lugar a los juegos de azar (Caillois, 1958:158). El juego, desde esta perspectiva, es visto como una aberración en los procesos del pensamiento. Su modelo del desarrollo cognoscitivo asume que la inteligencia y el pensamiento son relativamente insensibles a las influencias del contexto social y de la interacción social. Al niño por debajo de los siete años lo visualiza como un interactuante egocéntrico que no puede tomar las opiniones y las actitudes de los otros. No es hasta después de que el niño alcance la edad de siete años que Piaget visualiza el pensamiento y aparece la acción socializada. Su opción del término *socializado* es desafortunada y, como Denzin (1977) observa, implica que el comportamiento social no aparece antes de la edad de siete años. Piaget niega la opinión del interaccionismo simbólico de la conciencia y uno mismo, porque no toma en cuenta que es el contexto social

de las experiencias de la socialización los que forman los procesos de pensamiento del niño joven (Mead, 1990).

George Herbert Mead: el self

G.H. Mead, filósofo pragmatista americano y psicólogo social que ha tenido cierta influencia en las diversas formas de sociología interaccionista, se dedicó a estudiar y a reflexionar cómo las personas van construyendo su propia identidad y van definiéndose a sí mismas a través de sus experiencias sociales; esto es, de sus interacciones con otras personas. El concepto central de su pensamiento es el *self*, una dimensión de la personalidad compuesta por la conciencia y la imagen que de sí mismo tiene el sujeto (Macionis, J.J. y Plummer, K., 1999). De la misma forma que Piaget, Mead pensaba que la infancia es una etapa crucial para el desarrollo de la personalidad. Pero, como hemos indicado anteriormente, Mead no creía que el desarrollo del *self* estuviera supeditado a factores estrictamente biológicos. Para Mead, lo que explica y acelera el desarrollo del *self* es la experiencia social.

G.H. Mead (1990) ha utilizado el juego para explicar la importancia que tienen los procesos interactivos en la socialización y, en concreto, la interiorización del “otro” como requisito básico para el surgimiento de la conciencia de “sí mismo”. Mead llevó a cabo un profundo análisis de los mecanismos psicosociales mediante los cuales el niño alcanza la conciencia de “sí” a través de la interiorización del “otro”. Más allá del “yo”, el “mí” (*self*), es decir, la conciencia de sí mismo como actor social independiente, sólo se alcanza como consecuencia de un proceso interactivo en el cual interiorizamos también la figura del “otro”.

En todo este proceso el juego desempeña un papel fundamental. De hecho, Mead afirma que dos factores básicos en la génesis de la persona son: las actividades lúdicas y el deporte. Distingue tres etapas lógicas en el desarrollo del sí mismo: la etapa del juego informal, la del juego formal y la del otro generalizado.

En la primera fase el niño tan sólo está capacitado para asumir (a través de la imitación) y desempeñar el rol de una persona cada vez. Por esta razón, al principio el niño comienza imitando las actuaciones de los adultos y, en especial, las de sus padres. Juega a ser adulto y a actuar como actúan los adultos. En la siguiente etapa (*play*) el niño aumenta su capacidad al ampliar su perspectiva y poder, con ello, asumir y desempeñar varios roles a la vez. Progresivamente, el juego se transforma en realidad y el niño empieza a “verse a sí mismo” como aquello a lo que juega y, por tanto, como aquello que los “otros” esperan de él.

En el deporte (*game*), por ejemplo, el niño tiene que poseer la capacidad de adoptar la actitud de todos los demás que están involucrados en el juego (formal, con un objetivo definido, varios papeles y un conjunto de reglas a conocer y respetar). El deporte, por tanto, constituye “un ejemplo de la situación de la que surge una personalidad organizada” (Mead, 1990:188). Se despierta así en el niño el significado de la participación social conforme a normas, y es entonces cuando asimila lo que Mead denomina el “otro generalizado”, es decir, el conjunto de las pautas, reglas y valores conforme a los cuales se organiza la vida social. En definitiva, aprende a verse a sí mismo como miembro del grupo y a identificarse como tal. Este punto es crucial, deviene condición *sine qua non* para el pleno desarrollo de la persona.

El juego desde el interaccionismo simbólico

A partir del estudio de las teorías sobre el juego se observa que la mayoría de los estudiosos del tema, a excepción de Huizinga, Caillois, Mead, y los interaccionistas simbólicos recientes, han tendido a divorciar estas formas interaccionales de los contextos interpersonales que los producen. Así la mayoría de las formulaciones existentes son tipologías de contextos libres, divorciando el juego, tanto espontáneo como organizado, de la configuración social. Además, toman en cuenta raramente la perspectiva del jugador en el juego o episodio de juego, tanto del niño como del adulto. Tenemos tipologías

de juegos, pero pocos teóricos hacen una distinción entre el juego libre y gratuito (*play*) y aquel que valora el resultado y la necesidad de ganar (*game*). Hay poco tratamiento de las implicaciones que tienen para los jugadores el juego. Las bases de datos de estudios existentes tienden hacia el estudio de los juegos formalmente estructurados observados en laboratorios o configuraciones del desarrollo del niño. En resumen, las teorías existentes no dan ninguna base interaccional firme para un estudio comparativo de estas formas sociales.

En su descontextualización del juego, los teóricos no han podido comprender el hecho fundamental de que todo juego implica interacciones (que pueden no ser cara a cara) de una o más personas que están orientando sus comportamientos cognoscitivos, físicos y simbólicos hacia sí mismos, hacia otros, o hacia objetos animados e inanimados. Por consiguiente, una teoría del juego debe basarse sobre una imagen constante del proceso de interacción, y debe tratar el lugar de las personas y la situación en esa interacción. Nos referimos al juego tanto en sus formas conjuntas como en las solitarias. La perspectiva que más se acerca a este tipo de análisis es el interaccionismo simbólico.

Hay que destacar que lo que se entiende comúnmente bajo la rúbrica genérica de “interaccionismo simbólico” es un conjunto heterogéneo de enfoques y escuelas que tienen por objeto común el estudio de los procesos de interacción, destacando el carácter simbólico de la acción social. Fue, no obstante, la obra de Mead quien puso los cimientos de este enfoque que, como hemos dicho, se nos presenta a través de varias escuelas con aproximaciones diferentes y, en algún aspecto, contradictorias.

Blumer (1981) destaca las tres premisas (sencillas, pero fundamentales) en que se basa el interaccionismo: 1) el ser humano orienta sus actos hacia las cosas en función de lo que éstas significan para él; 2) el significado de estas cosas se deriva de o surge como consecuencia de la interacción social que cada cual mantiene con el prójimo; 3) los significados se manipulan y modifican

mediante el proceso interpretativo desarrollado por la persona al enfrentarse con las cosas que va hallando a su paso.

La interacción ocurre en un *lugar* (Goffman, 1970). El lugar consiste en los siguientes elementos correlacionados: actores autoreflexivos diferencialmente; lugar o situación (configuración) inicial (es decir, el territorio físico); objetos sociales que configuran esas condiciones y son puestas en práctica por los actores en cuestión; un conjunto de reglas de naturaleza civil-legal, cortés-ceremonial, y de naturaleza específica que explícita y tácitamente dirige y forma la interacción; un conjunto de lazos que ata a los interactuantes a otros; y un conjunto de definiciones reflexivas de la coordinación de cada actor a uno mismo y a los otros durante la secuencia de la interacción. La cantidad total que dos o más actores pasa en el lugar será llamada la *ocasión de la interacción*. Cada intercambio focalizado entre esos actores será llamado un *encuentro*.

El juego es un encuentro y como cualquier episodio interaccional se puede estudiar en los términos de las dimensiones del lugar. Cada caso de la interacción focalizada visualiza una configuración única de estos seis elementos del lugar. Cada elemento puede asumir diversos parámetros a lo largo del tiempo, dentro y a través del encuentro. Los juegos, al igual que el trabajo, es una forma interaccional: son producciones situadas que diferencialmente moldean los elementos de los actos, de la interacción y del lugar que ha sido contorneado (delimitado). Así, un juego puede ser definido como una actividad interaccional de naturaleza competitiva o cooperativa que implica a uno o más jugadores que juegan por un conjunto de reglas que definen el contenido del juego. La habilidad y la oportunidad son los elementos esenciales que intervienen.

La interacción que ocurre dentro de un lugar diferenciado será enfocada o no enfocada. Las consecuencias biográficas de cualquier juego dado, para cualquier jugador, variarán por la naturaleza del juego y por la actitud del jugador hacia lo que proporciona el juego a él o a ella. La naturaleza

aparentemente inconsecuente de los juegos puede establecer para el jugador un sentido en él mismo no alcanzable de otra manera en la vida de cada día. Goffman observa:

“Cuando las personas van a donde está la acción, van a menudo a lugares donde hay un aumento, no de los riesgos aceptados, sino de las posibilidades de que se vean obligadas a aceptar riesgos... En las calles de diversiones de los barrios urbanos y en los lugares de veraneo, se pueden alquilar escenarios en los cuales el cliente puede ser el principal participante en juegos de azar animados por el hecho de ser muy poco consecuenciales. Allí las personas que en ese momento no tienen vinculaciones sociales pueden insertar monedas en aparatos de demostración de destreza, para demostrar a las demás máquinas que poseen cualidades de carácter socialmente aprobadas. Estos pequeños y desnudos espasmos del yo ocurren en el fin del mundo, pero allí, en ese final, están la acción y el carácter” (Goffman, 1970:236).

4. LA MORFOLOGÍA DEL JUEGO

Los juegos que localizamos en cualquier contexto son realidades sociales que han sido originadas de acuerdo con las características de los protagonistas y las condiciones de su entorno. Por tanto, como se ha apuntado anteriormente, el juego puede adquirir múltiples formas: hay tantos juegos como habilidades sociales o capacidades humanas. Por otro lado, el juego adopta distintas formas en cada cultura o sociedad, como expresión de los valores colectivos y vinculados al estilo de vida de las diferentes sociedades. Como consecuencia de la complejidad que manifiesta este comportamiento humano, llevar a cabo una clasificación de los diferentes tipos de juegos suele ser una ardua tarea ya que comprende una amplia variedad de actividades. De hecho, los criterios que se siguen son diversos: según los contenidos; según los destinatarios a los que van dirigidos; según las destrezas que implica;

según el promotor del juego, etc. A continuación repasaremos algunas de las propuestas más interesantes.

Sobre la década de los cincuenta, R. Caillois en su obra *Los juegos y los hombres* (1986), que lleva por subtítulo *La máscara y el vértigo*, introduce el concepto de *etnoludología* según el cual a través de los juegos se podría hablar de una sociología de sus protagonistas. En su visión sociológica del juego considera la posibilidad de clasificar los juegos utilizando diferentes principios. Por sus características objetivas primero, es decir, por el instrumento principal que se utilice (tarjetas, dados, fuerza física...); en otro, por el número de jugadores involucrados y el ambiente del mismo; finalmente, por el lugar en que se disputa la prueba. Caillois encontró estas diferentes clasificaciones fútiles y, en cambio, propuso unas categorías diferenciadoras basadas en las experiencias subjetivas de los participantes en el juego.

“Después de examinar las diferentes posibilidades, propongo una división en cuatro secciones principales según que, en los juegos considerados, predomine el papel de la competencia, del azar, del simulacro o del vértigo. Las llamó respectivamente *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Las cuatro pertenecen claramente al terreno de los juegos: se juega al fútbol, a las canicas o al ajedrez (*agon*), se juega a la ruleta o a la lotería (*alea*), se *juega* al pirata como se *interpreta* a Nerón o a Hamlet (*mimicry*) y, mediante un movimiento rápido de rotación o de caída, se juega a provocar en sí mismo un estado de confusión y desconcierto (*ilinx*) (Caillois, 1986:41).

Por lo tanto, los juegos deportivos, de azar, de teatro o de danza (aventura) se corresponderían respectivamente con la clasificación dada por este autor de *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.

El sentido que presentan estos términos es el siguiente. El primero de ellos, el *agon*, se refiere a los juegos de competición. Por tanto, el móvil del juego es el deseo de ganar, de ver reconocida su excelencia en un determinado dominio, ya sea de carácter muscular (los encuentros deportivos) como de tipo más intelectual o cerebral (las partidas de ajedrez, por ejemplo).

El *agon* se presenta como la forma perfecta del mérito individual y sirve para manifestarlo. El segundo término, los juegos aleatorios, el *alea*, se refiere a la oportunidad, incertidumbre y suerte. Supone una actitud exactamente opuesta a la del *agon*. Aquí las decisiones no dependen del jugador, éste no puede influir en absoluto, el jugador permanece enteramente pasivo ante su único adversario: el destino.

El tercer y cuarto concepto, *mimicry* e *ilinx*, parece ser que fueron sugeridos a Caillois a partir de la observación de la conducta de juego en los niños. La *mimicry*, la imitación no necesita traducción. Con respecto a la imitación, Caillois escribe (Ibíd.:52):

“Todo juego supone la aceptación, si no de una ilusión (aunque esta palabra no signifique otra cosa que entrada en juego: *in-lusio*), cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. El juego puede consistir, no en desplegar una actividad o en soportar un destino en un medio imaginario, sino en ser uno mismo un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia. Nos encontramos entonces frente a una serie variada de manifestaciones que tienen como características comunes el apoyarse en el hecho de que el sujeto juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo. El sujeto olvida, disfraza, despoja pasajeramente su personalidad para fingir otra”.

La cuarta categoría, *ilinx*, indica vértigo (en griego *ilinx* significa vorágine). Caillois usa el concepto de vértigo para referirse a un esfuerzo momentáneo de “intentar destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de inflingir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso” (Ibíd.:58).

No obstante, para Caillois esas divisiones no agotan la realidad del juego, puesto que pueden darse diversas combinatorias. Propone que la cantidad de libertad de expresión, de movimiento y de emoción es otra variable a tener en cuenta en la posible clasificación del mundo de los juegos. Esta variable atraviesa completamente el universo de los juegos.

“Así, al mismo tiempo se les puede situar entre dos polos opuestos. Casi por completo, en uno de los extremos reina un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud, mediante el cual se manifiesta cierta fantasía desbordada que podemos designar mediante el nombre de “paideia”. En el extremo opuesto, esa exuberancia traviesa y espontánea casi es absorbida o, en todo caso, disciplinada por una tendencia complementaria [que exige] [...] una suma cada vez mayor de esfuerzos, de paciencia, de habilidad o de ingenio. A este segundo componente lo llamo “ludus” (Ibíd.:41-42).

Las ideas clasificatorias de Caillois generan la taxonomía mostrada en la siguiente tabla (tomada del Cuadro I de Caillois)¹³.

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

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

Los principios que utiliza Caillois y que rigen los distintos tipos de juegos -el azar o la destreza, la suerte o la superioridad demostrada- también se manifiestan fuera del universo cerrado de los mismos. Son actitudes que se encuentran en las relaciones humanas. Incluso, Caillois llega a distinguir distintos tipos de sociedades según sus juegos practicados.

¹³ En cada columna los juegos se clasifican en un orden tal que el elemento *paidia* decrezca constantemente, mientras que el elemento *ludus* crece de manera también constante.

Esta tipología de juegos ha estado sometida a continuas críticas.¹⁴ Ahora bien, su clasificación ha servido de base a posteriores clasificaciones realizadas. Así, González Seara (1987) agrupa los juegos en tres grandes tipos. En primer lugar, los juegos de competición cuya esencia radica en el esfuerzo personal del jugador. El resultado final va a depender del mérito personal, del esfuerzo y del entrenamiento. Se parte de una igualdad de oportunidades para que gane el mejor. El segundo grupo de juegos están relacionados con el vértigo, el éxtasis y el disfraz y, por último, hace mención a los juegos de azar. En éstos todo depende de la suerte y el destino.

Para Agnes Heller (1998) el juego pone en movimiento “todas las facultades humanas”. Los juegos se distinguen entre ellos por las capacidades que prevalentemente ponen en movimiento (destreza y agilidad, sagacidad...). Pero hay una facultad que siempre domina en primer plano: la fantasía. Todo juego se convierte en una satisfacción de la fantasía, ya que la realidad es “sustituida” por una realidad imaginaria y se vive en un mundo inventado y autónomo. Esta necesidad incluso se presenta en aquellos juegos que tienen objetivos muy próximos a la vida, es decir, que superan el ámbito lúdico: los juegos cuyos objetivos son las ganancias.

Heller utilizando como criterio clasificador la fantasía, distingue tres grandes categorías de juegos: los de pura fantasía, los juegos miméticos y el juego regulado. A los primeros pertenecen la mayoría de los juegos infantiles, y sirven principalmente para la interiorización social. La satisfacción de la necesidad de fantasía es la que provoca el placer en estos juegos. Estos juegos no llegan a desaparecer nunca, sino que asumen otras formas a medida que vamos creciendo.

En la segunda categoría, la satisfacción de la fantasía se traduce en la asunción de un papel. Un ejemplo de esta forma lo tenemos en el teatro. En el tercer tipo, los papeles, cuando existen, pierden importancia y se convierten en

¹⁴ Para profundizar, véase González Alcantud (1993:246-249).

funciones dentro del determinado sistema de reglas. Un elemento principal en los juegos regulados es su carácter competitivo: en ellos se puede ganar o perder. Incluso deben su popularidad precisamente a este aspecto competitivo, en cuánto no sólo la fantasía encuentra en ellos un nuevo alimento, sino que a través suyo surge una particular tensión que atrapa a los jugadores. Este tercer tipo es el que más se aproxima al concepto de juego en el que se ve implicado el juego de azar que centra nuestro interés y al que dirigimos nuestra atención.

Aunque hemos distinguido varios tipos de juegos, aquí únicamente nos vamos a centrar en los denominados juegos de azar (envite).

4.1. Los juegos de azar

Resulta conveniente indicar que los juegos pueden depender o no de la fortuna, como es conocido, y que esa dependencia puede ser total o parcial. Algunos (Bombín, 1992) reservan el término “juego de azar” para aquellas actividades que incluyen una apuesta. Sin embargo, y de acuerdo al uso frecuente que se da al vocablo apuesta, independientemente de que el resultado tenga un contenido económico o no, ella se identifica con el pago satisfecho al ganador de cualquier evento pactado. La apuesta configura el premio que recibe el vencedor. Ella puede ser honorífica (las diversas distinciones medievales a los triunfadores de los torneos), algo apreciado socialmente (el laurel para coronar la frente de atletas y guerreros) o algo económico como es cualquiera de los premios en metálico que se otorgan.

A lo largo de este trabajo nos vamos a referir al juego de azar como la actividad que sometida a reglas para la obtención de una ganancia o apuesta dependa, total o casi enteramente, de la suerte. Normalmente, cuando la ganancia implica un pago típicamente económico se habla de envite y, en este sentido, lo usan la mayor parte de las legislaciones. Lo que sí resulta redundante es hablar de juegos de envite y de azar. El término envite supone que la ganancia económica depende entera o casi enteramente de la suerte; la

expresión juego de azar no implica, como ya hemos dicho, la ganancia de una apuesta económica.

Sin embargo, en nuestra legislación y en la de otros países se usan ambos términos, bien en forma redundante o bien como sinónimos, a lo cual nos vamos a someter. Por tanto, cuando el juego incluye una apuesta, que implica tanto la posibilidad de obtener una ganancia como el riesgo de una pérdida, se habla de juego de azar, que viene a ser un pulso entre el riesgo y la esperanza, decidido por la suerte. El juego de azar implica, pues, dos elementos constitutivos: unas reglas conocidas y un factor desconocido, que Cicerón denominaba “Concursu quodam fortuito”, y que comúnmente se conoce por los nombres de azar, suerte, fortuna, riesgo, albur.

El juego de azar es un reto a la suerte, mediante el cual una persona proyecta sus esperanzas de cambiar mágicamente el futuro a su favor, o al menos de experimentar el placer del triunfo contra el riesgo del fracaso a pesar del sufrimiento que conlleva su incertidumbre, traduciendo así una disconformidad con la realidad, un deseo de huida de la mediocridad o monotonía cotidiana. Jugar es, en suma, una forma aventurada de desafiar al destino.

4.1.1. Variedades de juegos de azar

Al igual que ocurre con la idea de juego más general, podemos encontrar diferentes variedades de juegos de azar que establecen una oferta diferencial que puede, a su vez, hacer más atractivos unos juegos frente a otros. Se distinguen, principalmente, cuatro aproximaciones clasificatorias que agrupan, atendiendo a ciertos criterios, la variedad de juegos de envite existentes en nuestro entorno social, son los siguientes: por su contenido (máquinas tragaperras, bingos, casinos, cartas, loterías y apuestas deportivas); por su licitud (lícitos e ilícitos); por su administración (públicos y privados) y por su poder adictivo (muy adictivos y poco adictivos) (Bombín, 1994).

Para nuestros fines hemos seleccionado la propuesta clasificatoria que establece el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado, dependiente del Ministerio de Hacienda (ONLAE) que distingue los distintos juegos en función de su naturaleza: aquellos promovidos por la iniciativa privada (sector privado) que inician su andadura en 1977 cuando se despenaliza el juego en España; los juegos fomentados por la Administración (sector público) y los juegos específicos de la ONCE.

A) Juegos privados

Surgen en 1977 cuando se despenaliza el juego en el conjunto del Estado español y comienzan a promulgarse las primeras normas relativas a la autorización y funcionamiento de los nuevos juegos. La explotación de estos juegos quedó desde un principio incluida dentro de la esfera de la empresa privada. Estos juegos son básicamente los siguientes:

a) Casinos: Se consideran el lugar por excelencia para jugar. Presentan una gran variedad formal, y se definen por el lugar en que se llevan a cabo, no por sus características intrínsecas. Entre ellos se encuentran: la ruleta francesa, ruleta americana, *black jack*, bola o *boule*, punta y banca, etc. La mecánica del juego exige del jugador un determinado nivel de conocimientos previos indispensables.

b) Bingos: Una de sus principales características es el carácter inmediato de la percepción del premio y por otro lado, otra característica es el componente de azar puro, sin intervención alguna de la habilidad del jugador. Las salas de bingo son explotadas por instituciones o entidades autorizadas, bien directamente, bien a través de empresas de servicios que asumen totalmente la organización y el funcionamiento de este juego. El número de salas de bingo durante el año 2001 en Andalucía era de 66.

c) Máquinas recreativas y de azar: Se legalizaron en 1981 y, a diferencia de otros países, no se restringió su colocación a salas de juegos y casinos, sino que se permitió su instalación en lugares de fácil acceso a la población como bares y cafeterías, por lo que se han convertido en poco años en el juego de azar más popular y de mayor recaudación entre los existentes. Respecto de este juego hay que hacer una segunda diferenciación. De acuerdo con la legislación,¹⁵ las máquinas se dividen en tres categorías:

1. Máquinas de tipo A, que son las meramente recreativas y de mero pasatiempo (Pin ball, Comecocos, Marcianitos) en las que prevalece la habilidad del jugador, y se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida.
2. Máquinas de tipo B, o recreativas con premio, son aquellas que a cambio del precio de la partida conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y, eventualmente, un premio cuyo valor no podrá exceder de 20 veces el fijado como precio de la partida. Son ejemplos de ellas las boleterías, las cascadas, los pasillos, los rodillos y los proyectores con frutas, cartas y otros símbolos, etc. Esta clase de instrumentos deben devolver un 75% como mínimo de las apuestas efectuadas, y
3. Máquinas de tipo C, o de azar, sólo pueden estar instaladas en los Casinos de Juego o Buques Autorizados y a cambio del precio de la partida o jugada pueden ofrecer un premio hasta de 400 veces el valor de la partida.

Las máquinas objeto de nuestro estudio son las de tipo B y C que anteriormente se han descrito.

B) Juegos Públicos

¹⁵ Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar de la Comunidad Autónoma de Andalucía, aprobado en el Decreto 491/96, de 19 de noviembre.

Desde sus comienzos los juegos Estatales, en sus diferentes modalidades, han estado directamente ligados con actividades de índole benéfico social, cultural y deportivo. Nacieron como un medio de alcanzar un nuevo sistema de financiación del Estado. Este tipo de juegos, a través del Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado (ONLAE), que actualmente se denomina la Entidad Pública Empresarial de Loterías y Apuestas del Estado (LAE), engloba los siguientes tipos: loterías, Bono-Loto y apuestas deportivas.

Las loterías disponibles en la actualidad son la Lotería Nacional, la Lotería Primitiva y la Bono-Loto. La lotería nacional tiene una larga tradición en España: el primer sorteo se celebró en Cádiz en 1812. El primer sorteo de La lotería primitiva es en 1985. Los sorteos son el jueves y el sábado.

4.2. Una síntesis clasificatoria

Como hemos indicado anteriormente, existen diferentes criterios clasificatorios para agrupar los diversos tipos de juego. Así, por ejemplo, el hecho de que en el juego de azar se utilice dinero introduce un claro factor diferenciador, según su alcance económico, que normalmente se correlaciona con su significación social y su contexto legal. En este sentido puede hablarse de *juegos lícitos*, que por la escasa cuantía que implican se aproximan a meros pasatiempos; e *ilícitos*, que por el volumen económico que mueven se convierten frecuentemente en una profesión habitual o en un vicio.

Otra clasificación de juegos de azar muy comúnmente utilizada es la que establece Irurita et al. (1996) en función de dos principios: (1) Juego activo vs. Juego pasivo y (2) Juego continuo vs. Juego discontinuo.

El *juego activo* es aquel que requiere unos conocimientos y unas habilidades por parte del jugador que apuesta. También agrupa a aquellos juegos que favorecen la creencia de “poseer un sistema” o una “estrategia”

mediante la cual puedan hacerse con el premio (el caso de la ruleta, por ejemplo). La naturaleza de estos juegos no está en su contenido, sino en las connotaciones o supersticiones que se le han atribuido, y que han sido aceptadas por el jugador. Dentro de esta variedad nos encontramos juegos como las carreras de caballos, las quinielas, los juegos de casino, etc.

El *juego pasivo*, por su parte, no requiere de ninguna acción, conocimientos o habilidades en el jugador, quien sólo depende de la suerte. Aquí situaríamos las loterías, las máquinas tragaperras, el bingo y el cupón de la ONCE. El caso del bingo y las máquinas tragaperras es bastante particular porque, siendo realmente pasivos, reúnen bastantes condiciones “mágicas” y supersticiones acerca de las máquinas, acerca de quién canta las bolas, de la hora, de actividades a realizar, etc. (Bombín, 1992).

Los *juegos discontinuos* constituyen aquellas formas de juego en las que las series de apuestas, juego y resultados están espaciadas durante horas o días (loterías, cupón de la ONCE, quinielas). Mientras que los *juegos continuos* son formas tales como las máquinas tragaperras, el bingo y los juegos de casino. En relación a este último criterio, algunos autores señalan que la mayor capacidad adictiva de los juegos está directamente relacionada con el tiempo que transcurre entre el momento de la apuesta y el resultado. Así, los que presentan un resultado inmediato tras el envite son más *adictivos* que aquellos en los que el resultado aparece diferido en el tiempo, que son menos *adictivos*.

Cabría plantear una síntesis de las anteriores taxonomías utilizando un nuevo eje clasificatorio según podemos apreciar en el siguiente cuadro. Nos referimos a los diferentes significados socioculturales que pueden caracterizar a los distintos tipos de juego existentes en la actualidad.

ARRAIGADOS	EXÓGENOS O MALDITOS
-------------------	----------------------------

Lotería Nacional, Lotería Primitiva, Bono-Loto, Quinielas de Fútbol Cupón de la ONCE	Casinos, Salas de Bingo Máquinas Recreativas
Tipo de Gestión	
Pública	Privada
Por las características	
Pasivos Discontinuos Poco adictivos	Activos Continuos Adictivos

Fuente: Elaboración propia

Conviene distinguir entre: (1) Aquellos juegos que suponen prácticas culturales arraigadas en las costumbres populares, como es el caso de la Lotería Nacional y, (2) los que podemos llamar “exógenos” o “malditos” porque se asocian al “vicio” o al “delito sin víctimas”. Bajo estas consideraciones el uso y las diversas prácticas de juego existentes adquieren connotaciones diferentes en función del grado de legitimidad de que gocen en la población.

Los llamados juegos “exógenos”, que son los procedentes del sector privado, muestran por lo general una mayor estigmatización hacia el jugador; y en la medida en que éste no supera la contradicción alienante que lo enfrenta al juego, tiende a reforzar los lazos de adicción. En esta dinámica, los rituales y sus símbolos son importantes porque operan de forma inmediata en la construcción de la identidad del jugador dependiente. Esto es especialmente relevante en las prácticas de juegos que requieren su “propio espacio social”. Son los juegos privados precisamente los que más recurren y abusan de esta caracterización ritual. El lugar en que se lleva a cabo este tipo de juegos es especialmente importante porque los distingue de manera más evidente de otros juegos. Quien juega con frecuencia en las máquinas tragaperras, en el

bingo o el casino, es potencial víctima de sanción social si es visto con asiduidad en los “lugares del juego”.

Los juegos “arraigados”, es decir aquellos públicos, que son los más populares y extendidos en la población, mantienen por el contrario una imagen social positiva. Aunque es más difícil obtener información sobre los jugadores y jugadoras recurrentes en este tipo de juegos, ya que su práctica es menos visual, menos frecuente e hipotéticamente la relación jugador juego aparece como menos estigmatizante; suponemos por todo ello que tales juegos dañan menos su ámbito moral.

Esta tipología puede alumbrar de manera significativa la actitud ante el juego que muestran los entrevistados de nuestro estudio empírico.

5. LOS JUEGOS DE AZAR EN CIFRAS

La cuestión de la cuantificación del juego, así como su caracterización constituye, sin duda, un aspecto interesante a destacar. Sólo conociendo su número real y peculiaridades se puede conjeturar sobre su posible incidencia en las distintas esferas, así como prever, en caso necesario, las medidas precisas para solventar efectos poco deseables para los intereses sociales.

Los gastos en actividades de ocio se han convertido en un pilar básico del consumo, perfectamente integrado en el sistema económico. Y de ello forman parte las distintas actividades de juego, desde las carreras de caballos, hasta la visita al casino o el entretenimiento con máquinas electrónicas recreativas.

A pesar de la expansión de las actividades y del valor económico del juego, sigue dándose una cierta ignorancia de la importancia económica del sector del ocio y del juego, lo que lleva a errores y confusiones.

Los aspectos económicos del juego en España son bastante desconocidos, en contraste con el volumen de investigación que se ha producido en Estados Unidos. Desde el estudio pionero de Clotfelter y Cook hasta el informe de la *National Gambling Impact Study Comision*, se han producido un buen número de trabajos en los que se han analizado especialmente aquellos juegos de mayor difusión en ese país.

Un estudio realizado¹⁶ sobre la aportación a nuestro Producto Interior Bruto de la industria de la cultura y el ocio en España ha señalado el primer lugar que ese sector ocupa. El estudio del valor añadido de la industria de la cultura y del ocio en España, durante los años 1992 y 1993, revela que se halla en torno al 3% del PIB. Esta cifra tal vez no diga gran cosa a la mayoría de la gente, si no se pone en relación con lo que supone en términos de ventas, empleados o número de empresas.

Según el estudio mencionado para el año 1992, las actividades de la cultura y el ocio ya se extendían a 76.085 empresas, que facturaron más de cinco billones en ventas y un empleo de 632.505 asalariados. No hace falta comentario alguno en cuanto a la importancia y el relieve económico de estas cifras en la sociedad española. Pero ello se hace mucho más notorio si las comparamos con otros sectores de la actividad económica.

Al comparar los distintos sectores de la economía, la industria de la cultura y el ocio ocupa el cuarto lugar, con el 3,40%. Se sitúa claramente por encima de sectores tan relevantes como la industria del automóvil y del motor (2,79%), el transporte terrestre (2,15%), los productos textiles (2%), etc. Y si nos referimos al sector de la agricultura, ganadería y pesca, la aportación al PIB del sector del ocio y la cultura es cinco veces mayor (González Seara, 1987).

En definitiva, los juegos, ya sean de azar, de competición o de vértigo,

¹⁶ M.I. García Gracia; M.I. Encinar del Pozo y F.F. Muñoz Pérez (1997). Cfr. también González Seara (1987: 221 y ss.).

constituyen hoy una inmensa movilización económica de forma directa o indirecta. Asimismo, es de considerable interés cifrar la demanda de juego que se efectúa en nuestro país, en cuanto valor de la solicitud que los consumidores realizan de esta actividad económica. Esta cifra se consigue computando las cantidades jugadas por el colectivo de clientes, cuyo importe en pesetas (euros) constituye el gasto aparente como a continuación vamos a detallar.

5.1. El gasto en juego en España

Como ya indicamos anteriormente, la gestión del juego en España se atribuye a la Administración Central, a las Administraciones Autonómicas, a algunas instituciones sin fines de lucro y a empresas del sector privado.¹⁷ La Memoria anual sobre las cifras del juego en España hace una agrupación en tres bloques, correspondientes al sector privado, al sector público y a la ONCE.

El sector privado comprende el juego practicado en casinos, bingos y máquinas recreativas y de azar; el sector público incluye los juegos gestionados por el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado (O.N.L.A.E.) que actualmente ha pasado a denominarse Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado (L.A.E),¹⁸ que incluye la lotería nacional, la primitiva, la bono-loto y la quiniela de fútbol; el tercer grupo lo constituye el Cupón Pro-Ciegos, gestionado por la Organización Nacional de Ciegos de España. Existen otros tipos de juegos de azar, como los hipódromos, las loterías autonómicas, las rifas benéficas, etc., que no se incluyen en la Memoria Anual del Ministerio del Interior y la Comisión Nacional

¹⁷ El contenido de este capítulo ha sido elaborado a partir de los datos ofrecidos por la Comisión Nacional de Juego, el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado (ONLAE) y por los datos que aporta la Organización Nacional de Ciegos (ONCE).

¹⁸ El Real Decreto del Ministerio de la Presidencia 2069/1999, de 30 de diciembre, especifica esta última reforma de este organismo. El fin es adaptarse al entorno cambiante y competitivo del mercado del juego, a la vez que se prepara para la liberalización que presumiblemente se irá desarrollando en este sector, de forma que, seguramente, en los próximos años el LAE abordará con mayor extensión y concreción la reforma y adaptación a las nuevas tecnologías de los sistemas de comercialización de sus productos y servicios.

de Juego, debido a su dispersión, falta de datos fiables y, sobre todo, a su escaso significado en cuanto al alcance económico.

Antes de pasar a desarrollar las cifras del juego en España es conveniente aclarar algunos conceptos que con frecuencia suscitan polémicas sobre la lectura de las cifras entre los distintos agentes implicados en el sector del juego (administración, empresarios y jugadores). El Ministerio del Interior viene reiterando en todas sus últimas *Memorias Anuales* que no se debe confundir los términos de *gasto real* y *cantidad jugada*, o lo que es lo mismo lo *gastado* y lo *jugado*. Entendemos por volumen de juego las cantidades jugadas en los diferentes subsectores de juego, sin descontar la parte que retorna al jugador en forma de premio. Mientras el importe de las *cantidades jugadas* es la suma total de lo apostado durante el año por el conjunto de jugadores, el importe del *gasto real* es el resultado de restar a lo jugado, aquellas cantidades que en diferente proporción, les son devueltas a los jugadores en forma de premios,¹⁹ que coincide con lo que ingresan en su conjunto las entidades privadas que gestionan los diferentes juegos. Así pues, el gasto real de los jugadores, o bien el ingreso bruto de los gestores quedaría establecido de la siguiente forma en el año 2001: para los juegos de titularidad privada el 25,96%, para los de titularidad pública el 36,42% y para la ONCE el 52%.²⁰

Como hemos indicado anteriormente, ambos términos, esto es, *gasto real* y *cantidad jugada*, suscitan ciertos debates entre los favorecedores del juego y aquellos que abanderan la lucha contra el mismo. Según los gestores y los empresarios del juego, las informaciones que dan los detractores del juego (principalmente, las asociaciones de jugadores en rehabilitación) sobre el gasto de juego en España siempre reflejan el importe de lo jugado, dando lugar a cifras que no se ajustan a la realidad y que crean alarma en la sociedad.²¹

¹⁹ Los juegos de carácter privado revierten en premios el 74,04%, los públicos el 63,58% y la Once el 48% de las cantidades jugadas en los diferentes juegos que gestionan.

²⁰ Datos ofrecidos por la Asociación Nacional de Empresarios de Máquinas Recreativas, 2002.

²¹ En este trabajo no se va a entrar en polémicas ya que consideramos que las cifras tanto del gasto real como de la cantidad jugada tienen relevancia.

Hechas estas precisiones indispensables para la ajustada información e interpretación del valor económico que representan los juegos de azar en España, puede examinarse en la Tabla I el importe de las cantidades jugadas en el año 2001 en los distintos juegos según la naturaleza pública o privada de la gestión.

*Tabla I.
Cantidad jugada en España en 2001*

JUEGOS	CANTIDAD GASTADA (2001)	
	Mill. de euros	%
I. Privados	16.034,09	62
1. Casinos	1.687,17	6
2. Bingos	3.755,44	14
3. Máquinas tragaperras	10.592,09	42
II. Públicos	7.545,26	29
1. Lotería Nacional	4.315,53	17
2. Lotería Primitiva	2.174,11	8
3. Bono-Loto	525,12	2
4. Quinielas	530,50	2
III. ONCE	2.457,44	9
TOTAL	26.037,40	100

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de la Comisión Nacional de Juego, 2001

La cantidad jugada en 2001 asciende a 4.332.259 millones de pesetas o 26.037 millones de euros. La propia magnitud de esa cifra se constituye por sí misma en un indicador sociológico del aspecto lúdico del juego. El gasto real de los jugadores es de 1.362.761 millones de pesetas ó 8.190 millones de euros que en valores porcentuales significa, aproximadamente, el 31,45% de la cifra anterior, y que corresponde a los ingresos brutos obtenidos por las empresas y organismos gestores de los juegos públicos.

Vemos que un 62 por 100 del total (16.034,09 millones) corresponde al

juego privado; un 29 por 100 (7.545,26 millones) es juego público gestionado por el ONLAE, y un 9 por 100 (2.457,44) pertenece a la ONCE. Si observamos, en cambio, la distribución por el tipo de juegos, el 42 por 100 (10.592,09 millones) corresponde a las máquinas recreativas tipo B; un 17 por 100 (4.315,53 millones) se jugó a la lotería nacional; un 14 por 100 pertenece al bingo; el 8 por 100 (2.174,11 millones) es lo que se juega a la lotería primitiva; el 2 por 100 (525,12 millones) a la bono-loto; el 2 por 100 (530,50 millones) es la quiniela; y el 6 por 100 (1.687,17 millones) se juega en los casinos. El primer lugar de recaudación de todos los juegos es el de las máquinas recreativas con premio, seguidas de la lotería nacional y del bingo.

5.2. Evolución del gasto en juego en España entre 1980 y 2001

Desde la legalización del juego en España las cifras no han dejado de crecer. En la Tabla II se observa la evolución de las cantidades jugadas en España en diferentes años. Hay que notar que la publicación de las Memorias Anuales de la Comisión Nacional del Juego son relativamente recientes, no así las de Loterías y Apuestas del Estado (L.A.E.) que se publican desde 1985 ininterrumpidamente. Por esta razón, no se disponen de datos fiables para todos los años.

*Tabla II.
Cantidad jugada en Juegos (en millones de euros)*

AÑOS	TIPOS DE JUEGOS						TOTAL
	Privados		L.A.E.		ONCE		
	Cantidad	%	Cantidad	%	Cantidad	%	
1980	1.714	51,00	1.463	43,53	184	5,47	3.361
1985	10.157	77,16	2.298	17,46	709	5,39	13.164
1988	14.946	75,89	3.412	17,33	1.336	6,78	19.694
1991	11.263	65,70	4.175	24,35	1.705	9,95	17.143
1992	12.650	66,10	4.555	23,80	1.933	10,10	19.138
1993	12.392	64,50	4.746	24,70	2.075	10,80	19.213
1994	11.958	62,50	4.975	26,00	2.200	11,50	19.133

1995	11.166	59,80	5.191	27,80	2.316	12,40	18.673
1996	11.249	59,06	5.479	28,76	2.320	12,18	19.048
1997	12.290	59,79	6.015	29,26	2.250	10,95	20.555
1998	13.775	61,59	6.301	28,17	2.291	10,24	22.367
1999	14.728	62,13	6.689	28,22	2.289	9,66	23.706
2000	15.816	62,94	6.881	27,38	2.432	9,68	25.129
2001	16.035	61,59	7.545	28,98	2.457	9,44	26.037

Fuente: Comisión Nacional del juego: *Memorias del Juego en España 1981-2001*, e Instituto Nacional de Estadística: *Anuarios Estadísticos*. Elaboración propia.

Las cantidades jugadas en los diferentes tipos de juegos en veintiún años se han multiplicado por casi ocho. En el desarrollo (arriba) del juego en España se podrían establecer tres fases o etapas y para ello nos basamos en la tasa de crecimiento (variación) anual del gasto. La primera fase la situamos a finales de la década de los años setenta e inicios de los 80 y la llamamos “*presencia insignificante*”; un segundo momento podríamos localizarlo entre los años 1981 y 1988 y calificarlo como de “*crecimiento espectacular*”; y el último período que abarca desde 1988 hasta la actualidad lo denominamos “*consolidación del juego*”.

En 1977 se legalizan los juegos privados de casino y bingo. En muy pocos años este tipo de juegos adquieren cierta notoriedad y aceptación por parte de la población, así la cantidad jugada en 1980 es de 1.714 millones de euros (285.000 millones de pesetas). De los 3.361 millones de euros que se jugaron los españoles en 1980, el 51 por cien de esta cifra ya pertenecía a los juegos privados (casinos y bingos). Pese a estas cantidades, a esta primera fase la hemos llamado de “*presencia insignificante*” porque estas cifras, en comparación a las sumas y el ritmo que adquiere la afición a los juegos de azar en años posteriores, resultan poco relevantes.

El ámbito del juego privado se ve ampliado con la irrupción de las máquinas recreativas y de azar con premio a partir de su legalización en 1981. Así, la cuantía jugada en los juegos de azar privados en 1985 alcanza ya la cifra de 10.157 millones de euros, es decir, más de un billón de pesetas, que

supone respecto al total un 77,86%. De esta forma, los juegos de Loterías y Apuestas así como la ONCE ven reducido su porcentaje de participación a la mitad (22,84%) respecto a lo que suponían en 1980 (49%). A partir de este momento (1985), las cifras del juego adquieren un “crecimiento espectacular”, multiplicándose por seis, en ocho años, las cantidades y en la que el protagonismo lo siguen sustentando los juegos de titularidad privada.

A partir de 1988, la evolución del juego comienza a experimentar un crecimiento sostenido, se puede contemplar como los distintos tipos de juego se afianzan; ésta es la razón por la que a este período lo hemos llamado “consolidación del juego”. En particular, en los juegos privados, en el período que va desde 1988 a 1996, se observa un descenso de la cantidad jugada pero a partir de 1997 este tipo de juegos tiene un repunte muy destacado (9,25%), coincidiendo con la mejoría de los Casinos y particularmente en las máquinas “B”, cuya recaudación comenzó a estimarse en base a los datos facilitados por algunas CC.AA y a las fichas normalizadas enviadas por las Empresas Operadoras. Desde 1996 hasta el momento presente, los juegos privados han mostrado un desarrollo progresivo constante.

Por lo que se refiere a los juegos de titularidad pública, L.A.E. y O.N.C.E., se percibe en todos estos años que su porcentaje de participación sobre el total casi siempre muestra una tendencia de crecimiento inversa respecto a los juegos privados. Así, en los años 1988-1997 se produce una mejora en la participación en los diferentes juegos públicos, coincidiendo con la bajada de participación en casinos, bingos y máquinas recreativas. Desde 1997, año en el que los juegos del L.A.E. alcanzan su máximo general (29,26%) respecto al total de juegos, su participación va a ir decreciendo, al contrario que los juegos privados que ven aumentados sus niveles de participación, hasta llegar al año 2001 (28,98%) en el que recuperan la cuota de participación que tenían en 1997. La ONCE presenta un incremento desde 1996 del 5,91%, habiendo seguido durante estos años una trayectoria irregular hasta llegar al año 2001, donde su crecimiento de 1,03%, muestra cierta resistencia al alza.

Hay que destacar que los datos que se intuyen de los dos últimos años, 2000/2001, reflejan una tendencia a la baja de los juegos privados, que se sitúan en niveles de participación muy bajos con respecto a la media del período analizado. Lo mismo ocurre con el juego de la O.N.C.E. que está en niveles inferiores a 1991, aunque no así con los juegos gestionados por Loterías y Apuestas que están en los niveles más altos. A pesar de estas precisiones, el total general del gasto de juego en España ha aumentado un 3,61% respecto al año 2000, equivalente a 151.067 millones de pesetas (907,93 millones de euros).

5.3. Trayectoria del juego en Andalucía y evolución reciente

En la Tabla III se recoge el volumen global de juego efectuado durante el año 2001, agrupando los juegos según el tipo de gestión y ámbito territorial. Como se puede observar, Andalucía es la tercera Comunidad Autónoma que muestra una mayor participación en los juegos de azar respecto del total nacional, representando el 14,52 por ciento. Asimismo, se puede comprobar que Cataluña y Madrid, respectivamente, son las comunidades que más juegan.

*Tabla III.
Cantidades jugadas en el año 2001, distribuidas por Comunidades Autónomas
(millones de euros)*

	Juegos de gestión privada	Loterías y Apuestas del Estado	ONCE	Total
ANDALUCÍA	2.223	984	579	3.781
ARAGÓN	559	224	42	825
ASTURIAS	368	200	72	641
BALEARES	481	172	89	742
CANARIAS	1.074	322	153	1.549
CANTABRIA	242	96	26	365
CASTILLA Y LEÓN	928	512	88	1.528
CASTILLA-MANCHA	466	309	76	852

CATALUÑA	2.654	1.133	395	4.182
EXTREMADURA	299	137	60	496
GALICIA	738	421	82	1.241
LA RIOJA	109	53	12	176
MADRID	2.538	1.239	253	4.031
MURCIA	496	220	107	823
NAVARRA	132	88	26	246
PAÍS VASCO	715	452	80	1.248
VALENCIA	1.953	962	311	3.227
CEUTA	39	10	5	53
MELILLA	18	8	4	30
TOTAL	16.034	7.545	2.457	26.037

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de la Comisión Nacional del Juego, 2001.

Según la clasificación que se ha adoptado referente a los diferentes tipos de juego, encontramos algunas variaciones. Andalucía mantiene el tercer puesto en el gasto en juegos de titularidad privada y gestión pública, sin embargo, se presenta como la primera Comunidad Autónoma con un mayor porcentaje de participación en el juego de la ONCE, que supone un 23,56 por ciento del conjunto de este juego a nivel nacional.

*Tabla IV.
Cantidad jugada en Andalucía en 2001*

JUEGOS	Millones Euros	%
--------	----------------	---

I. Privados	2.223	59
1. Casinos	252	7
2. Bingos	470	12
3. Máquinas tragaperras	1.500	40
II. Públicos	984	26
1. Lotería Nacional	533	15
2. Lotería Primitiva	303	8
4. Bono-Loto	89	2
5. Quinielas	58	1
III. ONCE	574	15
TOTAL	3.781	100

Fuente: Elaboración propia. Memoria de la Comisión Nacional del Juego, 2001. Organismo Nacional de Loterías y Apuestas

En Andalucía observamos casi la misma tendencia que se da a nivel nacional, como se puede apreciar en la Tabla IV, más de la mitad del gasto (59%) se produce en los juegos privados y el 26% pertenece a los juegos de ámbito público; sin embargo, como hemos afirmado anteriormente, Andalucía destaca por la mayor participación en el juego de la ONCE, estando por encima de la media nacional (15%).

Los andaluces gastaron en juego (privado, público y ONCE) un total de 3.781 millones de euros durante el 2001, el sector en el que los andaluces invirtieron más fue en el juego privado, con un total de 2.223 millones de euros. A continuación figura el juego público (Loterías y Apuestas del Estado) al que los andaluces destinaron 984 millones de euros, de los que un 85 por ciento corresponden a Lotería Nacional y Primitiva; y en último lugar se encuentra el cupón de la ONCE con un gasto de 574 millones de euros (véase Tabla IV).

En cuanto al gasto real o efectivo (lo jugado menos los premios recibidos) asciende a 1.189 millones de euros. Esto supone que a los jugadores les devolvieron en premios un 68 por ciento del dinero gastado. En el sector privado hubo un gasto real de 577 millones de euros, 358 en juegos del sector público y 298 millones en el cupón de la ONCE.

*Tabla V.
Evolución de la cantidad jugada en Andalucía en los diferentes juegos 1997-2001 (en millones euros)*

JUEGOS	1997	1998	1999	2000	2001
I. Privados	1.741	1.929	2.082	2.184	2.223
1. Casinos	139	160	195	222	252
2. Bingos	546	549	556	503	470
3. Máquinas tragaperras	1.056	1.220	1.331	1.459	1.500
II. Públicos	754	817	867	892	984
4. Lotería Nacional	427	465	487	507	533
	216	239	261	259	303
5. Lotería Primitiva	53	62	68	77	89
	58	51	50	49	58
6. Bono-Loto					
7. Quinielas					
III. ONCE	544	540	537	568	574
TOTAL	3.039	3.286	3.486	3.644	3.781

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de las Memorias de la Comisión Nacional de Juego: 1997-2001. L.A.E.

Los datos de la Comisión Nacional del Juego reflejan que el incremento medio anual del volumen de Andalucía respecto al año 2000 ha sido del 3,73 por ciento, en ese año el gasto fue de 3.644 millones de euros (ver Tablas V y VI), y sitúa a la Comunidad Autónoma de Andalucía en la posición número siete en relación al crecimiento interanual que han tenido el resto de comunidades.

Las cantidades desde 1997 hasta 2001 han ido aumentando de forma paulatina, a excepción del juego del bingo, aunque el crecimiento anual ha sido cada vez más pequeño. La tendencia dominante ha sido la de un mayor incremento en el sector del juego privado sobre el juego público y de la ONCE como se advierte en la Tabla VI. Sin embargo, esa propensión ha variado en el año 2001: los juegos de Loterías y Apuestas del Estado se han incrementado un 10,26 por ciento, mientras que los gestionados por las empresas privadas y la ONCE lo han hecho en un 2,72 por ciento conjuntamente respecto al año 2000. La distribución del incremento experimentado en los juegos públicos se reparte entre la Lotería Nacional que sube el 5,12% (4,15% en 2000), Primitiva el 17% (-0,69 en 2000), Bono-Loto el 16,78% (12,18%) y Quiniela el 17,62% (-3,64% en 2000), comprobándose la mejora experimentada en todos los juegos.

Tabla VI.
Variaciones relativas de las cantidades jugadas en Andalucía 2001/1997 (en porcentajes)

JUEGOS	1998/97	1999/98	2000/99	2001/00	2001/1997
I. Privados	10,80	7,95	4,89	1,78	27,68
1. Casinos	15,29	9,08	14,04	13,52	81,29
2. Bingos	0,49	1,32	-9,59	-6,47	-13,91
3. Máquinas tragaperras	15,56	9,13	9,60	2,84	42,04
II. Públicos	8,27	6,15	2,87	10,26	30,50
4. Lotería Nacional	8,66	4,74	4,15	5,12	24,82
5. Lotería Primitiva	10,51	9,11	-0,69	17,00	40,27
6. Bono-Loto	17,10	10,69	12,18	16,78	67,92
7. Quinielas	-12,07	-0,36	-3,64	17,62	0
III. ONCE	-0,55	-0,54	5,87	0,94	5,51
TOTAL	8,12	6,10	4,54	3,73	24,41

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de las Memorias de la Comisión Nacional de Juego: 1997-2001. L.A.E.

Como resumen, en el período analizado (1997-2001) se registra un incremento del 24,41 por ciento, derivado de los continuos incrementos producidos cada año que alcanzan su máximo en el 8,12 por ciento de 1998 y que se han ido reduciendo paulatinamente hasta llegar al 3,73 por ciento registrado el año 2001.

A pesar de las cifras que estamos manejando, el sector del juego privado en Andalucía, según los datos oficiales de la Junta de Andalucía, ha entrado en crisis, ya que este año, como veremos posteriormente, han cerrado siete bingos mientras que sólo se abrió uno. La Junta de Andalucía basa esta afirmación en que la recaudación de los bingos que funcionan en Andalucía descendió durante el año 2001 en 33 millones de euros con respecto al 2000, según los datos de la Consejería de Gobernación. De hecho, un reciente

decreto²² de la Consejería de Gobernación afirma que el juego del bingo está “estancado” y “encorsetado”. A continuación nos detendremos en el sector privado del juego en Andalucía y en su distribución provincial ya que, como se ha afirmado anteriormente, es este sector el que genera mayores problemas en la relación del individuo con el juego.

Evolución de los juegos de gestión privada en Andalucía

La Consejería de Gobernación de la Junta de Andalucía publica anualmente un informe que presenta los datos del sector privado del juego a nivel provincial, de la que es responsable la Comunidad Autónoma Andaluza. Los datos proceden de ficheros administrativos de la Consejería de Economía y Hacienda y de las distintas Delegaciones del Gobierno de la Junta de Andalucía.²³

Las cifras del juego privado en 2001, como se advierte en la Tabla VII, reflejan la misma tendencia que se da a nivel nacional y regional, del volumen total casi el 65 por ciento corresponde al sector de las máquinas tipo “B” (1.315 millones de euros), el 23 por ciento compete al juego del bingo (470 millones de euros) y el 12,39 por ciento a los casinos (252 millones de euros). Andalucía representa un 12,70 por ciento en el volumen total del juego privado en España.

*Tabla VII.
Volumen del juego privado en Andalucía, 2001 (en millones euros)*

	Casinos	Bingos	Máquinas “B”	Total
Almería		25	130	155

²² Decreto aprobado por el Consejo de Gobierno de la Junta de Andalucía el 3 de septiembre de 2002 por el que se modifican determinados artículos del Reglamento del Juego del Bingo aprobado por el Decreto 513/1996, de 10 de diciembre.

²³ Algunas de las cifras que aportan estos Informes no coinciden con los datos del Ministerio del Interior. Una vez consultadas ambas fuentes ninguna ha sabido darnos una respuesta satisfactoria de tales variaciones.

Cádiz	52	98	185	335
Córdoba		28	116	144
Granada		26	140	166
Huelva		38	107	145
Jaén		11	115	126
Málaga	200	146	233	579
Sevilla		98	289	387
Andalucía	252	470	1.315	2.037
España	1.687	3.755	10.592	16.034

Fuente: Elaboración propia. Consejería de Gobernación y Ministerio de Hacienda.

Según la Consejería de Gobernación, los andaluces gastaron durante el año 2001 una media por habitante de 245 euros en máquinas tragaperras, casinos y bingos, muy por debajo de la media española situada en 393 euros. La provincia en la que las empresas de juego obtuvieron una mayor recaudación fue la de Málaga (579 millones de euros), seguida de Sevilla (387), Cádiz (335), Granada (166), Almería (155), Huelva (145), Córdoba (144) y Jaén (126). Las provincias de Málaga y Sevilla suponen un 47,42 por ciento del juego privado en Andalucía. Si se analiza por diferentes tipos de juegos, Málaga continúa ostentando el protagonismo en el juego del bingo y del casino, sin embargo, Sevilla ocupa el primer lugar en gasto en las máquinas tragaperras.

En los últimos cinco años, el volumen del juego privado en las diferentes provincias andaluzas muestra una tendencia creciente. La provincia en la que las cifras de juego han crecido más es Málaga que ha experimentado un crecimiento del 34,02 por ciento con respecto al año 1997. Sevilla a pesar de ser la segunda provincia andaluza con mayor volumen de juego, en el 2000 sufre una caída del 14,54 por ciento que luego en el año 2001 es remontada. El resto de las provincias, Jaén, Cádiz, Huelva, Granada y Almería, experimentan

tasas de crecimiento estable a niveles en torno al 18 o 27 por ciento respecto de 1997. Por último, Córdoba es la provincia con un crecimiento menor (6,6%).

*Tabla VIII.
Evolución del volumen de juego privado por provincias (millones de euros)*

	1997	1998	1999	2000	2001
Almería	122	130	135	146	155
Cádiz	281	302	324	347	335
Córdoba	135	136	139	142	144
Granada	145	149	159	166	166
Huelva	122	128	137	138	145
Jaén	104	111	114	122	126
Málaga	432	441	480	557	579
Sevilla	362	379	385	329	387
Andalucía	1.703	1.776	1.874	1.948	2.037
Media por hab. en Andalucía	235	245	259	266	275
España	12.290	13.775	14.728	15.816	16.035
Media por hab. en España	309	345	368	393	389

Fuente: Elaboración propia. Consejería de Gobernación y Comisión Nacional de Juego.

5.4. Análisis del sector privado en Andalucía

Andalucía cuenta con 5.969 empresas de juego, las más numerosas son las operadoras, aquellas encargadas de explotar las máquinas recreativas en

bares u otros establecimientos, que suman 2.587; seguidas de los salones de juego (2.308 establecimientos), bingos (66) y casinos (4); además de fabricantes (723), servicios técnicos (52) y comerciales (92). En este apartado analizaremos individualmente, siguiendo los datos que ofrece anualmente la Consejería de Gobernación de la Junta de Andalucía, cifras de cada uno de los distintos tipos de juego a nivel provincial, con referencias a la Comunidad Autónoma y en contraste con el nivel nacional. La información tendrá la siguiente estructura y contenido para cada sector: evolución del volumen de juego provincial para los años 1997-2001; gasto real por habitante y por provincia para el año 2001 y, por último, evolución del número de bingos y máquinas “B” por provincia.

Casinos

El estudio del sector del casino en Andalucía aporta una escasa información sobre la importancia cuantitativa de este tipo de juegos de azar sobre el conjunto de juegos a nivel regional. La razón principal es la concentración del número de casinos en dos provincias andaluzas: existen cuatro casinos, dos en Cádiz y dos en Málaga²⁴. Junto con Canarias es la comunidad autónoma con mayor número de casinos y se encuentra en el tercer lugar en volumen en este tipo de juego, precedida por Cataluña y Madrid.

Los casinos en el año 2001 obtienen un crecimiento medio del 13,51 por ciento, porcentaje inferior en 0,92 puntos al 14,43 por ciento de 2000, y que modera la tendencia alcista iniciada en 1999. Según la Comisión Nacional de juego el número de visitantes a los casinos andaluces en 2001 fue de 385.320 personas, cifra un 2,87 por ciento inferior al total de visitantes de 2000 (396.711 personas).

²⁴ En Cádiz está el Casino Bahía y el Nuevo San Roque y en Málaga se encuentra el casino Nueva Andalucía y el casino de Torrequebrada.

*Tabla IX.
Evolución del volumen de juego en casinos por provincias andaluzas
(en millones de euros)*

	1997	1998	1999	2000	2001
Cádiz	22	24	31	45	52
Málaga	112	131	163	177	200
Andalucía	134	155	194	222	252

Fuente: Consejería de Gobernación

Bingos

Como hacíamos referencia anteriormente, la afirmación de que el sector del juego de azar privado está en crisis se refiere particularmente (o se basa, sobre todo, en el descenso) al descenso en volumen de negocio que ha tenido el juego del bingo. La Junta de Andalucía basa esta afirmación en que la recaudación de los bingos que funcionan en Andalucía descendió durante el año 2001 en casi 24 millones de euros con respecto al 2000 (véase Tabla X), según los datos de la Consejería de Gobernación.

*Tabla X.
Evolución del volumen de juego en bingos por provincias andaluzas
(millones de euros)*

	1997	1998	1999	2000	2001	Variación 97/01
Almería	29,13	29,27	29,47	24,19	24,66	-15.34%
Cádiz	105,28	120,42	132,49	111,78	98,22	-6.69%
Córdoba	32,73	31,71	31,40	27,34	28,04	-14.32%
Granada	38,71	31,04	31,66	28,42	25,64	-33.74%
Huelva	45,65	45,56	47,55	39,82	37,79	-17.21%
Jaén	15,95	15,36	14,70	12,72	11,01	-30.97%
Málaga	157,16	158,76	157,39	145,94	146,35	-6.88%

Sevilla	117,54	116,79	111,53	103,57	98,59	-16.11%
Andalucía	542,13	548,90	556,19	493,78	470,30	-13.25%

Fuente: Consejería de Gobernación.

Como se puede advertir en la Tabla precedente, todas las provincias andaluzas presentan un descenso en las cantidades jugadas en los bingos durante el año 2001, respecto del 2000, excepto Almería, Córdoba y Málaga que muestran algunos reducidos incrementos. Sin embargo, la recesión que se vislumbra en el sector de los bingos se manifiesta más claramente si observamos la evolución provincial seguida entre 1997 y 2001. La mayoría de las provincias andaluzas presentan descensos que están por encima de la media de la bajada en Andalucía que es del -13,25 por ciento entre 1997 y 2001. Destacan Granada y Jaén con descensos superiores al 30 por ciento. Esta disminución es menos acusada en las provincias de Cádiz y Málaga, que a su vez junto con Sevilla, son las provincias con mayor volumen de importe jugado.

Si analizamos el gasto real por habitante,²⁵ observamos que la media andaluza (19,69 euros por habitante) está bastante por debajo de la media española (27,40 euros por habitante). Como se aprecia en la Tabla XI, entre las distintas provincias destaca Málaga que presenta un mayor índice de gasto por habitante (34,83 euros), cifra que también es significativamente superior a la media nacional, y además es la que tiene un mayor volumen de juego del bingo. Este dato se puede justificar por el incremento de visitantes a esta provincia por turismo y ocio, situaciones que favorecen la propensión al juego. La provincia con menos gasto por habitante (5,28 euros) y menor volumen de juego es Jaén, con cifras muy por debajo de la media española y andaluza.

²⁵ Al concepto "gasto real por habitante", la Junta de Andalucía lo denomina "gasto aparente por andaluz" y es el cociente entre el gasto real y la población. Como ya expusimos al inicio de este capítulo el gasto real es el resultado de detraer a lo jugado aquellas cantidades, que en diferente proporción, les son devueltas a los jugadores en forma de premios. El gasto real, según la modalidad es el siguiente: en casinos el 25,14% del volumen jugado para Andalucía y el 22,14% para España; en bingos el 31% para Andalucía y el 30% para España y, en las máquinas "B" el 25% del volumen jugado. La denominación de aparente es debida a la certeza de que no todos los que juegan pertenecen a la provincia donde jugaron y de que no toda la población juega.

*Tabla XI.
Gasto real por habitante en bingos (2001)*

	Gasto real (millones de euros)	Población*	Gasto real por habitante (euros)
Almería	7,64	533.168	14,34
Cádiz	30,45	1.131.346	26,91
Córdoba	8,69	769.625	11,29
Granada	7,95	812.637	9,78
Huelva	11,72	461.730	25,37
Jaén	3,41	645.781	5,29
Málaga	45,37	1.302.240	34,84
Sevilla	30,56	1.747.441	17,49
Andalucía	145,79	7.403.968	19,69
España	1.126,63	41.116.842	27,40

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos de la Comisión Nacional de Juego y Consejería de Gobernación de la Junta de Andalucía.

* Los datos de población utilizados se refieren al Padrón Municipal de Habitantes correspondiente a 1 de enero de 2001. Fuente: Instituto de Estadística de Andalucía.

Otro indicador de la importancia cuantitativa y de la situación de este tipo de juego en el conjunto del juego privado se refiere al número de salas de bingo que existen en las diferentes provincias. En números absolutos la Comunidad Autónoma de Andalucía detenta el cuarto lugar en número de salas, precedida por Valencia (85 salas), Madrid (79) y Cataluña (73). El número de salas de bingo en España ha disminuido de las 513 censadas en 1999 a las 489 de 2001, es decir, 24 establecimientos menos que representa un 4,67 por ciento, según la Comisión Nacional de Juego. En Andalucía este descenso en este mismo período de tiempo ha representado un 16,45 por ciento (Tabla XII).

En 2001 el número de bingos por cada cien mil habitantes en la comunidad andaluza era de 0,89 locales, mientras que en España era de 1,19.

Cádiz y Málaga presentan índices superiores al de España (1,77 y 1,38 respectivamente) y Córdoba y Granada las que menos (0,39 y 0,37 respectivamente).

*Tabla XII.
Evolución del número de salas de bingo en Andalucía*

	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001
Almería	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4
Cádiz	23	21	22	23	23	23	27	24	20	20
Córdoba	4	4	4	4	5	5	4	5	3	3
Granada	6	6	7	6	6	6	5	5	3	3
Huelva	7	6	6	5	5	5	4	4	3	5
Jaén	7	6	6	5	5	5	4	4	3	4
Málaga	26	24	21	21	21	20	21	21	19	18
Sevilla	17	16	16	16	15	18	13	11	10	9
Andalucía	95	88	87	87	87	89	85	79	66	66

Fuente: Elaboración propia. Consejería de Gobernación

Máquinas recreativas

Como comentamos anteriormente, las cantidades jugadas en las máquinas recreativas con premio representaron en 2001 el 40% de las cantidades jugadas absolutas en todos los juegos, porcentaje nada despreciable y que sitúa a este tipo de juego privado en el primer puesto a la hora de comparar las cantidades jugadas en los diferentes tipos de juego.

En cuanto a las variaciones en las cantidades jugadas en Andalucía, al contrario de la tendencia descendente producida en el sector bingos, el volumen de juego en máquinas recreativas "B" presenta una propensión alcista en el quinquenio 1997-2001. Según la estimación reflejada en el Informe Anual de la Consejería de Gobernación de la Junta de Andalucía, el volumen de juego en 2001 fue de 1.315 millones de euros, cifra que supone un incremento del 28,04 por ciento con respecto a 1997 (véase Tabla XIII). En definitiva, la evolución en Andalucía ha sido positiva, aunque el crecimiento interanual en

los últimos años se ha ralentizado.

Por provincias, Málaga y Sevilla presentan mayor volumen de juego duplicando en algunos casos al resto. Es significativo que estas dos provincias junto con Cádiz representan el 53,76 por ciento del volumen total de juego en máquinas “B” en Andalucía. Por otra parte, respecto a la evolución del volumen de juego, Málaga y Almería presentan incrementos del 42,9 y 39,8 por ciento, respectivamente.

*Tabla XIII.
Evolución del volumen de juego en máquinas “B” por provincias andaluzas
(millones de euros)*

	1997	1998	1999	2000	2001	Variación 01/97
Almería	93	101	106	122	130	39,8%
Cádiz	154	158	160	190	185	20,1%
Córdoba	102	105	108	115	116	13,7%
Granada	106	118	127	138	140	32,1%
Huelva	77	82	90	98	107	39,0%
Jaén	88	96	99	110	115	30,7%
Málaga	163	151	159	234	233	42,9%
Sevilla	244	262	274	225	289	18,4%
Andalucía	1.027	1.072	1.123	1.232	1.315	28,04%

Fuente: Elaboración propia. Consejería de Gobernación

El gasto real medio por habitante del total de Andalucía (44,40 euros por habitante) es bastante inferior a la media de España (64,40). Por provincias destacan Almería y Huelva con un gasto real por habitante de 61,14 y 58,08 euros respectivamente. El resto de provincias mantienen cifras muy similares a la media andaluza.

Tabla XIV.
Gasto real por habitante en máquinas "B" (2001)

	Gasto real (millones de euros)	Población	Gasto real por habitante (euros)
Almería	32,598	533.168	61,14
Cádiz	46,204	1.131.346	40,84
Córdoba	28,742	769.625	37,35
Granada	35,045	812.637	43,13
Huelva	26,819	461.730	58,08
Jaén	28,816	645.781	44,62
Málaga	58,312	1.302.240	44,78
Sevilla	72,233	1.747.441	41,37
Andalucía	328,769	7.403.968	44,40
España	2.648,02	41.116.842	64,40

Fuente: Elaboración propia. Conserjería de Gobernación

Desde que en 1981 se instalaran las primeras máquinas tipo B legales, las cifras de máquinas recreativas con premio en España no han dejado de crecer y son espectaculares. Según la Secretaría Técnica de la Comisión Nacional del Juego, a 31 de diciembre de 2001, hay 245.076 máquinas recreativas del tipo B en explotación en todo el Estado, de las cuales el 54 por ciento están ubicadas en tan sólo cuatro comunidades autónomas. De esta manera podríamos afirmar la existencia de un reparto desigual del parque de máquinas dentro del territorio español.

Cataluña es con diferencia la comunidad con mayor peso relativo respecto del parque de máquinas de tipo B, explotando un 15,82% del número total de máquinas en 2001. Le siguen Andalucía²⁶ con un 14,58%, Madrid con un 12,27% y Valencia con un 11,70%, cifras igualmente para 2001.

Como dato significativo podemos observar que Almería y Huelva presentan 6,65 y 6,31 máquinas por cada mil habitantes respectivamente, índices superiores a la media andaluza (4,83) e, incluso, a la media de España (5,96). Se observa pues una relación directa entre el número de máquinas y el

²⁶ En total, en Andalucía existen 64.999 máquinas recreativas, de las cuales 29.265 son del tipo A y 35.734 son del B.

gasto real por habitante, que es muy superior a la media en las dos provincias comentadas.

*Tabla XV.
Evolución del número de máquinas "B" en Andalucía*

	1997	1998	1999	2000	2001
Almería	2.789	2.980	3.093	3.391	3.543
Cádiz	4.599	4.661	4.686	5.260	5.022
Córdoba	3.070	3.091	3.154	3.192	3.124
Granada	3.168	3.478	3.713	3.828	3.809
Huelva	2.300	2.426	2.623	2.734	2.915
Jaén	2.648	2.825	2.899	3.043	3.132
Málaga	4.866	4.450	4.651	6.477	6.338
Sevilla	7.311	7.732	7.987	6.255	7.851
Andalucía	30.751	31.643	32.806	34.180	35.734

Fuente: Elaboración propia. Consejería de Gobernación

6. APROXIMACIÓN SOCIOLÓGICA AL JUGADOR DEPENDIENTE

Como se ha puesto de manifiesto, la falta de una adecuada comprensión de los procesos que dan lugar a los comportamientos dependientes del juego, influye de igual modo en las escasas propuestas conceptuales de las que se dispone en la actualidad con vistas a establecer una caracterización social de la figura del jugador. Llama más la atención esta carencia por el creciente número de personas que practican de alguna forma el juego de azar, así como por las consecuencias económicas, sociales y personales que de ello se derivan. Es una carencia que no sólo se aprecia en el ámbito de la investigación española, aunque sí resulta más llamativo aquí, si cabe, debido al auge que va tomando la industria del juego y su creciente práctica en la población general. Dado pues que los comportamientos asociados a los juegos de azar, y de apuestas en particular, siguen sin tener una atención sistemática

en la investigación social en general, y casi nulo en la investigación sociológica de nuestro entorno, se hace necesario efectuar una aproximación a los distintos tipos de jugadores que es posible distinguir y, tras un puntual análisis de sus peculiaridades, procurar cerrar un concepto apto para los objetivos empíricos del presente estudio.

Entre las aportaciones dadas sobre las formas de participación en juegos la mayoría han trascendido el sentido dado aquí al juego de azar para situarlo en la órbita de las prácticas sustantivas del ser humano. Lo habitual hasta ahora ha sido señalar las experiencias antropológicas que han determinado distintas formas de juego y su funcionalidad en relación a las estructuras básicas de adaptación de la humanidad a su medio. Por esta razón, a menudo, se ha sugerido que el juego es innato en el ser humano. Desde esta percepción connatural del juego con el hombre, los primeros intentos de justificación del juego de apuesta han sido definidos como una práctica universal. Así, algunos autores han apuntado que “el afán por el juego, de arriesgar un poco con la esperanza de obtener una buena ganancia, el deseo de conseguir algo por nada, parece ser uno de los rasgos más fundamentales de la naturaleza humana” (Davis, 1955). Esta constatación no deja de ser esencialista y poco operativa cuando se pretende estudiar las diferencias que se dan entre personas a la hora de mostrar distintas formas de dependencia lúdica; máxime cuando dicha dependencia muestra algunos signos de alienación social.

En un sentido más empírico, aunque fuera del campo de la Sociología, muestran interés algunos intentos de clasificación sobre las prácticas del juego ofrecidos por estudios de carácter clínico, generalmente basados en experiencias individuales obtenidas por tratamientos psicoanalíticos realizados con pacientes afectados por el juego. Desde esta perspectiva hay autores que han ofrecido distintas interpretaciones; entre ellas, una explicación dada asocia el juego con el deseo sexual. Wagner (1972) ha mostrado como “personas que son grandes jugadores por lo general tienen poco deseo sexual. Por alguna razón -dice el autor-, la excitación y la necesidad de juego parece reemplazar el

deseo sexual”.²⁷ También se ha postulado en el campo del psicoanálisis que la incapacidad o la resistencia para aceptar la realidad, así como la inseguridad emocional y la inmadurez personal pueden ser factores que estarían asociados con la propensión al juego. El trabajo anticipador de Bergler (1957) ha sido fecundo en la difusión de las explicaciones psicológicas del juego desde una lectura freudiana de los hechos. Su tesis central sostiene que, dado que las probabilidades de ganar en los juegos de azar son tan escasas, los individuos tienden a jugar movidos por una intención de mortificación; lo suelen hacer con la finalidad de perder, para así castigarse a sí mismos. Textualmente señala:

“El acto del juego en sí mismo es una negación del ‘principio de realidad’. En dicho acto de negación, el jugador está expresando su agresión neurótica contra aquellos que le han enseñado el ‘principio de realidad’ -en la mayoría de los casos sus padres. Derrotado, está simplemente pagando la pena por la agresión” (Bergler, 1957, citado en Li y Smith, 1976:190).

Si bien estos hallazgos suponen una línea de interés para la investigación social, no puede sin embargo quedar reducida a ella una comprensión más ajustada de la diversidad de formas que cabe encontrar en una clasificación social del jugador. La variedad de experiencias que se asocian con la dependencia del juego reclaman una interpretación más amplia que las dadas por las específicas connotaciones psicológicas que muestra el análisis de los comportamientos individuales. Dicho de manera resumida: se hace necesario atender a otros factores contextuales que expliquen la constante prevalencia de actitudes asociadas al juego en una parte significativa de la población. En última instancia, no sería razonable clasificar a los distintos jugadores que hacen juegos de apuestas como si todos fueran, en principio, actores sociales neuróticos.

6.1. Propuesta de una tipología para el estudio de los jugadores

²⁷ Citado en Li, W.L. y Smith, M.H. (1976).

Toda tipología de los fenómenos sociales tiende a responder a la doble dimensión que condiciona la acción social. Por un lado estarían los condicionantes estructurales que favorecen determinadas posibilidades de acción social. Por otra están la peculiaridades personales que median dicha acción. La actitud ante el juego vendría a resultar, dicho de forma breve, por la síntesis de experiencias personales en una articulación discursiva, mediada por los factores influyentes que se desprende del marco sociocultural en el que se desenvuelve una determinada experiencia.

Bajo este postulado sociológico, una dimensión a tener en cuenta es que la práctica del juego se vive de forma plural, bajo experiencias distintas, aunque tiende a manifestarse de manera agrupada bajo tipos comunes debido a las formas concretas observables de llevar a cabo dichas prácticas lúdicas. Si bien, antes de poder proceder a establecer una clasificación sociológica de las diferentes experiencias que se manifiestan ante el juego dependiente conviene revisar las distintas manifestaciones que se dan ante el juego y desde ellas seleccionar las variables sociodemográficas que pueden intervenir en la determinación de una tipología comprensiva de las variedades empíricas de jugador.

En este sentido una primera clasificación que se pone de manifiesto a grandes rasgos es la que divide al sujeto activo del juego en dos grandes categorías: el jugador temporal y el jugador habitual. En la primera categoría se puede encontrar a la mayoría de la población; toda persona es susceptible de jugar o de haber jugado en algún tipo de apuesta de azar. La segunda categoría recoge a los jugadores que lo hacen de forma habitual, y dado nuestro objetivo de estudio, sería dentro de esta amplia categoría en la que se sitúan los jugadores que muestran, en algún grado, una dependencia del juego. Por tanto, nuestro interés se va a concentrar en esta segunda categoría.

Dentro de los jugadores habituales la diversidad también es sensible. En ella se encuentran, a modo de continuo, tanto los jugadores denominados

lúdicos, sociales o esporádicos, atendiendo a que juegan por placer, hábito o tradición pero que en todo caso no experimentan o perciben el juego como problema con sus conductas de juego, como los jugadores problema que serían aquellos que muestran rasgos objetivos de dependencia o así lo perciben ellos mismos.

Una de las clasificaciones más detalladas que se han elaborado con el fin de distinguir dentro de este grupo de jugadores habituales es la propuesta por Kusyzyn (1978), aunque su propia complejidad la hace poco operativa aunque si ilustrativa de la variedad que es posible considerar. Según la interpretación que hace de ella E. Ochoa (1994:46), se pueden distinguir cuatro factores clasificadores del jugador según si: *gana* o *pierde* dinero, si dedica *mucho* o *poco* tiempo al juego, *si* hay o *no* hay personas afectadas negativamente por su actividad de jugar, y si se siente *bien* o *mal* con su conducta de juego. La tipología que se obtiene con esta combinación de factores daría lugar a la siguiente Tabla XVI.

*Tabla XVI.
Tipos de jugadores propuestos por Kusyszyn (1978)*

<i>Ganadores</i>	<i>Result.</i>	<i>Cantid.</i>	<i>Dep.</i>	<i>Senti.</i>
1. Profesional	Gana	Mucho	No	Bien
2. Profesional infeliz	Gana	Mucho	No	Mal
3. Profesional molesto	Gana	Mucho	Sí	Bien
4. Profesional molesto e infeliz	Gana	Mucho	Sí	Mal
5. De lotería, ganador feliz	Gana	Poco	No	Bien
6. De lotería, ganador infeliz	Gana	Poco	No	Mal
7. De lotería, ganador y molesto	Gana	Poco	Sí	Bien
8. De lotería, ganador, molesto e infeliz	Gana	Poco	Sí	Mal
<i>Perdedores</i>				

9. Aficionado a los deportes, feliz	Pierde	Mucho	No	Bien
10. Aficionado a los deportes, infeliz	Pierde	Mucho	No	Mal
11. Habitual feliz	Pierde	Mucho	Sí	Bien
12. Compulsivo clásico	Pierde	Mucho	Sí	Mal
13. Episódico feliz	Pierde	Poco	No	Bien
14. Episódico infeliz	Pierde	Poco	No	Mal
15. Episódico molesto	Pierde	Poco	Sí	Bien
16. ¿Compulsivo agudo?	Pierde	Poco	Sí	Mal

Fuente: Ochoa y Labrador (1994:47)

A pesar del detalle que persigue, la ordenación anterior no deja de ser una abstracción sin un referente empírico claro. Una clasificación que intenta superar este déficit y desde una perspectiva sociológica -todo sea dicho, de las pocas disponibles- es la que lleva a cabo J. Scimecca. Este autor se propone construir una tipología que sirva como marco de referencia para un efectivo estudio sociológico del juego de tal modo “que ofrezca un esquema conceptual más flexible que los que ofrecen los psicólogos” (1971:56).

La plausibilidad de esta tipología se encuentra en la información de procedencia, que al estar basada en la combinación de resultados de distintos tipos de jugadores observados en diferentes medios sociales mediante estudios empíricos, supone una información contrastada. En síntesis, la clasificación distingue siete tipos de jugadores en la siguiente secuencia: 1) Jugador profesional; 2) Jugador calculador; 3) Jugador estafador (astuto, tramposo); 4) Jugador compulsivo; 5) Jugador económico; 6) Jugador emocional, y 7) Jugador funcional.

Los criterios de diferenciación adoptados por Scimecca combinan disposiciones actitudinales observadas en el jugador junto a definiciones sociales formadas en el medio social; según los siguientes rasgos: a) las motivaciones hacia el juego; b) el grado de implicación en la actividad del juego; c) la cantidad de habilidades implicadas; d) grado de superstición; y e)

la reacción de la sociedad. El esquema que se recoge en la Tabla XVII resume las diferentes características de los jugadores reflejados.

*Tabla XVII.
Clasificación propuesta por Scimecca*

TIPOS DE JUGADORES	CATEGORÍAS CLASIFICATORIAS				
	Motivación hacia el juego	Grado de implicación	Cantidad de habilidades implicadas	Grado de superstición	Reacción societal
El jugador profesional	Una forma de vida	Alto	Alta	Baja	Aprobación
El jugador porcentual	Deseo de hacer dinero	Bajo	Alta	Baja	Aprobación
El estafador	Deseo de hacer dinero	Medio	Alta	Baja	Desaprobación firme
El jugador compulsivo	Deseo inconsciente a perder	Alto	Bajo	Alta	Reacción compasiva: se considera un enfermo
El jugador económico	Razones económicas: deseo de hacer dinero	Bajo	Bajo	Alta	Condonado
El jugador emocional	Liberarse del aburrimiento	Medio	Bajo	Alta	Neutral
El jugador funcional	Sirve como función: solidaridad de grupo, masculinidad, etc	Alto	Medio	Baja	Neutral

Fuente: Elaboración propia a partir del modelo de Scimecca (1971)

Esta clasificación nos sugiere, atendiendo a los fines expresos que perseguimos, que los jugadores pueden clasificarse de manera más sintética en tres categorías sociales atendiendo sólo a los comportamientos manifestados. En este sentido, un estudio hecho recientemente en España (A. González, 1989) distingue entre 'jugador social', 'jugador profesional' y 'jugador

patológico'. Según la definición establecida por el autor, el jugador social sería aquel que practica el juego por mero placer o por entretenimiento, lo hace de forma esporádica, arriesga poco dinero y puede dejar de jugar cuando así lo estima. El jugador profesional -poco frecuente en nuestro medio social- centra en el juego su forma de vida, por lo que su puesta en escena supone todo un ritual no exento de elementos simbólicos pero ante todo manifiesta un comportamiento racional, actuando de acuerdo a un cálculo ponderado de sus acciones y sin conceder lugar a los aspectos pasionales del juego. No juega a cualquier juego, sino sólo a aquellos que su intuición y experiencia le permitan cierto control. Finalmente, el juego patológico se caracteriza por la falta de control del jugador sobre sus acciones. Por lo general muestra escasa habilidad en el juego y su comportamiento irracional le impide tener control sobre los límites. Para este tipo de jugador el juego no es un entretenimiento, sino un acto compulsivo que se manifiesta socialmente como una necesidad. Puede jugar para disminuir la ansiedad, la tensión. Algunas justificaciones que apunta A. González (1989) para explicar el comportamiento del jugador patológico son: cierto optimismo irracional ("en la próxima apuesta gano seguro"); recurso al pensamiento mágico (siempre viste el mismo traje para ir a jugar); frustración: tras la euforia surgen sensaciones de culpabilidad, autocompasión y negación de sí mismo; muestra deterioro personal, familiar, social y financiero; practica el autocastigo, y en ocasiones extremas, el suicidio.

La coherencia expositiva que muestra la tipología que se acaba de exponer no oculta sin embargo cierto barbarismo para entornos socioculturales más próximos a nuestra investigación, donde el juego como recurso de vida no tiene una dimensión social extendida como se enfatiza en la figura del jugador profesional. En su lugar, una tipología que podría ser más efectiva para discriminar los intereses sociológicos de este estudio, aunque recogiendo elementos característicos de las tipologías anteriores, distinguiría entre dos categorías inclusivas: las de *jugador realista* (más próximo a la figura que se ha llamado jugador social, pero que se prescinde de dicha denominación porque consideramos sociales a todos los jugadores), interpretando el calificativo dado por la sinonimia que muestra con el 'principio de realidad' freudiana, y la de

jugador dependiente. Esta segunda categoría englobaría a todo jugador que manifiesta una relación problemática con el juego, bien como autopercepción, bien por razones objetivas denotadas en su comportamiento o percibidas así por su entorno social.

La caracterización de ambos tipos quedaría como sigue:

1. *Jugador realista*. Este tipo lo formarían aquellas personas que juegan con cierta regularidad; lo hacen por entretenimiento, satisfacción o en el marco de una interacción social aceptada. Por lo general lo practican en tiempo de ocio o situaciones placenteras, pero no interrumpe el ritmo de su *tempo* cotidiano. Muestran un control razonable sobre el juego y pueden abandonarlo a voluntad. Suelen jugar en los sistemas de apuestas de circulación legal o en aquellos más populares que gozan de la consideración social. La 'normalidad' de tales prácticas no impide que la cantidad de dinero jugado sea considerable. Los recursos manejados por estos jugadores varía de manera sensible dependiendo de las condiciones socioeconómicas de los participantes. El tiempo dedicado o la recurrencia al juego es también una variable condicionada por los estilos de vida, los hábitos culturales y las condiciones ambientales del entorno. En todo caso, la característica diferencial de este tipo de jugador es que en cualquiera de las circunstancias observables que se encuentre, la interrupción del juego está bajo su control.

Algún autor ha tipificado un perfil semejante a éste que exponemos, al que ha denominado 'jugador habitual' o 'jugador controlado' (Rosenthal, 1989). Entendemos que ambas denominaciones pueden ser imprecisas por cuanto habitual también lo es el jugador dependiente. Por lo demás, el jugador controlado es afín al realista, pero como el propio Rosenthal manifiesta, tal control puede desaparecer en la medida que la práctica del juego sea más intensa, frecuente o se implique más. En tal caso es fácil prever que la probabilidad de que este jugador evolucione hacia la categoría de jugador problema o dependiente es más alta.

2. *Jugador dependiente*. Se englobarían aquí los jugadores que se han dado en llamar jugadores problema, jugadores patológicos u otros que muestran algún tipo de alienación con respecto al juego. Aquí se caracteriza a aquellas personas que muestran un comportamiento frecuente ante el juego, con gasto habitual de dinero que suele ser excesivo para su renta y, en consecuencia, supone una fuente de tensión personal y social. Carece, en diverso grado, de control ante el juego lo que le supone interferencias en el desenvolvimiento de la vida cotidiana (Echeburúa y Baez, 1991). En casos extremos experimenta precariedad económica, ruptura de lazos familiares e inestabilidad profesional cuando no pérdida del puesto de trabajo. El tiempo en su vida está regido en función de las oportunidades que le brinda la práctica del juego. Por lo general muestran actitudes solipsistas.

El itinerario que cursan los jugadores dependientes suele ser común según ha expuesto Lesieur (1984). Inicialmente estos jugadores, como la mayoría de las personas, se acercan al juego desde una perspectiva lúdica, para divertirse o pasar el rato. Incluso en un primer momento es posible que también esté presente el objetivo de ganar dinero de forma fácil y rápida. Posteriormente comienzan a jugar de forma sistemática y cada vez más frecuente, en parte por el placer del juego. Una vez que han comenzado a jugar de forma sistemática, es lógico que comiencen a producirse pérdidas económicas que, salvo casos excepcionales, van acumulándose. En estos momentos, en especial si el jugador no tiene otras alternativas, pasa a jugar ya no a causa de su problema o del posible reto que suponga, sino como una posible solución (para recuperar todo lo que ha perdido). Esta espiral de conseguir más dinero para apostar más, obligado cada vez por la necesidad de recuperar una mayor cantidad, es la que conducirá a una actitud dependiente del juego cuando no, incluso, a la alienación personal plena. Una pauta común observada en algunos estudios (De Miguel, 1988) referidos a los jugadores compulsivos es la falta de hábitos en prácticas relacionadas con el tiempo libre alternativas al juego, acompañadas en cierto grado de situaciones de crisis prolongadas en esferas básicas de su pertenencia social: familia, trabajo, relaciones sociales, etc.

Diferenciado el tipo de jugador que muestra algún tipo de problema relacionado con el juego, en función de algunas dimensiones sociales básicas, se puede estimar que queda definido el perfil del sujeto del presente estudio, y a cuyas variables más influyentes se dedica una atención detallada para intentar delimitar, en última instancia, la población objeto de la investigación empírica de la que se dará cuenta en la última parte de este trabajo. Previamente se intenta acotar las dimensiones que alcanza el problema del juego en la población española, mediante las fuentes disponibles más fidedignas.

6.2. Distribución y proporción de la población dependiente del juego

La conceptualización del tipo “jugador dependiente” encierra a su vez una diversidad de itinerarios personales condicionados por factores diversos que es pertinente desvelar para abordar una ajustada comprensión del juego como problema. Conocer los factores más influyentes supone además una condición indispensable para abordar una investigación empírica. Ahora bien, hay que contar con que en todo comportamiento social problemático y complejo se encuentran en paridad causas directamente influyentes tanto en planos de la realidad objetivos así como en las instancias personales más subjetivas. En dichos ámbitos se da a su vez una doble particularidad: la evidencia o no de los efectos de dichas causas en los comportamientos personales. Ciertos comportamientos son exteriorizables ante la opinión social; por ejemplo el acto de jugar incluido el juego de apuestas. Pero cuando el juego se percibe por el actor como un estigma, la práctica del juego tiende a llevarse a cabo de modo ‘oculto’, esto es, mediante comportamientos elusivos o reticentes. Por tanto, no siempre es accesible una observación directa de las personas que muestran estos comportamientos, y por tanto su localización demanda una búsqueda con recursos indirectos.

Si mediante los estudios que han abordado el tema de los jugadores problemáticos en alguna medida podemos localizar ciertas dimensiones influyentes en el comportamiento ante el juego, sobre todo dimensiones sociales objetivas, podremos a su vez concretar espacios fiables para nuestro análisis en profundidad de los otros factores que podemos llamar ocultos, sean objetivos o subjetivos.

Los primeros estudios realizados sobre lo que llamamos jugadores dependientes se localizan a mediados de los años setenta en las sociedades occidentales, fundamentalmente en EE.UU. y, con posterioridad, en otros países que tienen larga tradición en el juego institucionalizado. (Conviene recordar que en España el juego de apuestas ha estado prohibido, salvo las loterías y otras apuestas del Estado, durante décadas, y legalizado apenas hace unas décadas -Real Decreto-Ley 16/1977 de 25 de febrero- pero con una recepción popular inusitada). Con anterioridad, los estudios disponibles procedían de observaciones principalmente en clínicas realizadas sobre personas en tratamiento. Las descripciones efectuadas entonces referían escasos datos sobre variables de interés sociológico, lo que impedía que pudieran contrastarse los estudios de caso bajo las condiciones sociales que podrían subyacer al problema de la ludopatía. Así, el control de la edad, del sexo, la clase social, entre otras variables, resultó ser escaso y poco protocolizado en relación a los estudios sociales posteriores, sobre todo de tipo epidemiológico, que se llevaron a cabo sobre la población general a partir de la década de los ochenta. Una serie de hechos van a impulsar e institucionalizar la investigación sistemática sobre la prevalencia del juego como problema social, primero en la población de EE.UU., y después en otros países como en el caso de España. Una breve descripción de dichos comienzos puede alumbrar algunos datos de interés para nuestros fines.

En 1980 la Sociedad Americana de Psiquiatría incluye el juego patológico como una de sus categorías diagnósticas dentro de los trastornos del control de impulsos no clasificados en otras áreas de estudio. A partir de 1985 aparece la revista *Journal of Gambling Behavior*, primera revista científica

dedicada al estudio de los problemas con el juego, que posteriormente pasó a llamarse *Journal of Gambling Studies* (1990). El reconocimiento con carácter universal del juego como problema de dependencia tiene lugar cuando la Organización Mundial de la Salud (OMS) en 1992 define el término 'ludopatía' como una afectación caracterizada por la "presencia de frecuentes y reiterados episodios de participación en juegos de apuestas, los cuales dominan la vida del enfermo en perjuicio de sus valores y obligaciones sociales, laborales, materiales y familiares; [...] Esta conducta persiste y a menudo se incrementa a pesar de sus consecuencias sociales adversas tales como pérdida de la fortuna personal, deterioro de las relaciones familiares y situaciones personales críticas" (OMS, 1992).

La OMS da carta de naturaleza como fenómeno social al problema del juego con esta tipificación que, aunque tiene orígenes seculares, no se apreciaba en su dimensión social hasta fechas recientes, al menos en la consideración de las políticas públicas de naturaleza socio-sanitarias. Además, con la sanción por parte de este organismo, los condicionantes sociales son estimados de manera explícita como factores concomitantes del juego alienante.

En España los primeros estudios especializados sobre el juego datan de la década de los ochenta, realizados en principio por autores extranjeros (Rosecrance, 1988) y enseguida por nacionales (Echeburúa, 1990). La primera constatación en la que coinciden algunos autores para abordar su trabajo sobre el juego es la referida al elevado número de jugadores excesivos que se dan en España, lo que da pie a que se promuevan en este país, aunque más políticas compensatorias y con distinto resultado, un importante número de informes sobre el juego-problema, quizá en mayor medida a otros países occidentales. Si bien, desde una investigación sistemática, todavía no se ha efectuado un estudio específico a nivel nacional sobre la población afectada (excepción hecha de estudios de opinión a la población en general respecto a opiniones sobre el juego, y de las estadísticas institucionales de la práctica en los diversos tipos de juegos, como es habitual en otros países europeos), se

dispone en cambio de estudios representativos llevados a cabo en distintas áreas geográficas y comunidades autónomas que permiten tener una idea clara del extendido fenómeno del juego en España.

De los estudios disponibles en España se pueden distinguir, aunque en su distinta naturaleza, dos tipos: las encuestas generales sobre la situación de juego en España y los que contienen análisis específicos sobre el juego dependiente. Entre los primeros, los estudios de opinión referidos a la opinión de los españoles ante el juego, destacan la encuesta que sirve de base al *Libro Blanco del Juego* (Comisión Nacional del Juego, 1986) y la del Centro de Investigaciones Sociológicas (1989) también sobre el juego, ambos centrados en el territorio nacional y referidos, sin consideración de variables discriminatorias sobre afectaciones personales, a toda la gama de juegos. Otro estudio de interés aunque más sectorial es la Encuesta dirigida por De Miguel (1988), centrada en las máquinas recreativas con premio. El segundo bloque de estudios es más específico en relación a los afectados por el juego dependiente y están referidos a poblaciones localizadas en territorios de ámbito no nacional.

*Tabla XVIII.
Estudios sobre juego patológico realizados
en España*

Autor	Zona geográfica
Cayuela (1990)	Cataluña
Legarda et al (1992)	Sevilla
Becoña (1993)	Galicia
Irurita (1996)	Andalucía
Tejeiro (1998)	Algeciras
López (1999)	Aragón
Salinas (2002)	Andalucía

Destaca en la relación de estudios anotados los llevados a cabo en la comunidad andaluza. Algunos datos puestos de manifiesto en los contenidos de dicha literatura específica señalan el porcentaje de población afectada por el juego y de ello se puede desprender cierta relación entre jugadores dependientes y estudios realizados.

Incidencia del juego dependiente en la población española

En la Tabla XIX se recogen de manera resumida el peso demográfico de los jugadores dependientes según refieren los trabajos citados llevados a cabo en España. Si de los dos tipos de jugadores adictivos referidos en los estudios efectuamos el sumatorio de ambos para estimar el índice de lo que hemos llamado el jugador dependiente, observaremos que Andalucía, junto a Aragón muestran la mayor tasa de población afectada por el juego.

*Tabla XIX.
Relevancia del juego patológico en España*

Estudio	Jugador patológico	Jugador problema	Zona geográfica
Cayuela 1990)		2,5%	Cataluña
Legarda, Babiola y Abreu (1992)	1,67%	5,18%	Sevilla
Becoña (1993)	1,73%	1,60%	Galicia
Irurita (1996)	1,8%	4,4%	Andalucía
Tejeiro (1998)	3,8%	1,9%	Algeciras
López (1999)	2,6%	6,6%	Aragón
Salinas (2002)	1,7%	4,2%	Andalucía

Fuente: Elaboración propia

Acotada en cierto modo la proporción de jugadores dependientes que

muestra una zona representativa de España, interesa conocer las principales dimensiones sociodemográficas, al menos, que están presentes en dicha población afectada por el juego, toda vez que, como se desprende de los estudios citados, se evidencia que el fenómeno de la dependencia del juego se presenta como un comportamiento ciertamente estable, al menos a corto y medio plazo, en cuanto a su prevalencia.

Tras delimitar la proporción de jugadores afectados por el juego, al menos como tendencia, y distinguidos incluso por el grado de dependencia, se pueden señalar algunas de las características sociológicas más representativas que se relacionan con este tipo de jugadores.

6.3. Factores sociales condicionantes del jugador dependiente

Algunos estudios pioneros, generalmente estadounidenses, han intentado dar respuesta a ciertas variables sociodemográficas que tienen relación con el comportamiento del jugador dependiente. Las variables estándar que han sido objeto de estudio en los diferentes trabajos consultados suelen estar relacionadas con la edad, el género, la posición o clase social, el tipo de empleo y el hábitat.

Se echa en falta en estos primeros estudios que no se hayan tenido en cuenta protocolos homologados que hubieran permitido establecer algún tipo de correlaciones o, cuando menos, algunas series históricas a partir de las cuales haber podido efectuar análisis comparativos entre contextos sociales, grado de prevalencia del juego y tipos de jugadores. La mayoría de las fuentes consultadas sólo permiten acceder a informaciones relacionadas con una sola variable. No obstante, una revisión comparada del comportamiento de dichas variables puede permitir establecer un campo de observación desde el que comprobar el comportamiento de la población objeto que nos es propio. De tal modo que si se ha puesto de manifiesto que, en relación al sexo, los hombres juegan más que las mujeres, a partir de ahí se podrá matizar que segmentos

de población masculina, según clase social es más tributaria del juego dependiente que otros grupos sociales. Se puede entonces iniciar desde los datos disponible un marco de análisis en el que se recojan otras aportaciones disponibles u obtenidas por estudios recientes.

Dada la discrepancia que algunos autores han puesto de manifiesto entre las características de los jugadores dependientes registradas a partir de informaciones clínicas con las obtenidas mediante estudios sociales o epidemiológicos (Volberg y Steadman, 1988; Walker, 1992), se ha optado aquí por prescindir de las fuentes que no se sostengan en una metodología refutable o al menos protocolizada con criterios verificables. En particular se prestará atención a las variables sociodemográficas de las que se poseen datos más abundantes bajo estos criterios. En las fuentes españolas una buena información disponible es la relativa a dimensiones tales como la edad, el sexo, la clase social, el nivel de educación, estado civil, estatus laboral y religión (Ochoa y Labrador, 1994).

A continuación procedemos a revisar por campos la información disponible sobre dichas variables.

6.3.1 Juego y ciclo de vida

La relación entre edad y juego, a pesar de la incidencia de esta variable en el comportamiento del jugador, ha recibido escasa atención por parte de la ciencia social. Los estudios comparados que lo han abordado aprecian que la edad cronológica suele estar negativamente relacionada con las actividades de juego (Li y Smith, 1976). Si bien, en algunos de dichos análisis que encuentra la misma correlación negativa (Mok y Hraba, 1991) en poblaciones adultas, destacan que los grupos de edad son relevantes para diferenciar entre tipos de juego y formas de practicarlo. Dichos factores, tipo de juego y hábitos, se muestran así importantes en la aparición del jugador dependiente, o mejor, se

puede decir que la mayor edad influye en la toma de conciencia del jugador al ayudarlo a comprender que el juego le supera y le supone un problema.

Esta puede ser la razón que explique las diferentes interpretaciones, a veces contradictorias que se dan entre el juego y la edad. Robert y Botella (1995) señalan que durante largo tiempo se ha considerado como prototipo de jugador patológico a un hombre entre los 40 y los 50 años, que a veces se extiende a mayores edades. Si bien, la fuente informativa de la que procede este perfil se basa en estudios de la población que acude a buscar tratamiento. Sin embargo, cuando se recurre a estudios epidemiológicos de afectación del juego en la población general se encuentra una descripción diferente de la realidad. Aquí, al contrario de los estudios clínicos, se destaca que la práctica del juego con algún grado de dependencia se da en mayor proporción en personas más jóvenes de las anteriormente reseñadas pero que sin embargo a estas edades más jóvenes se da un porcentaje muy reducido de los que suelen acudir a centros o asociaciones de autoayuda para ser tratados.

En esta misma línea argumental, Ladoucer (1991) ha encontrado en Canadá una clara relación entre ser menor de 30 años y juego dependiente. En su estudio, un 41,6% de los jugadores con algún grado de problema estaban comprendidos entre los 18 y 30 años, siendo el porcentaje de personas representadas en la muestra de esos grupos de edad de sólo el 31%. En EE.UU el cuadro ha sido similar. Volberg y Steadman (1988), en un estudio llevado a cabo en Nueva York, estimaron de igual modo que el 38% de los jugadores dependientes se hallaban entre los 18 y 29 años, cuando sólo constituían el 22% de la muestra.

De la información disponible en España se refleja un cuadro similar a los expuestos por los autores de los países referenciados. Según Becoña (1993), el mayor porcentaje de jugadores dependientes que aparece en su estudio, (39%), se hallan en el grupo de 18 a 30 años. Por su lado, el estudio de Legarda y cols. (1992) viene a corroborar estos resultados pero en esta ocasión matizando algunas tendencias que coinciden con nuestra hipótesis, a

saber, que el porcentaje de jugadores incorporados en algún tipo de sistema compensatorio o rehabilitador es menor en los jóvenes, si bien, atendiendo a los hábitos, frecuencias y tipo de juegos, aparece una alta incidencia de jugadores jóvenes cuyo comportamiento denota en algún grado dependencia del juego (el 51,6% de los jugadores problema tiene entre 18 y 30 años). Estas aportaciones vienen a confirmar que la edad es un factor que puede explicar, si no tanto la prevalencia del juego como problema en un grupo de edad concreto, sí la trayectoria del jugador y, sobre todo, el proceso de toma de conciencia a partir del cual se toman determinaciones sobre los comportamientos asumidos como dependientes del juego.

A partir de esta interpretación se puede concluir que el grupo de edad en el que se manifiesta el juego como síntoma de una carrera dependiente suele ser el formado por jóvenes entre los 18 y 30 años; sin embargo, no será hasta la edad madura de los cuarenta años cuando dicha forma de alienación no se perciba como tal y, en consecuencia, sea en torno a los 40 y 50 años cuando tenga mayor incidencia este grupo de edad en los registros de los servicios clínicos y de las asociaciones de autoayuda.

Entre los argumentos aportados por las fuentes citadas sobre la mayor incidencia del juego dependiente entre los jóvenes se dan razones del estilo “tener más tiempo libre” o mayor interés por “conductas de riesgo”; estas son, sin duda, algunas de las condiciones, pero es difícil sostener que éstas sean suficientes por sí para dar cuenta de una distribución por edades tan matizada. Algunas de esas razones (más tiempo libre, o interés en conseguir dinero rápida y fácilmente) podrían dar a entender que otros segmentos de la población, como las personas jubiladas, podría tener una incidencia similar al menos por lo que respecta al tiempo libre. Es razonable pensar que los jubilados constituyen una población de riesgo potencial no sólo por el tiempo libre, que a estas edades se transforma más bien en “tiempo plano”: sin ocupaciones y sin muchas expectativas, sino sobre todo por la mejora de rentas que va alcanzando dicha población. Sin embargo, en nuestro entorno todavía no es muy relevante el porcentaje de jugadores mayores de 65 años que perciban el juego como una dependencia. Es probable que la razón por la

que el número de jugadores patológicos en esta población no sea muy elevado tenga que ver con las condiciones en las que han tenido lugar los procesos primarios de su socialización. Las generaciones hoy jubiladas han cursado las edades jóvenes de sus biografías en entornos sociales en los que el juego no estaba permitido; no gozaba de popularidad; no se daban excedentes de renta, o sencillamente no forma parte de la cultura del consumo de la época.

Por consiguiente, asociar el inicio al juego dependiente a edades tempranas tiene que ver con la mayor disponibilidad de tiempo libre y con las mayores disposiciones ante el riesgo, pero sobre todo por las peculiares condiciones socioculturales en las que acceden a la vida social. Así, además del aprendizaje que puedan experimentar los jóvenes por la imitación de la conducta de la población adulta, sobre todo de los jugadores situados entre los 40 y 50 años, que forman parte de la generación de los padres, otros factores como el más fácil acceso al dinero que hoy tienen los jóvenes, así como la implosión del consumo en sus diversas manifestaciones, son razones que hay que tener muy en cuenta como causas centrales de la práctica del juego. En definitiva, sobre la creciente práctica del juego entre los más jóvenes (edades entre 18 y 30 años), podríamos destacar dos aspectos: a) el continuo incremento de juegos en los países donde éste está legalizado, lo que posibilita un contacto más frecuente y variado de los jóvenes con el juego; y b) el hecho de que “los jóvenes actuales ahora forman la ‘segunda promoción’ en el sentido de que ya pueden tener padres u otros familiares-amigos que lleven a cabo conductas de juego frecuentes y pueden haber servido de modelo para ellos” (Labrador y Becoña, 1994:508).

Por estas razones se explica asimismo que tienda a darse a edades alrededor de los 18 años, o incluso en menores, un número relativamente importante de adolescentes o jóvenes con problemas de juego. Bajo estas tendencias es por lo que se ha planteado en los últimos años la necesidad de hacer estudios sistemáticos sobre la conducta de juego en jóvenes, adolescentes y estudiantes universitarios, tanto con el objetivo de conocer hasta qué punto se ven afectados en la actualidad por el juego como para

prever la evolución de sus conductas en orden a establecer políticas preventivas.

En este sentido, un reciente estudio realizado a escolares de los últimos cursos de Enseñanza Primaria y de Enseñanza Secundaria por la Universidad de Granada (FAJER, 2002), se pone de manifiesto que el 7,4% de estos encuestados manifiestan haber jugado alguna vez o varias a las máquinas “tragaperras”; el 39% afirman haber jugado con frecuencia relativa apostando dinero a diversos juegos como “tragaperras”, loterías, cartas, etc.; el 2,9% va diariamente a salones recreativos, y un 30% pasa entre 1 a 2 horas diarias con los videojuegos.

Sin embargo, como hemos afirmado anteriormente, encontramos algunas diferencias entre los estudios realizados sobre la población en general y los llevados a cabo en el colectivo que está atendido en programas de tratamiento. Referido a este último caso, la primera investigación realizada sobre una población de jugadores la llevó a la práctica Custer y Custer (1978) en la primera organización que tuvo el colectivo de jugadores compulsivos: Jugadores Anónimos (Gamblers Anonymous). En ella se destacó una media de edad de 39,7 años de edad (con un rango comprendido entre 17 y 65 años). Otro estudio similar llevado a cabo por Nora (1984) en grupos de Jugadores Anónimos presentaba los siguientes resultados: encontró que un 98% eran varones, con una edad media de 44,1 años y con sólo un 8% de individuos menores de 30 años (González Ibáñez, 1989).

Respecto a los estudios que disponemos en España, relativos a las características demográficas de jugadores compulsivos en programas de tratamiento profesional, aunque muestran ciertas diferencias entre sí, han obtenido perfiles bastantes similares a los encontrados en EE.UU. Los estudios a los que nos estamos refiriendo en este sentido son los llevados a cabo por González Ibáñez, Mercadé, Aymamí y Pastor (1992) en una Unidad de Juego Patológico de Barcelona a finales de los ochenta, y otros efectuados por González Ibáñez, Pastor, Mercadé y Aymamí (1990) en un centro privado de

terapia del comportamiento, también de Barcelona, en el mismo periodo, entre 1987 y 1990.

De ambos estudios se puede comparar los resultados obtenidos según las variables de género y de estado civil.

*Tabla XX.
Características de los jugadores compulsivos en un programa de tratamiento público y otro privado en Barcelona*

Variables	Hospital Princeps d=Espanya (1992) N=45	CETC (1990) N=67
Varones	89%	76%
Solteros	22%	31%
Edad media	41	38,5

Como podemos observar en la Tabla XX, la totalidad de los datos coinciden en indicar que, mientras la edad de los jugadores patológicos detectados en estudios de prevalencia entre la población general muestra que la mayoría son menores de 30 años, los datos obtenidos de jugadores en programas de tratamiento profesional muestran que casi la totalidad son de mediana edad.

A la vista de los resultados analizados puede decirse que la edad parece confirmarse como un factor de vulnerabilidad, aunque está influenciada y relativizada por otros factores. En primer lugar por la exposición a modelos, especialmente familiares, de juego patológico. En segundo lugar, y quizá más importante, por la toma de contacto y participación en juegos con máquinas recreativas sin premio en edades muy tempranas. Se constata que por debajo de los 20 años las máquinas recreativas son el tipo de juego más practicado que, en determinadas circunstancias supone un riesgo con las maquinas de apuestas por su familiaridad. Algunos estudios que se muestran relevantes

para la explicación de este fenómeno en distintos países occidentales son, por ejemplo, el de Moddy (1989), y en España el informe que dio origen al *Libro Blanco del Juego* (1986).

Podemos concluir que según el factor edad, las carreras de dependencia del juego se emprenden a edades jóvenes tanto por disposiciones personales como sobre todo debido a la influencia del medio social y a los hábitos que cristalizan en ciertos contextos culturales. Pero no es hasta alcanzar edades adultas, generalmente al completar el ciclo de la vida familiar, cuando el jugador suele tomar conciencia de su problema y recurre a la ayuda clínica o asociativa.

6.3.2. Género y juego

Las diferencias apreciadas entre los jugadores en función del sexo también ha sido objeto de atención entre los estudios que consideran las dimensiones sociales del juego. Los datos obtenidos en experiencias de distintos países han mostrado de forma fehaciente que entre los jugadores dependientes el porcentaje de hombres jugadores es superior al de mujeres. En concreto los estudios epidemiológicos llevados a cabo por distintos autores han concluido que la distribución por sexo de los jugadores con problemas suele estar en torno a dos hombres por cada mujer (Ladoucer, 1991; Volberg y Steadman, 1988), lo que representa una proporción del 70% de hombres afectados respecto de las mujeres.

Los resultados obtenidos en España evidencian una distribución de los jugadores dependientes similar a la registrada en otros países: dos hombres por cada mujer (Becoña, 1993; Legarda y cols., 1992). Estos estudios muestran además una importante diferencia de género entre los jugadores en función del *tipo de juego* practicado. Así, por ejemplo, mientras que en los hábitos de juego con máquinas recreativas sobresalen los hombres, el porcentaje de mujeres que juegan al cupón de la ONCE es predominante así como en la combinación

de este juego con las loterías diarias (Bonoloto). Ahora bien cuando se tiene una dependencia clara de un juego, el jugador adicto también participa en otros juegos, por lo que resulta complejo establecer entonces las diferencias entre hombres y mujeres para cada uno de los distintos juegos. Otros factores ambientales, como el hecho de que las máquinas recreativas estén instaladas mayoritariamente en los bares, y sea más habitual en España que los hombres acudan solos a estos, influye en la discriminación de género a favor de los hombres en la práctica de un determinado juego. Por la misma razón, los juegos practicados en lugares menos expuestos al público o a la reacción de la opinión social, como el bingo o las loterías, muestra que la desproporción entre hombres y mujeres sea menor (Ochoa y Labrador, 1994).

Otros factores socioculturales también parecen influir en la diferenciación de género respecto al juego. En concreto, la distribución de la práctica del juego entre hombres y mujeres es sensible en función de la comunidad autónoma a la que se pertenezca (Becoña, 1996); en Andalucía, la desproporción entre géneros (9 hombre por 1 mujer) es manifiestamente superior a la de otras comunidades: por ejemplo, en Galicia (cuya proporción es de 2 a 1). Los datos referidos a la comunidad andaluza, referidos a la población general, se asemeja más en sus proporciones a la que se suele dar en los grupos y asociaciones de tratamiento, que están en unos nueve hombres por cada mujer (Legarda et al. 1992;²⁸ Irurita, 1996).

Una visión de síntesis de las diferencias en las prácticas de juego entre género que reflejan los principales estudios disponibles se puede observar en la Tabla XXI.

Tabla XXI.
Diferencias de género en las prácticas de juego
según diversas fuentes

²⁸ Documentación interna disponible en la Federación de Asociaciones de Jugadores Rehabilitados de Andalucía.

	Jugadores dependientes arraigados		Jugadores dependientes relativos	
	Hombres	Mujeres	Hombres	Mujeres
Legarda (1992)	70%	30%	71%	29%
Fajer-Irurita (1996)	93,3%	6,7%	82%	18%
Tejeiro (1998)	75%	25%	62%	37,5%
Fajer (2002)	90,5%	9,5%	69%	31%

Fuente: Salinas, J.M. (Dir.) (2002).

Si bien se da una clara desproporción en relación al sexo entre los jugadores dependientes identificados en los estudios sociales y epidemiológicos, mayor es aún la registrada en el ámbito clínico. Solamente el 10% de los jugadores patológicos que buscan ayuda en una clínica o centro asociativo son mujeres. Esta constante parece ser general como muestra el estudio de Volberg (1990), en el que se aprecia que el porcentaje de mujeres entre los jugadores dependientes en un estudio general se sitúa alrededor del 32-36%, mientras que el porcentaje de éstas entre los jugadores que acuden a tratamiento se reduce a una proporción entre el 8% y el 13%.

En España se constata la misma proporción. Según Bombín (1992), el 17% de los 170 jugadores que acuden a pedir ayuda por su problema de juego son mujeres. Becoña (1993) señala también que son los varones los que más acuden a tratamiento, en una relación de 9 a 1. Y Aymami (1996), por su lado, encuentra un 90,6% de varones en una muestra de 172 jugadores que acuden a tratamiento.

Sin embargo, en los últimos años se aprecia un cambio de tendencia. En estudios recientes (Salinas, 2002), el porcentaje de mujeres que acuden a asociaciones para solucionar su problema de juego está aumentando. Sin duda, los cambios en las pautas culturales por los que las mujeres se sitúan en igualdad de condiciones a los hombres puede estar en la base de este cambio de comportamiento a favor de la pérdida de prejuicios para abordar los

problemas sociales relacionados con el juego que experimentan en similares condiciones mujeres y hombres.

6.3.3. Juego y clase social

Un perfil que se presume de interés para la sociología del juego es la “clase social” por su alto valor discriminante entre grupos sociales. Así, diferencias basadas en la clase social pueden establecer hipótesis razonables para entablar relaciones con la frecuencia, el volumen y los tipos de juego practicados por diversas personas. Entre las escasas investigaciones disponibles sobre el juego desde la perspectiva sociológica destaca todavía hoy como tesis relevante la aportada por Thorstein Veblen (1974). Veblen considera que el juego es un vestigio de un pasado arcaico aportado por la clase ociosa desde su particular forma de ver la vida. Para este autor, uno de los dos principales elementos del juego es la *creencia en la suerte*. La creencia es un valor social primigenio que, bajo este sentido, precede incluso a la cultura bárbara, propiciando una suerte de animismo. Según Veblen, la propiciación del animismo latente asociado a los objetos de juegos de azar es interpretado como el *medium* que puede conducir al fin deseado. El otro elemento del juego señalado por Veblen es “el deseo de un triunfo anticipado”, o mejor, “la aspiración de anticipar el lado ganador para aumentar su apariencia ascendente a costa del perdedor”. Este aspecto del juego refleja con claridad la aspiración que desde la clase ociosa, como grupo de referencia, se proyecta en aquellos individuos que quieren establecer a cualquier precio una diferencia de estatus con el resto de la población.

El modo que tiene la clase ociosa de representar su estatus es mediante la ostentación que se desprende del consumo de bienes y, desde su exhibición, del poder que muestran al establecer el canon del gusto y de lo que hoy llamaríamos estilos de vida. Aquí se da cierta diferencia con la clase burguesa de la sociedad industrial que se muestra más racional que fatua, y más economicista que conspicua, sobre todo por el mayor énfasis puesto por la

clase ociosa en las diferencias de estatus mediante la exhibición de la riqueza y el poder. Dentro de la imagen pública que cuida proyectar la plutocracia, el juego representa una singular forma de representación y modo de consumo conspicuo. Para la clase ociosa es connatural vivir desde estándares sociales exclusivos, compartidos con los de la misma clase y puestos de manifiesto, entre otros, en los juegos favoritos.

Desde la formulación aportada por Veblen se han intentado interpretar distintas prácticas del juego asociadas con la clase social. En un estudio llevado a cabo por el Instituto Gallup en 1971 (Li y Smith, 1976:193) en la población general de Estados Unidos, mediante el que se quería indagar el comportamiento de los jugadores desde ítems tales como la intensidad, la cantidad y la percepción que mostraban ante el juego, los resultados obtenidos venían a coincidir con la tesis de Veblen al evidenciar que el juego de apuestas es una actividad más practicada por la elite socioeconómica que por las clases populares -cuánto más alta es la clase económica, más alta es la propensión a jugar. El citado estudio también ponía en relación otros factores sociales que se relacionan con la clase social y el juego. En concreto, se sugiere que el efecto predominante del estatus de renta en el juego puede también ser debido al refuerzo de otras variables sociológicas tales como el ciclo de vida y el tipo de residencia o hábitat. Se observa en dicho estudio que la edad y el tamaño de la comunidad pueden ser considerados como dos antecedentes importantes - también referidos por Veblen-, en la explicación de porqué el bienestar económico está necesariamente relacionado con el comportamiento de juego.

Las relaciones entre la variables citadas pueden inscribirse dentro de un modelo de análisis según el cual el ciclo de vida y las características comunitarias pueden ser tratadas como variables exógenas, el estatus socioeconómico como una variable endógena, y la propensión al juego como una variable dependiente a ser explicada.

Según la hipótesis que pretende asociar riqueza y ciclo de vida, se puede constatar que la edad tiende a asociarse con la riqueza. W.L. Li y M.H.

Smith (1976) han puesto de manifiesto que a medida que se envejece las posibilidades para acceder a un estatus superior son menores debido a que las apetencias y las energías para la aventura y la excitación tienden a decrecer. En esta lógica, el juego visto como un riesgo y una aventura de estatus tiende a ser menos atrayente para las personas mayores. Además, según los autores citados, el incremento de la edad influye en la imagen social que se proyecta, al experimentar un menor reflejo en otros grupos incidentales y menos aún en las nuevas generaciones.

Las condiciones del hábitat y de la densidad social que circunda una experiencia biográfica es un factor primordial, como señala la ecología humana, para explicar el comportamiento social. En la medida que la práctica del juego puede ser estimada en función de la diversidad de modelos sociales de referencia que permite un espacio social, así como por las contradicciones que pueden presentar la disponibilidad o no de opciones en la vida cotidiana, el modo de vida urbano es más propicio para encarar un proyecto de vida aleatorio donde el juego representa una alternativa factible. Dado que las principales concentraciones de riqueza así como la desigualdad de renta se dan por lo general en los grandes centros urbanos, las frustraciones que generan las expectativas sociales no satisfechas son un vehículo que puede llevar al juego dependiente. Algunos estudios centrados en la comunidad y en el estudio de las masas (D. Riesman, 1981; E. Canetti, 1994) han mostrado asociaciones entre el incremento de la población y las tendencias a la tensión y al seguidismo, así como a incrementos en sobrecargas psicológicas que tienen en el juego dependiente un fuerte aliado.

Si nos atenemos a lo expuesto, podemos concluir que en la medida que el ciclo de vida se alarga hay menos propensión a la práctica del juego; y en la medida que el tamaño del hábitat es mayor el juego se presenta con más frecuencia como una opción. Por tanto, las personas jóvenes y adultas no mayores situadas en el medio urbano son más propensas a establecer una relación dependiente del juego. Ahora bien, ambas categorías de análisis se ven directamente mediadas por el nivel de renta, que haría que cualquiera que

fuera el estatus de edad o hábitat, si el nivel socioeconómico es alto, la propensión al juego se hará presente. En este caso, el hábitat se presenta como la segunda variable más influyente por cuanto representa el escenario de las posibilidades en el que las conductas desviadas puedan aparecer. Las grandes ciudades, en este sentido, ofrecen menos resistencia y menos control social para la emergencia de comportamientos desviados. Así pues el juego es consecuente con esta trama de probabilidades.

6.3.4. Juego y consumo de masas

En la actualidad se está dando en nuestro entorno cultural -sobre todo en los países de reciente acceso al llamado consumo social de masas, como es el caso de España- nuevas manifestaciones en la práctica del juego que ponen en cuestión la relación causal entre clase social y juego que acabamos de exponer. Nos referimos al creciente acceso de capas populares de la población a prácticas habituales de juego que muestran una fuerte tendencia a crear dependencia en diversos grupos sociales indistintamente a su posición social. La mayor disponibilidad de renta generalizada que se da en Estados que han optado por el modelo del *Estado del Bienestar*, como es el caso de España, la compulsión al consumo que tiende a darse por la lógica del mercado que predomina en el contexto de estas sociedades, y la incertidumbre que genera un sistema social que amenaza con un futuro incierto, son la base de que una de las industrias más representativas de la sociedad del consumo, como es la industria basada en el juego de azar, atraiga a diversificados y crecientes colectivos sociales, indistintamente a su condición social.

Algunos estudios reflejan ya esta nueva realidad. Ciertos datos disponibles reflejan que en la actualidad acceden todo tipo de personas a los juegos de azar, en particular a algunos de ellos puestos de moda como las máquinas “tragaperras” y el bingo, con independencia de su nivel adquisitivo. Ya anticipaba este hecho algún estudio clásico llevado a cabo en los inicios del “desarrollismo” como el del inspirado sueco Nechama Tec (1964), quien ya

entonces afirmaba que la prevalencia del juego entre la clase trabajadora y media era estimada como un indicativo de la reacción popular frente a las barreras que encontraban en la promoción de estatus. El juego entonces mostraba una aspiración hacia la movilidad social con el fin (incierto) de alcanzar un estatus económico más alto. El juego viene a suponer así una proyección de las contradicciones que se experimentan en enclaves básicos de la vida social -familia, trabajo y otros- en la población general y entre los trabajadores asalariados en particular. El juego puede ser atractivo para ellos porque proporciona la falsa imagen de una oportunidad para autoperibirse como individuos autónomos, con independencia para la toma de decisiones que les son negadas en los roles sociales que efectivamente desempeñan.

Esta complejidad que se aprecia en la actualidad en la base social del juego puede ser aclarada si tomamos en cuenta algunas desemejanzas apreciadas en función del tipo de juego practicado y del perfil de jugador que opta por cada uno de ellos.

Quizás la diferencia más significativa que se da en relación con la clase social y el comportamiento del jugador contemporáneo tenga que ver con la desigual frecuencia con que se participa en los distintos juegos. En relación con las prácticas de las máquinas recreativas con apuestas de dinero se aprecia que, aunque se juega en todos los estratos sociales, la práctica más habitual se da mayoritariamente en la clase baja y media. La popularización de este juego tiene que ver con la difusión y el fácil acceso que tiene ante la población general la disponibilidad de este recurso de juego. Algunos autores como Rodríguez Martos encuentran la causa de su extendida implantación debido a que “entre su democratización y su poder de fascinación, la modalidad de juego de las ‘tragaperras’ son las que con mayor frecuencia alumbró hoy en día [la práctica] de los jugadores compulsivos” (1987:28). Por su lado, la Comisión Nacional del Juego en un informe de 1989 confirma la popularización de esta práctica de juego al destacar que el 70% de los jugadores de máquinas recreativas con premio tienen un nivel adquisitivo bajo-medio. Otra novedad que se destaca en este último estudio es que los jubilados, parados,

empleados, trabajadores del sector servicios y amas de casa representan el perfil social más habitual de este tipo de juego.

El bingo es otra forma de juego de azar que se ha popularizado como consecuencia de una particular forma de interpretar la democracia. La observación de su práctica también desvela algunas novedades respecto de la tradicional concepción del juego como hábito de las “clases ociosas”. En concreto, la concurrencia de público que se da cita en el bingo suele ser la de ‘clientes habituales’, por lo general procedentes de la clase media y, sobre todo, y aquí la novedad, con preponderancia de las mujeres sobre los hombres, en especial en determinados segmentos horarios de los días laborales.²⁹ Un estudio inédito llevado a cabo sobre una población de jugadores dependientes en una ciudad industrial (Vigo) constata esta tendencia. En el juego del bingo predominan las mujeres entre 31 y 45 años de edad, con residencia en el casco urbano, casadas, con estudios hasta EGB. De entre ellas destaca el colectivo de amas de casa que no tienen ingresos propios aunque los ingresos de su unidad familiar están por encima de los 1.800 euros mensuales. (Ochoa y Labrador, 1994).

Una réplica de este trabajo, llevado a cabo en esta ocasión mediante observación directa de las salas de bingo, en la misma ciudad, ha podido corroborar los datos aportados por el primer estudio. Según la información que ofrece este último, la panorámica que presenta una sala de bingo en cualquier momento de la observación es la de un público heterogéneo, donde concurren personas con alta disponibilidad de renta junto a un mayoritario grupo de clase media y media baja; pero entre la diversidad de clases que se dan cita en estas salas, nuevamente destaca la mayor afluencia de mujeres, más jóvenes que los hombres, que acuden por lo general solas.

Otra diferencia que se da en las prácticas de juego de azar en relación a

²⁹ La mayor concurrencia de mujeres en el bingo se da a lo largo del día por la mañana y por la tarde. Dado que la mayoría de las personas suelen acudir solas a estas salas, por la noche no es tan frecuente encontrar mujeres.

los niveles de renta se pone de manifiesto en las compras de loterías y otras apuestas institucionalizadas. Por lo que respecta a la Lotería Nacional, aunque su consumo está muy popularizado sobre todo en determinadas fechas del año y con motivo de ciertos acontecimientos, la cantidad jugada así como su frecuencia está en función de los niveles de renta del jugador. Sin embargo, otros sorteos como el cupón de la ONCE, las apuestas mutuas u otras loterías con frecuencia diaria, como las asociadas a la Lotería Primitiva, que son más accesibles porque exigen desembolsos menores, suelen ser más frecuentados por las personas de menor renta y de aquellas con economías especialmente desfavorecidas. (ONLAE, 2001).

Si algún juego destaca todavía en la actualidad por representar un consumo conspicuo, asociado a las elites sociales del momento, es el juego en los casinos. Este ámbito del juego se conoce más por la mitología social y las informaciones de 'eco de sociedad' que de ella se desprende que por la posibilidad de efectuar algún tipo de observación sistemática sobre las condiciones de su concurrencia. Las dificultades que se dan en estos recintos es proverbial. La figura del jugador de casino fastuoso tiene sus antecedentes en los casinos locales de abundantes pueblos y ciudades de provincia de nuestro entorno, donde los pudientes, los ricos, los terratenientes, los comerciantes y otras figuras asociadas al señorío local han solido montar sus timbas con cierto sigilo y complicidad, amparados en su propio poder, aunque encubriendo esta actividad por otras de carácter sociocultural.³⁰ La mitología que emana de estos 'templos del juego' se mantiene: ruina de grandes fortunas, suicidios y trueque de los más diversos servicios, incluidos servicios personales, por las deudas del juego, son relatos que forman parte común de

³⁰ Las denominaciones que se dan a los casinos locales son diversos. Véase los casos de la "Peña de la amistad" en Viso del Marqués, pequeño municipio rural de la provincia de Ciudad Real; Casino Primitivo y Casino de Artesanos, en Jaén. Entre los casinos observados destaca por ser objeto de distinción por su estilizada construcción y belleza de sus vidrieras, de estilo modernista, el Casino de Antequera (Málaga). Sin duda, el Gran Casino de Madrid es elocuente del elitismo que ya denota su propia denominación. Pero quizá lo que más llame la atención, por el clasismo que se desprende del hecho, es la existencia de dos casinos que son conocidos como el "Casino de Señores" para distinguirlo del "Casino de Labradores", ambos localizados en Porcuna (Jaén), municipio que no alcanza a tener más de 5.000 habitantes.

las historias locales, que mantienen en la actualidad cierta vigencia asociada a los nuevos casinos. La historia del casino, por lo demás, no es una cuestión sólo local. Fedor Dostoiewski (1969), en su impagable obra recoge algunos fragmentos de alto interés descriptivo del mundo del juego y de sus consecuencias. El mismo fue un jugador compulsivo y relata bien quienes eran y que se jugaban en su conocida obra *El jugador*. Ahí también se refiere el tipo de jugador prototípico, por lo general procedente de las clases acomodadas.

Sea como expresión de estatus, sea como una modalidad de consumo, sea como una forma de exorcizar los fantasmas o de proyectar las contradicciones del mundo de la vida, el juego dependiente es una actividad que mantiene, por su funcionalidad diversa, un fuerte componente de clase. Una cosa queda clara en esta distribución de papeles sociales relacionados con el juego: que mientras los comportamientos dependientes que se dan entre jugadores de la población en general tiende a recurrir a algún tipo de ayuda por sus desbastadores efectos, sobre todo en el orden económico, en la plutocracia dichos efectos no son conocidos por esta vía. Los estudios clínicos no suelen contar con historias de juego patológico de “la gente rica”.

A. de Miguel (1988) hace una observación metodológica de interés al relacionar el juego con la posición social. Entiende que más que adoptar el complejo concepto de clase social para estudiar el juego es más práctico usar el concepto ocupación profesional por la ajustada determinación empírica que proporciona. En el caso de las mujeres es clara esta afirmación: el juego excesivo se da predominantemente en amas de casa. Si hubiera que detallar algunos de los motivos que caracteriza a esta categoría social se podrían señalar los siguientes: mayor disponibilidad del tiempo, sobre todo cuando no hay hijos o los hijos alcanzan cierta autonomía personal, bien cuando el ama de casa se encuentran en la situación familiar de “nido vacío”. Entonces el juego viene a representar un modo de superar la apatía, el aburrimiento o, incluso, supone una posibilidad de ganar dinero. Por lo que respecta a otras profesiones en la población en general, el juego de las máquinas recreativas con premio, que es el más extendido con consecuencias en la adicción, suele

frecuentarse por los trabajadores en oficios poco o nada cualificados y en aquellas profesiones que suponen gran movilidad geográfica y/o que se llevan a cabo mediante frecuentes relaciones sociales, como son el caso de los comerciantes, profesiones autónomas, profesionales liberales, trabajadores del sector servicios, obreros especializados. Los parados con algún nivel de renta también son afectados.

6.3.5. Nivel de estudios

La mayoría de los estudios consultados observan que los jugadores dependientes tienen un nivel de educación equivalente al promedio de la población (González, Mercadé, Aymaní y Pastor, 1990). En Estados Unidos, sin embargo, diversos informes apuntan que es frecuente entre los jugadores que manifiestan problemas con el juego que tengan más de diez años de escolaridad, y en torno a la mitad de ellos posean estudios de grado medio o superiores (Ciarrocchi y Richardson, 1989; Hudak, Varghese y Politzar, 1989).

Otros estudios llevados a cabo en España, como el de Legarda y cols. (1992) registran un 60% de jugadores dependientes con educación primaria. El interesante estudio de Becoña (1993) observa que sólo un 7% de los registrados no tienen estudios, un 36% saben leer y escribir, un 21% ha hecho EGB, un 31% bachillerato y un 3% tienen estudios de diplomado o licenciados universitarios. Esta distribución por niveles de educación es muy similar a la que presenta la población general estudiada, lo que viene a confirmar la opinión más generalizada entre los que han tratado el tema en nuestro entorno: el nivel de educación en general no permite distinguir entre jugadores dependientes y no jugadores, siendo la distribución según el nivel de educación similar entre los jugadores patológicos y los no jugadores.

6.3.6. Estado civil

En líneas generales, la tendencia que suele apreciarse en los estudios comparados de otros países según el estado civil muestra una mayor relevancia del juego dependiente entre las personas que viven solas, están solteras, separadas o divorciadas. Así, el estudio de Sommers (1988) encuentra que mientras que la muestra obtenida de la población general sólo hay un 23,6% de solteros, entre los jugadores dependientes arraigados se encuentran un 38,9% y entre los jugadores dependientes incipientes son un 22,7%. Los jugadores casados se muestran sin embargo ambivalentes. En la muestra de la población general estudiada hay un 58,4% de casados, y los que muestran un problema agudo con el juego representa el 33,3%; si bien, entre las personas que practican el juego de un modo excesivo, lo reconozcan como un problema o no, alcanza una proporción alta, del 63,6%. Por lo que respecta a la categoría de personas divorciadas y separadas también se dan algunas diferencias. Así, mientras hay un 9,3% en la población general objeto del estudio, entre los jugadores dependientes llega a ser 16,6%.

También en el estudio de Blaszczynski, McConaghy y Frankova (1990) refiere resultados coincidentes. Señalan una mayor incidencia del juego dependiente entre las personas que no mantienen vínculos estables de convivencia. En concreto, los resultados hallados muestran la siguiente distribución sobre la población objeto de estudio: el 50% de los jugadores eran solteros, el 39,6% casados y el 10,4% divorciados.

En España el cuadro es muy similar. En el estudio de Legarda y cols. (1992), el 59% de los jugadores dependientes estaban casados, los solteros representaban el 31%, los viudos el 8% y los separados el 2%. En el estudio de Becoña (1993) el 46% de los jugadores patológicos estaban casados, y solteros el 39%; aquí de nuevo aparece la figura de separado o divorciado con un alto porcentaje relativo del 7%. Los viudos o personas en convivencia irregular representaban el 3% en cada caso.

Una nota característica que cabe mencionar para concluir la aproximación al juego dependiente en relación al estado civil es la diferencia

que se aprecia entre jugadores practicantes dependientes en general y jugadores practicantes dependientes que acuden a terapias para superar la patología. Si la proporción de jugadores dependientes en general es superior entre los solteros que entre los casados, la concurrencia a servicios de atención para la desafección del juego es sin embargo mayor en términos relativos y absolutos entre los casados. Los distintos estudios disponibles sobre patología del juego señalan que de las personas en tratamiento por problemas de juego, entre el 50% y el 70% están casadas (González y otros, 1990), le siguen los solteros que oscilan entre un 5 y un 25% y destacan junto a los casados los divorciados y separados que llegan a representar entre 10-30% de los casos tratados mediante alguna terapia.

6.3.7. Estatus laboral

En varios estudios se ha indicado la ocupación de las personas con problemas de juego. De los jugadores patológicos sometidos a tratamiento en un centro privado (Ciarrocchi y Richardson, 1989), el 76% estaba empleado a tiempo completo, el 5% a tiempo parcial y el 19% se hallaba en paro. El estudio de Sommers (1988) señala que prácticamente no existe diferencia en el porcentaje de jugadores y no jugadores con empleo. El 70% de la población tenía empleo, frente al 72,2% de los jugadores patológicos y el 77,3% de los jugadores problema. En la muestra total había un 4,9% de desempleados y un 11,1% en los jugadores patológicos y ningún desempleado en los jugadores problema. Tampoco parece que el colectivo de jubilados presente una especial incidencia en el juego patológico, pues mientras que en la muestra de Sommers (1988) había un 12,4% de jubilados, sólo el 3% eran jugadores patológicos y el 13,6% jugadores problema.

En España, los datos disponibles apuntan en la misma dirección (véase Legarda y cols., 1992). No parece que el estatus laboral de los jugadores patológicos sea muy diferente al de la población en general. Entre los jugadores problema quizá destaca un poco el porcentaje de personas en paro

(38,7%, frente al 23,6 de la muestra general), pero se compensa en parte con el menor porcentaje de jugadores patológicos entre los parados 10%).

6.3.8. Religión

Aunque en España no ha sido habitual el incluir en los estudios demográficos la categoría de religión, dada la supuesta uniformidad, sí ha sido frecuente en los estudios realizados en países donde se supone una mayor diversidad de religiones coexistentes. En algunos estudios llevados a cabo en EE.UU. (Taber, McCormick y Ramírez, 1987; Ciarrocchi y Richardson, 1989), se destaca el porcentaje de jugadores patológicos judíos y católicos, frente a los protestantes o los que se declaran sin religión. En el estudio de Hudak y cols. (1989), aunque se reducen las diferencias entre católicos y protestantes, se sigue manteniendo la alta incidencia entre los judíos (el 19% de los jugadores patológicos son judíos, cuando sólo el 2,5% de la población de EE.UU. es judía).

Resultados como los indicados dejan la puerta abierta a las implicaciones religiosas-culturales que puede tener en países eminentemente católicos, como España, el tema de la religión y su relación con una mayor tasa de juego. Quizá aspectos como la mayor permisividad histórica del juego por parte de la religión católica, frente a un mayor rechazo por parte de las distintas iglesias protestantes, pueden explicar estas diferencias. Sin embargo, dadas las especiales características de nuestro país en este tema, no parece que los estudios desarrollados en países como EE.UU. sean transferibles sin más.

6.4. Preferencias de juegos en la población dependiente

Una de las áreas más controvertidas de los estudios sociodemográficos se ha centrado en la identificación de la forma o tipo de juego que se halla más relacionada con la aparición del problema. En un intento de hallar relaciones en

este sentido, se han estudiado en distintos estados de EE.UU las preferencias de juego de los jugadores excesivos en comparación con la población general (ver Tabla XXIV), así como en distintos programas de tratamiento (ver tabla XXV). Si efectuamos una comparación entre ambos tipos de estudios destaca el hecho de que los jugadores dependientes tienen más de un juego preferido frente al resto de la población.

*Tabla XXIV.
Preferencias de juego de los jugadores dependientes en comparación con la población general*

Tipos de juego	Población general (EE.UU.) N=5290	Jugadores dependientes N=210
Cartas	36%	71%
Juegos de habilidades	19%	51%
Dados	12%	41%
Apuestas deportivas	26%	63%

Fuente: Volberg, 1991, cfr. González, 1994, pág. 119

Los principales juegos preferidos por los jugadores dependientes, como queda reflejado, son las cartas, las apuestas deportivas, los juegos de habilidades y los dados, por este orden. Dentro de la población formada por los jugadores con problemas, se distinguen a su vez diferencias de opciones en el juego en función del sexo. Así quedaría expresada la diferencia en el resumen que presenta la Tabla XXV.

*Tabla XXV.
Preferencias de juego de los jugadores dependientes según género*

Tipos de juego	Mujeres GA	Varones GA
Casino (máquinas tragaperras)	58%	40%

Apuestas de caballos	32%	60%
Lotería legal	34%	
Lotería ilegal	12%	
Apuestas deportivas	12%	53%
Dados/cartas (no casino)	64%	46%
Bingo	22%	8%
Otros	10%	8%

Fuente: Lesieur, 1986 y Nora, 1985, cfr. González, 1994.

Nota: los porcentajes suman de 100 dado que se ha considerado la opción de respuesta múltiple.

En un estudio más reciente realizado por Lesieur (1988), con 201 varones y 50 mujeres jugadores dependientes, se observaron iguales preferencias que en el estudio anterior, apareciendo como novedad en este estudio la frecuente práctica de juego en ambos sexos en máquinas de apuestas en casino; suponiendo la segunda opción para las mujeres adictas y la tercera para los hombres.

En España, los dos únicos estudios a nivel nacional que analizan las preferencias de juego de la población española son dos: la encuesta del *Libro Blanco del Juego* (1986) y la encuesta del Centro de Investigaciones Sociológicas (1989). El primer estudio concluye que los juegos en que participan los españoles son, ordenados por frecuencia, los siguientes: 1) Lotería Nacional (59,6%); 2) quinielas deportivas (51,5%); 3) cupones de la ONCE (46,3%); 4) Lotería Primitiva (45,9%); 5) máquinas tragaperras (28,8%); 6) bingo (20,6%); 7) otras rifas (16,6%); 8) máquinas come cocos (13,5%); y porcentajes más escasos para los restantes juegos (vg., sólo el 3,5% reconoce haber jugado en casinos). Dado que esta encuesta fue realizada en 1985 no debe extrañar que un 71,2% indicase no haber jugado nunca a las máquinas tragaperras y el 96,5% nunca al bingo. En cambio, en el segundo estudio (1989) ya se aprecia un ligero incremento de la participación en este tipo de juegos. Así, por ejemplo, mientras que en 1986 el 15,9% reconocía jugar a las máquinas tragaperras al menos una vez al mes, en la encuesta de 1989 lo hacía el 24%; respecto al juego de casinos se pasa del 3,5% al 6%, señalándose aumentos similares en casi todos los juegos.

De entre las investigaciones específicas llevada a cabo entre jugadores dependientes en España sólo se cuenta con el trabajo realizado en Galicia (Becoña, 1993), donde se han comparado datos de jugadores excesivos en relación con la población general, con los estudios centrados en jugadores en situación de tratamiento, de una Unidad de Juego Patológico de Barcelona (González Ibáñez, Mercadé, Aymamí y Pastor, 1992) y en un centro privado de tratamiento del comportamiento también en la ciudad condal (González Ibáñez, Pastor, Mercadé y Aymamí, 1990).

Los resultados obtenidos en la comparación establecida se puede ver en la Tabla XXVI.

*Tabla XXVI.
Preferencias de juego de los jugadores patológicos en comparación con la población general en Galicia (Becoña, 1993)*

JUEGOS	Población general			Jugadores patológicos		
	N	%	Orden	N	%	Orden
Cartas	392	24.27	3	12	42.85	7
Lotería Nacional	241	14.92	6	12	42.85	8
O.N.C.E	509	31.52	2	16	57.14	2
Cuponazo	320	19.81	4	13	46.43	4
Lotería Primitiva	544	33.68	1	16	57.14	3
Bonoloto	319	19.75	5	13	46.43	6
Primijuego	69	4.27		3	10.71	
Quiniela de fútbol	143	8.85	7	9	32.14	
Quiniela Hípica	3	0.18		1	3.57	
Máquinas Recreativas	105	6.50	8	22	78.57	1
Máquinas <i>Comecocos</i>	58	3.59		9	32.14	
Bingo	43	2.66		13	46.43	5
Casino	6	0.37		2	7.14	
Otros	52	3.22		3	10.71	

Tal y como puede observarse en la Tabla XXVI, existe una gran diferencia entre las preferencias de juego de los jugadores patológicos y las de la población general. El juego de mayor participación entre los jugadores patológicos es el de las máquinas recreativas con un 78,57%.

Por género, se halló que los jugadores patológicos varones participan más en las cartas, O.N.C.E., cuponazo, lotería primitiva, bonoloto, quinielas de fútbol, máquinas tragaperras y máquinas *comecocos*. Las jugadoras compulsivas juegan más al primijuego, quiniela hípica, bingo y casino. A la lotería nacional juegan en igual proporción hombres que mujeres. A diferencia de los jugadores excesivos, en la población general, las mujeres participan más que los hombres en la lotería primitiva, O.N.C.E. y cuponazo, y los hombres participan más que las mujeres en la quiniela hípica, bingo y lotería nacional.

Becoña (1993) también analizó el juego diario predominante, especificado en la tabla XXVII. Observó que los jugadores patológicos juegan a las máquinas recreativas en un 50% de los casos, al cupón de la O.N.C.E. en un 25%, a las máquinas *comecocos* en un 21,42%, a las cartas en un 14,28%, y finalmente al bingo en un 3,57%. Según el autor, estos resultados son coincidentes con las cantidades de dinero gastadas en juego en España.

*Tabla XXVII.
Juego diario predominante en los jugadores patológicos en Galicia (Becoña, 1993)*

TIPO DE JUEGO	N	%
Máquinas tragaperras	14	50
Cupón de la O.N.C.E.	7	25
Máquinas <i>comecocos</i>	6	21.42
Cartas	4	14.28
Bingo	1	3.57

El juego de máximo gasto mensual de los jugadores compulsivos también son las máquinas recreativas (42,85%), seguido de las máquinas *comecocos* (21,42%), el bingo (21,42%), la lotería nacional (10,71%), cartas

(7,14%), cupón de la O.N.C.E. (3,57%), lotería primitiva (3,57%) y casino (3,57%).

Respecto a los datos obtenidos en nuestro país sobre las preferencias de juego entre los jugadores patológicos en tratamiento, la tabla XXVIII recoge los trabajos realizados por González Ibáñez y cols. (1992) y por González Ibáñez y cols. (1990), indicados anteriormente.

*Tabla XXVIII.
Preferencias de juego entre los jugadores patológicos en programas de
tratamiento en España*

TIPOS DE JUEGO	Hospital Princeps d=Espanya	CETC
Máquinas recreativas	67%	66%
Partidas ilegales de cartas	13%	4,5%
Bingo	9%	18%
Casino	4%	10%
Lotería de la ONCE	4%	1,5%
Otros	2%	

A pesar de existir ciertas diferencias en los tipos de juego predominantes, los jugadores patológicos que han acudido a estos programas de tratamiento, manifiestan mayoritariamente una evidente prioridad por las máquinas recreativas frente a los restantes tipos de juego, a diferencia de lo evidenciado en otros países. Asimismo, en ambos estudios se constata que la mayoría de los jugadores tenían más de un juego preferido, a los que también jugaban con asiduidad.

Es interesante destacar también el estudio descriptivo de Prieto Ursúa (1996) que se realiza sobre una muestra de jugadores en tratamiento y de

jugadores sociales. Al igual que los anteriores estudios, se vuelve a observar que el juego preferido, en primer lugar, de los jugadores excesivos son las máquinas tragaperras, en segundo lugar, el bingo, seguido de las loterías: bono-loto, primitiva, lotería nacional, cupón de la ONCE.

Estos tres juegos son los más numerosos, como se puede observar en la Tabla XIX, seguidos muy de lejos por los restantes: cartas con dinero, quinielas, juegos de casino, apuestas en carreras, dados.

*Tabla XIX.
Preferencias de juego en los jugadores en tratamiento y en los jugadores sociales*

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

Los jugadores sociales participan en mayor medida, sin duda, en las loterías, seguido del juego de cartas con dinero y, en tercer lugar, se sitúa las quinielas y el bingo con el mismo porcentaje.

7. CONSIDERACIONES FINALES EN TORNO A LA DELIMITACIÓN DEL CONCEPTO DE JUEGO

En la presente investigación, tras la revisión crítica oportuna, vamos a delimitar el concepto de juego por el cual abogamos. Hasta ahora hemos destacado que es la versatilidad del término juego la que impide dar una definición precisa y satisfactoria de lo que es este fenómeno y, por otro lado, las deficiencias y carencias que representa el apostar por un único criterio de definición. Tras repasar los criterios biólogos, psicólogos y psicoanalíticos cabe observar que pueden conducir a ciertos determinismos en tanto conllevan un revisionismo conceptual evidente. Vamos más bien a apostar, para proceder a la delimitación de nuestro objeto de estudio, por entender el juego como un hecho social enraizado en la estructura y en la dinámica social general. Como tal hecho, el juego es un fenómeno heterogéneo y multidimensional. Esto quiere decir que pueden distinguirse en él dimensiones o esferas sociales, culturales, económicas, psicológicas, históricas, etc. De todo ello se deduce la necesidad de integración, no de exclusión, de disciplinas diversas a la hora de plantear el análisis de nuestro objeto.

Para entender el fenómeno social del juego conviene hacer dos precisiones. Primero, hay distintos tipos de juego que responden a motivaciones muy diferentes de la naturaleza humana y, en segundo lugar, en la valoración de los distintos tipos de juego se manifiestan las concepciones del mundo de cada época. Así, una sociedad asentada en el principio del mérito y la libre competencia, valorará de forma extrema el juego de competición, simbolizado por ejemplo en las Olimpiadas. Una sociedad providencialista, que todo lo espera del destino o del milagro, estará más dispuesta a dar primacía a los juegos de azar.

En todos los casos, nos estamos refiriendo a un conjunto de prácticas recreativas, sometidas a reglas, y en las cuales se gana o se pierde. La idea de juego supone pues una actividad, una distracción, realizada conforme a ciertas

pautas. El resultado de dicha acción, es decir, la ganancia o la pérdida, no implica necesariamente un contenido económico, ya que si nos atenemos al sentido etimológico, el juego viene a ser sinónimo de entretenimiento, pasatiempo, actividad informal. En definitiva, el juego tiene o parece tener una esencia común: la diversión y salida de la “vida cotidiana”, llegando a ser un mundo aparte, con sus normas, reglas y caracteres propios.

7.1. La función social del juego

La propuesta de este apartado es abordar las funciones que cumplen los juegos en la sociedad. Aparte de la función de entretenimiento que cumple el juego, existen otros aspectos de complementariedad, que han captado menos la atención aun cuando, desde el punto de vista de la función que cumplen para los seres humanos, tal vez no sea menos relevante. Su descubrimiento revela aspectos del juego, incluso generalizables a otras ocupaciones en tiempo de ocio que han sido descuidados en cierto sentido hasta ahora. Al delimitar las funciones del juego resulta adecuado considerar por separado la vertiente individual y la vertiente social, ya que el juego es un hecho social e individual.

7.1.1. Funciones del juego desde una perspectiva social

Desde esta óptica, los juegos han cumplido una función ante todo política y económica. En el ámbito político, encontramos abundantes referencias históricas que ejemplifican la práctica común del contrato entre dirigentes y dirigidos a través de “dones” en forma de juegos y diversiones. La gestión del juego por la autoridad o el poder es un modo explícito de convenio con los subordinados para ganar y mantener su confianza y sus afectos. Esta presentación del juego como “don” aparece en las sociedades pre-industriales como un gesto a través del cual se demuestra la intención generosa del donador; como contrapartida, a su vez el donador consigue el reconocimiento social y político de los que han sido objeto de la donación. Este tipo de

intercambios asimétricos promueven y obliga a los que intervienen a una espiral de reconocimiento y producción continua sobre la cual es posible asentar la relación social (Mauss, 1991).

Visto de esta manera el juego se transforma en una especie de “*potlatch*”³¹ por medio del cual se afianzan obligaciones y deberes que expresan por encima de todo el vínculo social y político. La exigencia de juegos como un derecho, y la costumbre de promocionarlos como una obligación, es parte de las relaciones políticas que mantiene la clase dirigente con la clase dirigida.

En esta misma línea, los juegos también se han utilizado de forma manipuladora en tanto que pueden ser útiles para distraer (o desviar) la atención pública sobre determinados acontecimientos sociales o políticos. Se trata de considerar el mundo del juego como una “droga social”.

Tal como sucediera con la religión para la teoría marxista, los juegos son una forma más de expresar el opio que consume el pueblo. Secularizados y normalizados los juegos siguen manteniendo la *propiedad evasiva*, alienadora, que caracteriza a las distintas drogas, y cuyo fin es el de enajenar de la realidad al individuo. Los juegos, por tanto, estarían según el marco conceptual marxista, dentro de la superestructura como un elemento más junto con el derecho, el arte, la religión y la política, para la reproducción y mantenimiento de la estructura económica capitalista. Su existencia es ideológica, y por tanto su fin es servir a la clase dominante que está en el poder. Así se contempla también el espacio de ocio y el tiempo libre donde los juegos se producen. El tiempo libre, tal como apuntó en su momento uno de los más destacados representantes de la Escuela de Frankfurt, T.W. Adorno (1973:56), es una ironía. Para el insigne filósofo y sociólogo, la ocupación del tiempo libre (piénsese en *hobbies*, turismo o espectáculos, etc.) no deja de relacionarse con

³¹ Con esta palabra M. Mauss designa el conjunto de fiestas, banquetes, diversiones y consumo vicario que se dan sobre todo en las sociedades primitivas y que presentan un carácter agonístico. Para una mayor aclaración véase M. Mauss (1991).

“el esquema de conducta típico burgués” por el cual en el trabajo hay que concentrarse y no distraerse según las normas del trabajo asalariado. Sólo así es coherente un espacio artificial dedicado al tiempo libre, al juego, donde la ausencia de trabajo y la necesidad de ocio y distracción es por motivos de conseguir un mejor rendimiento del trabajador.

Ahora bien retomando otra posible interpretación del juego como “droga social”,³² su pretendida utilidad se pierde en la medida en que trata de evitar y oponerse al mismo orden manipulador. El juego deja de ser un medio para pasar a ser un fin en sí mismo donde el jugador encuentra una protección frente a un entorno violento y opresor. En este caso no hay realmente sustitución de una realidad por otra, es decir, alienación manipuladora a través del juego. Más bien lo que aparece es un mundo paralelo que permite y garantiza a los individuos soportar la realidad hostil que los asedia (Dumazedier, 1964): una alineación voluntaria y consciente por lo necesaria, en tanto permite generar un universo artificial de satisfacciones, ilusión y logros inalcanzables por lo demás en la realidad.

Desde una visión económica, los juegos deben ser entendidos como “consumos”. Se trata de consumos que salen de la estricta esfera personal y/o privada. Los juegos como objeto de consumo responden en su totalidad al “gasto” de un excedente que las sociedades o comunidades acumulan periódicamente. El propio espacio de ocio y recreación donde se inscriben es en sí mismo un espacio para consumir el exceso de producción, de trabajo y de preocupaciones que el ser humano contrae en la vida diaria. En este contexto, y siguiendo a G. Bataille (1987), el juego como “excedente” puede ser consumido “productiva” o “improductivamente. Las sociedades primitivas y pre-industriales consumen los juegos bajo criterios de improductividad, es decir, eran ofrecidos como un “gasto” cuyo fin no era otro más que el derroche para

³² Aquélla que ve la droga como un láudano dulcificador de horrores, es decir, como un medio para soportar el dolor.

distraer y agasajar al público. El juego tiene entonces un carácter de “*potlatch*” del cual ya se ha hecho mención anteriormente.

Hasta la aparición de una economía de mercado, el juego no responde realmente a criterios productivistas. Sólo a partir de entonces comienzan a mostrar una función estrictamente económica. En este sentido, se podría decir que la dimensión económica del juego fue una de las causas de su mantenimiento y formalización en la época moderna. No obstante, el juego como negocio sólo alcanza una dimensión económica relevante con la sociedad industrial y la sociedad de consumo de masas que implica y complejiza en extremo las relaciones entre juego y su consumo hasta aparecer como un modelo extremo o patologizado de éste. La mercantilización del mundo del juego se observa en la creación de toda una industria de productos, bienes y servicios relacionados con el juego que lo han convertido en un pilar básico del consumo, perfectamente integrado en el sistema económico. Un reciente estudio señala que la aportación de la industria del ocio al Producto Interior Bruto se halla en torno al 3%, ocupando así el cuarto lugar en importancia económica (García Gracia y otros, 1997). Por tanto, la estandarización y masificación del consumo hace del juego un fenómeno económico y social de enormes proporciones.

Desde la perspectiva social, hay que mencionar nuevamente la función formativa y socializadora que tiene el juego. En el ámbito de lo lúdico, J. Huizinga (1972) vislumbra en los juegos modelos conductuales que obligan a los individuos a aceptar incondicionalmente las normas impuestas por ellos. Jugar y visionar los juegos presupone para su existencia un acatamiento de las normas y directrices organizativas estrechamente relacionadas con la introyección de otras realidades y personajes externos al individuo. Como muy bien supo ver M. Mead (1990), el juego es una forma de dar paso al “*otro generalizado*”, es decir, de formar a la persona en el complejo entramado de las relaciones entre carácter y cultura.

En una línea paralela, la teoría “*desarrollista*” de N. Elias (1987) contribuye a reconsiderar las tensiones que produce el ocio como únicamente negativas o malas. Desde el punto de vista del sociólogo alemán:

“En las sociedades industriales avanzadas, las actividades recreativas constituyen un reducto en el que, con aprobación social, puede expresarse en público un moderado nivel de emoción o emociones. No podemos entender el carácter específico y las funciones concretas del ocio en estas sociedades si no nos damos cuenta de que, en general, el nivel de control de las emociones tanto en la vida pública como privada se ha elevado con respecto al de las sociedades menos diferenciadas. Por medio de los acontecimientos recreativos, en particular los de la clase mimética, nuestra sociedad cubre la necesidad de experimentar el desbordamiento de las emociones fuertes en público -proporcionando una liberación que no perturba ni pone en peligro el relativo orden de la vida social, cosa que sí podría hacer una auténtica tensión emocional de tipo serio” (Elias y Dunning, 1992: 85).

En este sentido los juegos son “agentes” socializadores cuyo cometido es el de filtrar y mediatizar los impulsos o emociones irracionales experimentados individual o grupalmente en la sociedad. Algunos tienen suerte, como afirma Norbert Elias, encuentran con facilidad el modo de transformar y canalizar sus impulsos y sentimientos en actividades provechosas para otros y satisfactorias para sí mismos. En otros casos, sin embargo, para algunas personas resulta difícil, si no imposible, reconciliar las demandas de una vida en común que exige moderación constante, con las demandas que les exigen satisfacer sus impulsos instintivos, afectivos y emocionales (Ibíd.:56).

N. Elias para referirse al conjunto de actividades recreativas que cumplen esta función, y por supuesto de las que forman parte los juegos de azar, las denomina “miméticas”, dado que no existe un término sociológico preciso para esta clase de actividades. El término hace alusión al aspecto común de todos los acontecimientos recreativos clasificados bajo ese nombre. No consiste en que sean representaciones de acontecimientos de la “vida real”

(sentido que le daba R. Caillois en su *Teoría de los juegos*, 1958), sino en que las emociones -los afectos- que provocan guardan relación con las que se experimentan en situaciones de la vida real, sólo que en una clave distinta y mezcladas con “una especie de deleite”.

7.1.2. Funciones de los juegos desde una perspectiva individual

Los individuos frecuentan los juegos utilizándolos con fines personalistas y/o grupales, y siempre desde una vertiente emocional o pasional, quizá inconsciente, por cuanto de *irracional* hay en la forma de expresar y delimitar objetivamente estas funciones y las experiencias que transmiten.

Una de las funciones más notorias y evidentes de los juegos es la de servir de “válvula de escape”. Su formulación, así como su significado tiene su origen en el contexto de tensiones y conflictos que atenazan al hombre moderno. Según Henri Lefèvre (cit. en J. Dumeziedier, 1964), las alienaciones del hombre de nuestros días, provocan un sentimiento de privación que originan una necesidad de ruptura con el universo cotidiano. Esta ruptura puede plasmarse en infracciones a las normas jurídicas y morales vigentes en todos los campos, y en tal caso afecta a la patología social. En cambio puede ser un factor de equilibrio y un medio para soportar las disciplinas y coacciones necesarias de la vida social. De todo ello proviene la búsqueda de una vida de complemento, de una compensación o huída por medio de la diversión, y a la evasión hacia un mundo diferente (aun contrario), al de todos los días. En este contexto, los juegos son parte de esos instrumentos a través de los cuales la persona da rienda suelta a la agresividad que la sociedad genera en ellas.

7.2. Delimitación del concepto para el fin perseguido

En definitiva, del análisis que venimos realizando se infiere, en líneas generales, que el juego puede servir tanto de entretenimiento o desarrollo y

cultivo de la persona o para cubrir necesidades de evasión a través del riesgo o con el propósito de obtener una ganancia, convirtiéndose a veces en una conducta anómica (dependiente) y/o desviada. Los individuos juegan de muy variadas formas, por muy variadas razones y en situaciones muy diversas. En este trabajo sostenemos la opinión de que entre los sujetos que juegan, hay diferencia entre un “juego positivo” y un “juego negativo”.

Cuando usamos los términos “negativo” y “positivo” respecto al juego, no estamos imponiendo valores morales respecto a la forma en que juega la población. Más bien, lo que tratamos es de enfocar el tema del consumo del juego y su práctica por la población como algo que se experimenta de forma negativa o positiva.

Jugar de forma positiva se refiere, en primer lugar, a jugar de una forma moderada: es aquella situación en la que los individuos juegan moderadamente en ocasiones sociales y/o privadas. No necesitan jugar excesivamente para sentirse bien. El juego, si se utiliza de forma controlada, puede desempeñar un papel de utilidad tanto social como individualmente, como hemos afirmado anteriormente: permite crear espacios sociales para la comunicación, y en tanto posee un fuerte componente social, puede servir para funciones de aprendizaje y socialización. Sin embargo, no podemos olvidar el hecho de que algunas personas sufren daños como consecuencia de jugar excesivamente, nos referimos a los hombres y mujeres que tienen una relación negativa con el juego y es este aspecto el que a nosotros nos interesa investigar y el que trataremos a continuación.

La perversión del juego

Como hemos venido afirmando, la conducta del juego está íntimamente relacionada con sensaciones de placer. Ahora bien, cuando dos componentes tan importantes del juego como son el espacio y el tiempo, se desbordan de sus límites habituales, el juego deja de ser tal, se desvirtúa y desempeña otro

papel distinto al que le corresponde. Se considera que hay una conducta dependiente del juego cuando el individuo pierde la libertad de jugar y el juego pasa a ser una necesidad prioritaria. Ello ha llevado a la investigación médica y psicológica a identificarlo con una adicción no sustantiva, o a los análisis sociales a concebirlo como un síntoma de desviación social o de un consumo compulsivo. Tales son, en cualquier caso, las líneas teóricas que debemos desbrozar para establecer un espacio de análisis social que aproveche en su ventaja los diversos marcos teóricos existentes.

De la adicción al juego podría afirmarse lo que Henri Lefèbvre (1984) en su conocida crítica de la vida cotidiana predica del deporte: la alienación de uno mismo como efecto del fanatismo ya que la corrupción de la actividad lúdica comienza a partir del momento en que no se reconoce a la misma límite alguno.

Es claro que el exceso conduce (al menos puede conducir) a la alienación. Lo que en su origen no es más que una acción liberadora por excelencia, se trunca y deviene cuando el actor deja de ser consciente en plenitud de su dependencia, en una persona alienada. Cuando las circunstancias imponen algo al jugador hay alienación. Cuando éste pierde libertad y cae en la adicción empieza a ser ya “no él”, sino instrumento al servicio de otros, susceptible de ser manipulado, objeto y no sujeto de decisiones.

Todo lo dicho hasta este momento nos muestra la diversidad de significados, la riqueza de matices y dimensiones, la mutabilidad de las distintas representaciones que ha ido sufriendo y la complejidad de acercamiento y abordaje de todo lo que se refiere a la noción de juego. Por tal motivo, para estudiar y comprender correctamente el mundo del juego: las distintas relaciones que los individuos mantienen con éste y, centrándonos en aquellas que se establecen negativamente y esto desde la perspectiva sociológica que proponemos, es necesario marcar claramente las diferencias existentes entre las varias formas de definir el juego “negativo” (excesivo,

patológico, adictivo, desviante) y su significado. Tal es el plan entonces propuesto para abordar su estudio y que se desgrana en los siguientes capítulos que forman este trabajo, completado a su vez con un estudio de campo que busca definir un perfil sociológico de los jugadores practicantes de dicho tipo de juego.

7.3. Hacia un perfil sociológico del jugador objeto del estudio

De la información que hemos tratado en los anteriores epígrafes, se puede concretar un perfil sociológico del jugador dependiente que pueda identificar de manera empírica y ajustada al sujeto-objeto del estudio que presentamos. Las características preponderantes que se han mostrado desde un punto de vista sociológico en la definición del jugador dependiente hacen referencia a dimensiones como la posición social, el género, la edad, la religión, la formación y el estado civil. Si bien, otros factores como el estilo de vida, sobre todo aquellos aspectos que tienen que ver con el consumo, la estructura familiar y la forma de desempeñar la profesión en la que desenvuelven su existencia, aparecen como elementos condicionantes que se ven complementados con otras circunstancias como la situación laboral y el hábitat.

Ante este cuadro de factores condicionantes se estima que, para llevar a cabo una adecuada comprensión de la experiencia que tienen del juego las personas afectadas por él y vividas por los propios jugadores como una experiencia alienante, se hace necesario acceder a la información que pueda facilitar una diversidad de personas que reúnan en su conjunto los atributos que responden a las dimensiones sociales arriba señaladas. Asimismo se trata de acceder a los discursos oportunos que los propios jugadores afectados pueden elaborar desde su experiencia de jugadores dependientes y en representación de las variables sociodemográficas expuestas, supone, como se ha dicho antes, que los propios actores sociales elegidos tengan conciencia de su propia realidad y hayan percibido el juego como una amenaza o ya plenamente como un factor de alienación personal.

Cuando se dan estas condiciones, la población objeto del presente trabajo queda dibujada con límites precisos. Para nuestros fines, entendemos que un colectivo adecuado que cumple los requisitos de oportunidad señalados sería el que forman los jugadores y jugadoras que tienen conciencia del juego como problema personal y que por tal motivo recurren a algún tipo de ayuda externa. En concreto, y como determinación empírica de la población, se va a entender que las personas que recurren a los movimientos de autoayuda, representados entre otras por las asociaciones territoriales del tipo Jugadores en Rehabilitación, pueden formar con cierta fiabilidad el universo a partir del cual se seleccionará la muestra del estudio.

Desde un punto de vista práctico, el ámbito geográfico que se tendrá en cuenta para llevar a cabo esta selección será Andalucía, que además de ser una región con un alto número de jugadores dependientes, es una Comunidad que cuenta con una amplia red de asociaciones de autoayuda, articuladas a su vez en una federación que goza de reconocimiento por la Administración Autonómica.

El perfil social que han de cumplir, en consecuencia, los informantes de esta investigación quedaría definido como sigue, teniendo además en cuenta que han de cumplir todos y cada uno de los requisitos para constituir la población objetivo, tal y como quedará reflejado en el capítulo que trata el trabajo de campo:

- Jugadores residentes en Andalucía (preferentemente en provincias diversas).
- Jugadores dependientes de diferente género.
- Jugadores dependientes de diferentes grupos de edad.
- Jugadores adscritos a algún programa de ayuda para paliar los efectos del juego dependiente.

CAPÍTULO 2: ASPECTOS, FACTORES Y TEORÍAS PSICOSOCIOLÓGICAS

1. CONCEPTO Y EVALUACIÓN PSICOSOCIAL DEL JUEGO PATOLÓGICO

1.1. Introducción

Hemos asistido recientemente a un aumento de la demanda asistencial por parte de los jugadores patológicos, lo cual tiene una correlación directa con la

proliferación de las máquinas recreativas. Aunque no nos consta la existencia de estudios rigurosos sobre la tasa de prevalencia de jugadores patológicos en este tipo de juego, existen unas características en éstas que favorecen más la dependencia que otros tipos de juegos. Todo ello ha obligado a un cierto replanteamiento por parte de las disciplinas médico-psicológicas con respecto a la evaluación e incluso el mismo concepto de juego patológico.

En efecto, entre las características de este tipo de juegos que han supuesto la reconsideración teórica y analítica cabría destacar (Echeburúa y Báez, 1994: 523-524):

“En primer lugar, la difusión de estas máquinas (en bares, lugares de recreo, etc.) es enorme y no está limitada a lugares específicos de juego. No se requiere un atuendo adecuado ni tampoco hay que desplazarse a un local dedicado a los juegos de azar. La tentación de jugar, que puede surgir en una gran variedad de situaciones, es, pues, mucho mayor, y se cuenta con una cierta aceptación social. En segundo lugar, y a diferencia de los casinos, el importe de las apuestas es muy bajo, con la posibilidad, sin embargo, de ganancias cuantiosas. En tercer lugar, la brevedad del plazo transcurrido entre la apuesta y el resultado -la inmediatez del refuerzo, en términos del condicionamiento operante- tiende a fortalecer la conducta de juego y a hacer más probable su aparición en el futuro. En cuarto lugar, el funcionamiento intrínseco de estas máquinas potencia una cierta «ilusión de control», ya que el jugador manipula personalmente un pulsador que le sirve para empezar el juego, interrumpirlo y reprogramarlo, aumentar la apuesta y acelerar el ritmo de juego. Y en quinto lugar, hay una capacidad de fascinación específica de las máquinas recreativas que no tienen otros juegos de apuestas. Las luces intermitentes de colores, la música, el tintineo estrepitoso de las monedas cuando se gana, suscitan una tensión emocional y una gran activación psicofisiológica (aspecto de gran interés en las personas «buscadoras de estimulación») y son, entre otros, elementos estimulares asociados a la conducta de juego que la potencian extraordinariamente”.

Para la literatura psicológica se ha demostrado una relación entre dos

variables (cantidad de dinero recaudada y número de sujetos patológicos) presente en otras conductas adictivas, al igual que en el juego. En concreto, se ha establecido de forma clara que existe una estrecha relación entre el consumo medio de alcohol en una población dada y la tasa de problemas relacionados con el alcohol (Echeburúa y Báez, 1994). La tasa de prevalencia del juego excesivo está positivamente relacionada con la accesibilidad de los juegos de apuestas y de azar (Allcock, 1986).

1.2. Concepto y diagnóstico de juego excesivo

La definición y conceptualización de juego excesivo es una cuestión que no está exenta de controversia. El tema del concepto tiene influencias directas sobre el enfoque de las investigaciones que se han realizado. Al abordar la tarea de buscar características propias de los jugadores, o de clasificar a éstos en distintos grupos, o, sobre todo, de hipotetizar sobre las causas del juego excesivo, encontramos suposiciones, axiomas o creencias que cada autor mantiene sobre el fenómeno, y que dirigen sus investigaciones en un sentido determinado. De esta forma, y tras el análisis bibliográfico realizado nos encontramos con una gran heterogeneidad de estudios que con su propio marco conceptual y teórico no terminan de proporcionar una visión unitaria debido a la falta de conexión entre dichos trabajos.

El concepto utilizado para referir la relación excesiva de los individuos con el juego ha pasado por una serie de etapas, en las que se ha ido transformando progresivamente. Históricamente, y como ya hemos visto, el juego era considerado una debilidad moral, propio de personas con poca fuerza de voluntad o viciosas, sujetos que no tenían consideración con el sufrimiento que su conducta provocaba.³³

A partir de la primera mitad del siglo pasado, se comienzan a dar

³³ Esta concepción, lejos del marco teórico de la comunidad científica, está aún muy extendida en la población general.

explicaciones desde un marco psicoanalítico (Von Hattingberg, 1914; Simmel, 1920; Freud, 1928; citados en Rosenthal, 1987) y el juego excesivo comienza a concebirse como una enfermedad psicológica, como una manifestación de una neurosis subyacente (Bergler, 1957), constituyendo lo que se ha dado en llamar el “modelo médico” del juego excesivo. Esta conceptualización fue reforzada con la fundación de la organización de Jugadores Anónimos en Los Angeles (1957), organización cuya principal creencia es que el exceso de juego es una enfermedad progresiva que puede ser detenida, pero nunca curada. Esta agrupación, que ha sido uno de los principales marcos de referencia de muchos estudiosos de la adicción al juego, ha contribuido enormemente a difundir y reforzar la concepción del juego inmoderado como una enfermedad.

La definitiva consolidación del concepto de enfermedad del juego excesivo se consigue con la inclusión, en 1980, del juego patológico por primera vez como una entidad nosológica propia y con unos criterios diagnósticos específicos en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales: DSM-III³⁴ (APA, 1980). Antes de la aparición del DSM-III el juego problemático aparecía bajo diferentes rótulos: “juego adictivo (Dickerson y Weeks, 1979), juego compulsivo (Bergler, 1957), juego excesivo (Cornish, 1978), juego neurótico (Greenson, 1947), así como juego patológico (Morán, 1970)” (Echeburúa y Báez, 1994:524). La elección de este último término por el DSM-III deriva, según Echeburúa y Báez (1994) de que es más descriptivo que los anteriores y conlleva menos conjeturas etiológicas. De hecho, el término de juego compulsivo -muy utilizado también- no es apropiado porque una compulsión requiere la resistencia del impulso, y no todos los jugadores patológicos manifiestan un deseo mantenido de dejar de jugar, por lo que no ejercen una resistencia real a dicho impulso (Morán, 1970). De todas formas, tal y como pone de manifiesto Shaffer et.al (1989), cada teórico tiene su expresión favorita³⁵ sin una base clara para la misma.

³⁴ El DSM elaborado por la Asociación Americana de Psiquiatría (APA) es una herramienta clínica, diagnóstica, y que trata de describir y catalogar los denominados trastornos mentales, entre los que se encuentran el juego patológico. Se basa en las experiencias y comportamientos característicos de aquellos sujetos que acuden a Centros para tratar sus problemas de juego.

³⁵ La expresión “juego patológico” suele ser más utilizada por los profesionales del tema, mientras que en el lenguaje vulgar se utiliza más el término “juego compulsivo”.

El juego patológico se halla categorizado concretamente en el DSM-III-R (American Psychiatric Association, 1987) como un trastorno del control de los impulsos no clasificado en otros apartados, junto con la cleptomanía, la piromanía, etc. Las características generales de estos trastornos son: «el fracaso en resistir el impulso..., la sensación creciente de tensión o activación antes de llevar a cabo el acto..., y la experiencia de placer, gratificación o alivio en el momento de consumir el acto» (DSM-III-R:385). En suma, el jugador patológico se caracteriza por una dependencia emocional del juego, una pérdida de control y una interferencia con el funcionamiento normal en la vida cotidiana (Echeburúa y Báez, 1994).

El DSM-III-R supone un giro respecto a las pautas diagnósticas del DSM-III (Tabla 1). En el DSM-III-R (Tabla 2) los criterios para el exceso de sustancias y para el juego patológico son “básicamente los mismos si se sustituye el juego por la sustancia adictiva, con un énfasis especial en la pérdida de control (criterios 2 y 6)” (Echeburúa y Báez, 1994:524). De hecho, la diferencia del DSM-III-R respecto al DSM-III reside en enfatizar los síntomas fisiológicos como la abstinencia y la tolerancia, que justifican la similitud de este cuadro con las características esenciales de la dependencia de sustancias psicoactivas (Lesieur y Heineman, 1988; Volberg y Steadman, 1988). De este modo, el juego patológico podría ser catalogado como una adicción no tóxica, pero la categoría de adicciones está limitada en el DSM-III-R a las conductas de ingesta de alcohol y otras drogas (Echeburúa y Báez, 1994).

Tabla 1. Criterios diagnósticos del juego patológico DSM-III (A.P.A., 1980)

- | |
|--|
| <p>A. El individuo se va haciendo crónica y progresivamente incapaz de resistir los impulsos a jugar.</p> <p>B. El juego pone en un serio aprieto, altera o lesiona los objetivos familiares, personales y vocacionales, tal como viene indicado por, al menos, tres de los siguientes fenómenos:</p> <ol style="list-style-type: none">1. arrestos por robo, fraude, estafa o evasión de impuestos, debidos a intentos para obtener dinero para jugar;2. incapacidad para satisfacer las deudas y las responsabilidades financieras;3. alteraciones familiares o conyugales debidas al juego;4. obtención de dinero a través de fuentes ilegales (usureros); |
|--|

5. incapacidad de explicar las pérdidas de dinero o de demostrar las ganancias que se atribuyen;
 6. pérdida del trabajo debida al absentismo ocasionado por la actividad de jugar;
 7. necesidad de otra persona que procure el dinero necesario para aliviar una situación financiera desesperada.
- C. El juego no es debido a un trastorno antisocial de la personalidad.

Tabla 2. Criterios diagnósticos del juego patológico DSM-III-R (A.P.A., 1987)

- Conducta de juego perjudicial, caracterizada al menos por cuatro de los ss. síntomas:
1. preocupación frecuente por jugar o por obtener dinero para jugar;
 2. con frecuencia se juega más cantidad de dinero o durante más tiempo del que se había planeado;
 3. existe la necesidad de aumentar la magnitud o la frecuencia de las apuestas para conseguir la excitación deseada;
 4. intranquilidad o irritabilidad cuando no se puede jugar;
 5. pérdidas repetidas de dinero en el juego y vuelta al día siguiente para intentar recuperar;
 6. esfuerzos repetidos para reducir o parar el juego;
 7. con frecuencia, el juego tiene lugar cuando se espera del sujeto que esté cumpliendo sus obligaciones sociales o profesionales;
 8. sacrificio de alguna actividad social, profesional o recreativa importante para jugar;
 9. se continúa jugando a pesar de la incapacidad para pagar las deudas crecientes, o a pesar de otros problemas significativos sociales, profesionales o legales que el sujeto sabe que se exacerban con el juego.

Un nuevo grupo de pautas aparece en el DSM-IV, como síntesis de las versiones anteriores junto con la incorporación de un criterio relativo a la conducta de juego como mecanismo de escape. De manera que las dimensiones discriminantes que conforman el cuadro diagnóstico del juego patológico, quedarían como sigue (Lesieur y Rosenthal, 1991):

Tabla 3. Dependencia de juego patológico DSM-IV (A.P.A., 1994)

- Conducta de juego desadaptativa indicada por al menos cinco de los siguientes síntomas:
1. Progresión y preocupación: preocupación por el juego (p. ej., preocupación por revivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura, o pensar formas de conseguir dinero con el que jugar).
 2. Tolerancia: necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.
 3. Pérdida de control: fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.
 4. Síndrome de abstinencia: inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego.
 5. Escape: el juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (p. ej., sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).
 6. Caza: después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo (tratando de «cazar» las propias pérdidas).
 7. Negación: se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.
 8. Actividad ilegal: se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo, o abuso de

confianza, para financiar el juego.

9. Arriesgar familia o carrera: se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego.

10. Fianza: se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.

Por último, indicar que la posterior clasificación de los trastornos mentales y del comportamiento realizada por la OMS, (CIE-10), en el diagnóstico de este trastorno, difiere bastante de los criterios establecidos por la APA (Lesieur, 1993). Bajo el epígrafe de ludopatía y dentro de la categoría de trastornos de los hábitos y del control de los impulsos, sus criterios de investigación diagnóstica incluyen cuatro aspectos:

1. Tres o más episodios de juego sobre un período de al menos un año.

2. Continuación de estos episodios a pesar del malestar emocional personal y la interferencia con el funcionamiento personal en la vida diaria.

3. Incapacidad para controlar las urgencias a jugar, combinado con una incapacidad de parar.

4. Preocupación mental con el juego o las circunstancias que lo rodean.

A su vez menciona tres criterios para realizar el diagnóstico diferencial, a saber, (a) un juego social habitual, (b) un juego excesivo en enfermos maníacos y (c) el juego en el trastorno disocial de la personalidad. De estos tres, el primero está implícitamente incluido en el DSM-IV, ya que no se establece el diagnóstico de juego patológico si no se cumplen cinco de los diez criterios establecidos; también éste comprende el juego en los pacientes maníacos, tal vez para mantener cierta cautela y no como base para su exclusión. En cuanto al trastorno de personalidad antisocial, cabe indicar que la APA permite realizar los dos diagnósticos al mismo tiempo sin necesidad de excluir el juego patológico a favor del trastorno de personalidad antisocial (Lesieur, 1993; Robert y Botella, 1995).

*Tabla 4. Criterios diagnósticos del juego patológico (APA)
DSM-III / DSM-III-R*

A. El individuo se va haciendo crónica y progresiva- Conducta de juego pernicioso, indicada por al momento incapaz de resistir los impulsos a jugar nos cuatro de los

- B. El juego pone en un serio aprieto, altera o lesiona los objetivos familiares, personales y vocacionales, tal como viene indicado por, al menos tres de los siguientes fenómenos:
1. Arrestos por robo, fraude, estafa o evasión de impuestos, debidos a intentos para obtener dinero para jugar.
 2. Incapacidad para satisfacer las deudas y responsabilidades financieras.
 3. Alteraciones familiares o conyugales debidas al juego.
 4. Obtención de dinero a través de fuentes ilegales (usureros).
 5. Incapacidad de explicar las pérdidas de dinero o de demostrar las ganancias que se atribuyen.
 6. Pérdida de trabajo debida al absentismo ocasionado por la actividad de jugar.
 7. Necesidad de otra persona que procure el dinero necesario para aliviar una situación financiera desesperada.
- C. El juego no es debido a un trastorno de personalidad antisocial.
- Siguientes síntomas:
1. Preocupación frecuente por jugar o por obtener dinero para jugar.
 2. Con frecuencia se juega más cantidad de dinero o durante más tiempo del que se había planeado.
 3. Existe la necesidad de aumentar la magnitud o la frecuencia de las apuestas para conseguir la excitación deseada.
 4. Intranquilidad o irritabilidad cuando no se puede, jugar.
 5. Pérdidas repetidas de dinero en el juego y vuelta al día siguiente para intentar recuperar.
 6. Esfuerzos repetidos para reducir o parar el juego.
 7. Con frecuencia, el juego tiene lugar cuando se espera del sujeto que esté cumpliendo sus obligaciones sociales o profesionales.
 8. Sacrificio de alguna actividad social, profesional o recreativa importante para poder jugar.
 9. Se continúa jugando a pesar de la incapacidad para pagar las deudas crecientes, o a pesar de otros problemas significativos, sociales, profesionales o legales que el sujeto sabe que se exacerban con el juego.

Al margen de que sea discutible si en el juego patológico se produce un síndrome de abstinencia existen muchos aspectos comunes entre el juego patológico, el alcoholismo y la dependencia de otras drogas (Blume, 1986; Lesieur y Heineman, 1988; Rodríguez Martos, 1987). Pero además de estos aspectos, parecen existir otros muchos comunes a estas tres etiologías que permitirían hablar de una adicción no tóxica, a saber (Echeburúa, 1993):

1. La semejanza de las reacciones psicológicas tras el consumo de una sustancia adictiva o la ejecución de la conducta de juego en el jugador patológico.
2. La existencia de factores de personalidad comunes a las distintas conductas adictivas (Blaszczynski, Buhrich y McConaghy, 1985).
3. El solapamiento de los mundos sociales de los bebedores excesivos y de los jugadores patológicos (bares, pubs, etc.).
4. La aparición conjunta o secuencial, que se da con cierta frecuencia, de ambos tipos de problemas.
5. La pérdida de control sobre una actividad que al comienzo resulta lúdica o de relación social.

6. El deterioro gradual en el ámbito laboral y familiar y una evolución con muchas recaídas.
7. La desintegración de la unidad familiar.
8. El rechazo o minusvaloración de la existencia del problema, que suponen un gran obstáculo para la terapia.
9. La similitud de las pautas de conducta en la abstinencia y en la recaída.
10. El papel de los grupos de autoayuda en el tratamiento.
11. El valor de la terapia de grupo en los programas especializados.
12. El papel de los ex pacientes en el tratamiento de los alcohólicos, heroinómanos y jugadores patológicos.

Desde una perspectiva psicopatológica, los trastornos del estado de ánimo (depresión e hipomanía, fundamentalmente) y las conductas adictivas están asociados con frecuencia al juego patológico. En la muestra de 60 jugadores patológicos de McCormick, Russo, Ramírez y Taber (1984) había un 76 por 100 de casos de depresión y un 38 por 100 de hipomanía. La depresión, a su vez, está relacionada con una historia de acontecimientos vitales estresantes (Taber, McCormick y Ramírez, 1987). Desde este punto de vista, la conducta de juego puede ser una forma de autoterapia para el estado de ánimo depresivo (Taber y otros, 1987). No obstante, en un estudio reciente en donde se pone a prueba específicamente esta hipótesis, la depresión parece estar estrechamente ligada a los efectos destructivos del juego en las vidas de los jugadores patológicos. De ahí que la depresión parezca ser más la consecuencia que la causa del juego patológico (Roy, Custer, Lorenz y Linnoila, 1988).

Por otra parte, la tasa de prevalencia del consumo abusivo de alcohol u otras drogas entre jugadores patológicos oscila alrededor del 15 por 100 (Lesieur, 1984; Lesieur, Blume y Zoppa, 1986; Lesieur y Heineman, 1988; Rodríguez-Martos, 1987), pero en algún estudio esta tasa sube hasta el 45 por 100 (Ramírez, McCormick, Russo y Taber, 1983). El consumo de sustancias adictivas puede responder a motivaciones distintas, tales como la potenciación de la estimulación y del placer, el enfrentamiento a las vivencias de juego, el olvido de las pérdidas y/o la sustitución de la adicción (González, 1989).

Como ocurre en las conductas adictivas, el impacto del juego patológico

va más allá del paciente identificado, ya que la familia, los amigos y el ambiente laboral están profundamente afectados por la problemática del juego del sujeto (McCormick y Ramírez, 1988). De hecho como hemos indicado en el anterior capítulo, el deterioro puede extenderse en algunos casos a la pareja del jugador, en forma de aumento de la bebida y del tabaco, de trastornos alimenticios, de gastos impulsivos sin control, etc. (Lorenz y Yaffee, 1988).

A pesar de estos indicios y de la profusión de términos que bajo esta concepción han sido aplicados al juego excesivo, como por ejemplo conducta adictiva (Lesieur, 1993), dependencia no ligada al uso de sustancias (Rodríguez-Martos, 1987) o desorden de los impulsos sin droga (Peck, 1986); algunos autores (Dickerson, 1989; Marks, 1990) muestran cierta cautela a la hora de catalogar el juego como una conducta adictiva, considerando que en ningún caso la categoría de adicción a una droga puede ser ampliada para incluir esas otras actividades en las que no hay sustancia, sin que se pierda su significado esencial (Walker, 1992). Es más, Walker (1992) añade que aún aceptando la nueva categoría de adicción psicológica, definida por un patrón persistente de conductas caracterizado por:

- a) un deseo o necesidad de continuar la actividad que tiene lugar fuera del control voluntario;
- b) una tendencia a incrementar la frecuencia o cuantía de la actividad a través del tiempo;
- c) la dependencia psicológica a los efectos placenteros de la actividad; y
- d) en detrimento del individuo y de la sociedad Jacobs (1986); o incorporando a esta descripción el criterio adicional del síndrome de abstinencia, quedaría por determinar si la adicción psicológica define realmente a los jugadores problema, ya que no está claro que un juego excesivo implique necesariamente una dependencia psicológica y, menos aún, la aparición del síndrome de abstinencia cuando cesa el juego.

No se debe obviar, además, el peligro de una extrapolación excesiva en un término, el de adicción psicológica, ya de por sí vago. En definitiva, ¿qué conductas son susceptibles de pertenecer a esta categoría y cuáles no?

1.3. Mantenimiento de las conductas de juego patológico

Tras indicar la relación del juego patológico con la etiología de la adicción, resulta difícil explicar para la psicología cómo se puede mantener dicha conducta a pesar del deterioro en ámbitos personales, familiares, laborales y sociales que comporta. A diferencia de los diversos tipos de drogodependencias (alcoholismo incluido), no hay en esta ocasión una sustancia química externa responsable de la perpetuación de la adicción. Aunque en las ludopatías pueden darse síntomas fisiológicos de abstinencia (grado de malestar generalizado e intenso ante la ausencia de la conducta de juego) y de tolerancia (necesidad de aumento en la frecuencia y cantidad de juego para experimentar las mismas sensaciones de excitación) comunes a otras adicciones, las razones que explican la persistencia de la conducta de juego son para autores como Echeburúa y Báez (1994) y Ochoa y Labrador (1994) fundamentalmente socio-psicológicas.

¿Cómo se puede explicar que se pierda el dinero, propio y ajeno, amén del tiempo, el trabajo, la familia y los amigos, en una actividad a la que el jugador le ha dedicado el tiempo suficiente para comprobar que a la larga se acaba siempre perdiendo?, en definitiva ¿por qué el jugador persiste en una empresa que sólo produce pérdidas?, cuando lo razonable sería abandonar un juego en el que las probabilidades de ganar no están de parte del jugador.

Tabla 5. Círculo vicioso de la dependencia del juego. (Bombín, 1992)

<p>1. Factores psicológicos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Frustración de reincidir (que se acalla con una nueva reincidencia).- Pérdida progresiva de dinero (que induce a jugar para recuperar).- Adquisición de la «identidad de jugador» (que induce a continuar). <p>2. Factores socioambientales:</p> <ul style="list-style-type: none">- Frecuentación del círculo de adictos.- Presión social al juego.- Factores condicionados al juego (amistades, locales, disfrute del ocio, etc.).

3. Factores fisiológicos:

- Síndrome de abstinencia (intranquilidad e irritabilidad en caso de no poder jugar o al intentar reducir o dejar el juego).
- Tolerancia (necesidad de aumentar el volumen o la frecuencia de las apuestas para conseguir la excitación).

El mantenimiento de la ludopatía se puede explicar a partir de cuatro factores según Echeburúa (Ochoa y Labrador, 1994): el valor reforzante del juego, el aumento de la activación psicofisiológica como recompensa en sujetos «buscadores de sensaciones», el «mecanismo de ejecución conductual» y las alteraciones cognitivas. El peso específico de cada uno de estos factores es, en gran medida, desconocido y puede variar de persona a persona.

El estado de conocimientos sobre los factores que determinan la aparición y mantenimiento del juego patológico es relativamente reducido y disperso, ya que su investigación se encuentra todavía en una fase incipiente. El resultado final es una gran cantidad de información y datos que permiten dar respuesta a aspectos muy concretos del problema del juego, pero que no han sido integrados de cara a ofrecer una visión completa y organizada del mismo (Labrador y Fernández-Alba, 1998). En este sentido cabe establecer una primera aproximación diferenciándolos entre factores de personalidad, biológicos, de aprendizaje y cognitivos, para luego desarrollar diversas teorías que tratan de integrarlos en un modelo sistemático.

1.3.1. Reforzadores (recompensas) positivos y negativos

Se entiende por reforzador (o estímulo reforzador) cualquier suceso, evento o estímulo que incrementa la probabilidad de emisión futura de la conducta a la que sigue, por ello es equiparable a un premio. Existen, pues, reforzadores positivos (aparición de un premio) y negativos (retirada de un

estímulo aversivo) para explicar el mantenimiento del juego patológico, de modo que las conductas que obtienen premio tienden a repetirse y las que no a extinguirse. No obstante el juego patológico parece escapar a esta regla pues casi nunca tiene refuerzo positivo y sin embargo se mantiene. Los psicólogos consideran al respecto que una conducta, una vez aprendida, puede mantenerse y hacerse más resistente a la extinción si sólo se premia de forma intermitente. Esta forma de premio corresponde al «programa de razón variable».

Las conductas de juego patológico, en especial las de juegos de azar, están controladas por este programa de razón variable: “la conducta de juego resulta premiada de vez en cuando y de forma aleatoria sólo cuando el jugador ha realizado cierto número de conductas (sin conocimiento previo de su total)” (Ochoa y Labrador, 1994:173).

En este sentido, no es raro una ganancia relativamente alta al comienzo de la historia de juego, cuando el jugador es todavía ocasional; lo que genera unas expectativas irracionales sobre los beneficios de jugar y puede facilitar la transición al juego patológico. Lo cierto es que la realidad difiere de estas expectativas: el jugador habitual, en general, siempre va a perder dinero; el jugador esporádico tiene mayores probabilidades de ganar tan sólo porque juega menos.

Si en un jugador la conducta de juego se mantiene en las primeras fases por reforzamiento positivo (los premios), en una fase posterior se mantiene por reforzamiento negativo. Esto es, el jugador habitual empieza a jugar para ganar dinero y, según transcurre el tiempo, termina haciéndolo para evitar un estado de deterioro económico y de ansiedad por haber perdido. En este sentido, el juego se puede potenciar ante las situaciones de malestar o de baja autoestima (por ejemplo, tras un contratiempo en el trabajo o después de una pelea con la pareja), pudiéndose crear de este modo un círculo vicioso (Ochoa y Labrador, 1994).

1.3.2. Aumento de la activación psicofisiológica

La incertidumbre que produce el juego (mezcla de placer y tensión) es un potente reforzador en sujetos “buscadores de sensaciones” (Brown, 1987). La búsqueda de excitación constituye una de las razones prioritarias aducidas por los jugadores habituales para explicar la conducta de juego.

*Razones para jugar en una muestra de jugadores habituales en Escocia.
(Anderson y Brown, 1984.)*

<i>Razones</i>	<i>Porcentaje</i>
Buscar una forma de excitación	50%
Tener una relación social	33%
Pasar el rato	8,5%
Ganar dinero	8,5%

Fuente: Ocha y Labrador, 1994:175.

1.3.3. Ilusión de control y percepción distorsionada

Ciertas alteraciones cognitivas contribuyen también a mantener el juego patológico: la participación regular en el juego altera la racionalidad, facilita la existencia de pensamientos irracionales y supone asumir más conductas de riesgo. Lo que sólo es resultado del azar se tiende a considerar como consecuencia de la mayor o menor habilidad personal. Los jugadores habituales tienden a creer -a pesar de la evidencia de la realidad- que pueden controlar los resultados del juego y que tras una mala racha siempre aparece otra buena. En definitiva, los jugadores se perciben a sí mismos como agentes responsables del resultado y no se percatan de la falta de relación entre las conductas ejecutadas y los resultados obtenidos.

Por todo ello, los jugadores regulares suelen cometer más pensamientos irracionales (a veces tendentes a la magia) que los jugadores ocasionales, independientemente del tipo de juego, y asumen más conductas de riesgo

(Gaboury y Ladouceur, 1989). Además, los jugadores patológicos evalúan los resultados del juego de una manera distorsionada, y ello les lleva a insistir en el juego a pesar de las pérdidas. (Corless y Dickerson, 1989). A ello se le puede unir una tipología pesimista de atribución (con atribuciones internas, estables y globales para los sucesos negativos) que facilita la aparición de pensamientos obsesivos, por ejemplo a invertir más rápidamente y mayor cantidad de dinero en las apuestas siguientes y, en último término, a perder más (Atlas y Peterson, 1990).

En definitiva, las actitudes, creencias y opiniones sobre el juego de los jugadores habituales son bastantes resistentes al cambio, hasta el punto de considerar los fracasos como «casi éxitos».

1.3.4. Heurísticos y sesgos

Tras cuestionar el pensamiento “constantemente racional” del ser humano y su apelación sólo ocasional a cálculos lógicos y probabilísticos, la psicología tiende a considerar que, a la hora de evaluar la probabilidad de un evento incierto, «las personas confían en un número limitado de principios heurísticos, lo que reduce las complejas tareas de evaluación de probabilidades y de predicción de valores a unas operaciones de juicio más simples» (Tversky y Kahneman, 1982:3). Estos atajos (heurísticos) y túneles (sesgos cognitivos) de la mente, así referidos por Piatelli (1995), inducen a tomar decisiones cuyos resultados no sólo no son óptimos sino que, incluso, pueden llegar a ser absurdos. Los juegos de azar, ejemplo paradigmático de tarea probabilística, en los que las predicciones racionales pueden ser especialmente complejas y arduas, parece un campo abonado para la aparición de tales atajos y túneles; heurísticos y sesgos a los que se les confiere el papel de reducir la incertidumbre que genera una tarea probabilística, infravalorando la influencia del azar (Fernández-Alba et al., 2000).

Por tanto, el estudio de las limitaciones existentes en el procesamiento de la información y con ello los heurísticos y sesgos que alejan al hombre de ese proceder racional estricto han propiciado que, ante el reto de explicar la paradoja que supone la conducta del jugador patológico, el centro de atención se haya desplazado al estudio de las distorsiones cognitivas. Como queda reflejado en la siguiente frase de Ladouceur (1993:364): la incapacidad para “tener en cuenta la independencia entre los acontecimientos sería el elemento más importante para comprender la dinámica del jugador”.

El ser humano raramente maneja ni analiza la información proveniente de su entorno como un científico. Si esta manera de proceder se lleva a cabo en tareas lógicas, con más motivo se empleará en las tareas probabilísticas, puesto que la incertidumbre característica de las conclusiones extraídas en los problemas generativos favorece el uso de tales heurísticos y sesgos.

Vamos a tratar de indicar algunas distorsiones cognitivas que aparecen en el ámbito del juego y en qué medida favorecen el mantenimiento de la conducta de juego habitual.

Diversas teorías (Wagenaar, 1988) intentan explicar estas distorsiones. Por un lado, se ha argumentado que los jugadores valoran más el dinero que esperan ganar que aquel que ya se ha perdido; por otra parte, se ha sugerido que el juego es un pasatiempo por el que se está dispuesto a pagar; también se ha dicho que el ambiente del juego (trato educado, ofrecimiento de bebidas, comida, etc.) da prestigio al jugador; por último, otras teorías hacen alusión al papel que juegan motivos psicológicos más profundos. En cualquier caso, ninguna de estas teorías proporciona una explicación al razonamiento que manifiestan los jugadores.

En palabras de Wagenaar (1988:3), parece que una explicación que haga alusión a la “fuerte creencia de los jugadores en unos principios que no son estadísticos es suficiente y podría, más que ninguna otra explicación, proporcionar algún conocimiento, no sólo de por qué juega la gente sino

también de cómo juega la gente”. Tradicionalmente han sido dos los argumentos esgrimidos, y que después veremos expuestos en forma de teorías, en el intento de justificar este alejamiento del razonamiento humano de la senda racional: la teoría decisional normativa y el contexto de los heurísticos y los sesgos. En resumen, los jugadores patológicos vienen a ser víctimas de una diversidad de distorsiones cognitivas que tienen en común la creencia de que ellos no están afectados por las leyes de la probabilidad que operan en el juego (Wagenaar, 1988).

1.4. Evaluación del juego patológico

Como ya se ha expuesto y ocurre también en el resto de las conductas adictivas, el juego patológico guarda una estrecha relación con otros trastornos psicopatológicos (ansiedad, depresión y dependencia de sustancias psicoactivas, especialmente) y supone una alteración sustancial de la adaptación familiar, laboral, financiera y social del sujeto. Una evaluación integradora del juego patológico debe prestar atención a las áreas anteriormente reseñadas.

Las primeras entrevistas desempeñan un papel muy importante, ya que una mala relación terapeuta-paciente aumenta los engaños y las resistencias del paciente al tratamiento, y una relación de empatía entre ambos puede ser un predictor de éxito terapéutico (Hodgson, 1991).

1.4.1. Evaluación de las conductas de juego³⁶

Cuestionario de juego de South Oaks (SOGS)

³⁶ En la redacción de este epígrafe se presentan especialmente los instrumentos de evaluación que se suelen utilizar en el trabajo clínico y de investigación con los jugadores patológicos.

A efectos de determinar con mayor precisión el diagnóstico de juego patológico según los criterios del DSM-III, se han elaborado algunos instrumentos como el Cuestionario de Juego de South Oaks (SOGS) (Lesieur y Blume, 1987), que consta de unos 20 ítems y que se adapta también a los criterios del DSM-III-R. Este cuestionario, de rápida aplicación, es, sin duda, el instrumento más fiable y válido de que se dispone para diagnosticar el juego patológico. El contenido de los ítems se relaciona, entre otras cuestiones, con las conductas de juego, las fuentes de obtención del dinero para jugar o pagar deudas y las emociones implicadas.

El interés del SOGS es que los criterios diagnósticos del DSM-III-R están referidos a una fase ya crítica del juego patológico y, sin embargo, este cuestionario permite una detección más precoz. La limitación de este instrumento es que es una prueba de screening, útil para llevar a cabo una primera aproximación a poblaciones de riesgo, pero demasiado genérica para posibilitar un análisis funcional detallado de los problemas concretos de cada sujeto.

Cuestionario de evaluación de variables dependientes del juego

Las conductas alteradas específicamente en el juego patológico son la frecuencia de la conducta de juego, la cantidad de dinero jugada, el tiempo invertido y la frecuencia de pensamientos sobre el juego, así como la necesidad percibida de jugar. Detectar estas variables permite, por un lado, llevar a cabo una evaluación individualizada de la conducta de juego y, por otro, determinar con precisión el grado de mejoría experimentado tras un programa de intervención cuando se compara la evaluación postratamiento con la evaluación pretratamiento.

Con este objetivo los autores han diseñado un cuestionario de evaluación de variables dependientes del juego, con una versión para el paciente y otra para el familiar. La utilización de dos versiones obedece al

intento de paliar el problema de validez de los autoinformes por medio del recurso a fuentes adicionales de información, especialmente a la persona que convive con el paciente (cfr. Calvo, 1987).

Inventario de pensamientos sobre el juego

El papel de las alteraciones cognitivas en el mantenimiento del juego patológico ha sido examinado en otro lugar (Echeburúa y Báez, 1994). La regularidad de participación en el juego erosiona la racionalidad, facilita el establecimiento de pensamientos irracionales y lleva a asumir más conductas de riesgo. En concreto, la familiaridad con el juego fomenta la «ilusión de control» por parte del sujeto (Hong y Chiu, 1988; Ladouceur y Mayrand, 1986), así como la autoeficacia percibida en relación con la probabilidad de ganancias. De ahí que los jugadores regulares tengan más pensamientos irracionales que los jugadores ocasionales, independiente-mente del tipo de juego, y que asuman más conductas de riesgo (Gaboury y Ladouceur, 1989). Por otra parte, los jugadores patológicos tienden a evaluar los resultados del juego de una manera sesgada, y eso es lo que les permite persistir en el juego a pesar de las pérdidas reiteradas (Echeburúa y Báez, 1994).

Dada la influencia de los sesgos cognitivos en la conducta de juego, los autores han elaborado un Inventario de pensamientos sobre el juego, en relación con el hecho mismo de jugar, por un lado, y con el problema experimentado, por otro. El conocimiento detallado de las alteraciones cognitivas es imprescindible para llevar a cabo posteriormente una reestructuración cognitiva específica, bien individual, bien grupalmente.

Hojas de autorregistro

Las hojas de autorregistro permiten detectar las circunstancias individuales que ponen en marcha la conducta de juego, así como las consecuencias derivadas de dicha conducta. En los autorregistros se recogen datos sobre la fecha, hora, pensamientos, lugares y tiempo empleado, sobre el tipo de juego,

la compañía y el dinero gastado, así como sobre las consecuencias experimentadas. Estas hojas son fundamentales para el análisis funcional de la conducta y para el diseño de un programa individualizado.

La cumplimentación de los autorregistros tiene, por el carácter de retroalimentación inmediata, un efecto terapéutico. Desde una perspectiva motivacional, y habida cuenta de los mecanismos de engaño y autoengaño generados por los drogodependientes en general, los registros ayudan a los pacientes a percatarse con mayor exactitud de las pautas de juego y a aceptar más fácilmente el programa de intervención propuesto. No se debe hacer contingente el castigo social del terapeuta a los episodios de juego como forma de evitar engaños; por el contrario, la atención y el refuerzo del terapeuta deben centrarse en la anotación cuidadosa de los datos (Calvo, 1987).

Además de registrar la conducta de juego, también se recoge información sobre otras circunstancias (estados anímicos o situaciones) que habitualmente la ponen en marcha. Estos datos complementan la información recogida en los autorregistros e incluso llegan a sustituirla, en especial en aquellos casos en los que, al solicitarse ayuda terapéutica en una situación de crisis e interrumpirse la conducta de juego, los autorregistros quedan vacíos de contenido.

Historia de juego

Por último, en el marco de la entrevista estructurada se incluye también la historia de juego. Resulta un instrumento efectivo para establecer empatía con el paciente y explorar las variables que han incidido en cada caso en el desarrollo y mantenimiento del juego problemático. En este cuestionario se recogen datos sobre los hábitos de juego de los padres, el inicio y el agravamiento de la conducta de juego en el paciente (incluyendo altibajos y períodos de abstinencia) y sobre otros aspectos (familia, trabajo, ocio, etc.) que son muy útiles en la comprensión y manejo del problema específico de cada sujeto.

1.4.2. Evaluación de la adaptación del sujeto

La literatura psicológica ha ido reconociendo la necesidad de superar el horizonte puramente psicopatológico en sus evaluaciones y considerar la posibilidad de una evaluación integral del juego patológico que preste atención a la adaptación conyugal, familiar y social, a la situación laboral, legal y financiera, a las deudas pendientes y a las fuentes de reforzamiento alternativas, así como a los proyectos de futuro. El nivel de adecuación integral obtenido por el paciente es un predictor importante de las conductas de abstinencia en el futuro (Echeburúa y Báez, 1994).

Escala de adaptación

Si bien muchos de estos aspectos pueden ser evaluados en las entrevistas con el paciente, la Escala de adaptación (Echeburúa y Báez, 1994) permite valorar de forma rápida el grado de adaptación y cuantificar el tipo de mejoría que se establece entre la evaluación pretratamiento y la evaluación postratamiento. El objetivo de esta escala de tipo Likert (con una gradación de 1 a 6) es precisar el grado de funcionamiento del paciente en el trabajo, en la vida social, en el ocio, en la relación de pareja y en la vida familiar. La última subescala implica una valoración general y se refiere al grado de adaptación global del paciente a la vida cotidiana.

Escala de estrés-apoyo social

El estudio de los sucesos de vida estresantes se ha desarrollado con el objetivo de calcular factores de riesgo y establecer correlaciones entre los acontecimientos estresantes de los últimos meses³⁷ y la aparición de síntomas

³⁷ En la escala original se pregunta por los «últimos doce meses». Los autores, sin embargo, se refieren a los «últimos doce meses anteriores al desarrollo del problema». Esta modificación

y enfermedades. Los problemas metodológicos de una investigación así se centran en las diferentes repercusiones personales de un mismo hecho (lo que el acontecimiento significa para el sujeto) y en la escasa fiabilidad de la evaluación retrospectiva que éste hace de cómo los acontecimientos han repercutido sobre él (distorsión de la experiencia con el paso del tiempo). Se desconoce aún la capacidad predictiva de esta variable.

El concepto de apoyo social adolece de una cierta indefinición teórica. Es más correcto hablar de la percepción de tener apoyo social, ya que lo importante no es el número de conocidos ni la frecuencia con que se asiste a reuniones, sino el grado de intimidad, solidaridad y confianza que se comparte con otras personas. Desde esta perspectiva, el entramado de relaciones personales (el apoyo social percibido) parece desempeñar un papel importante en la adopción de estrategias de afrontamiento adecuadas, en la determinación del bienestar personal y en último término, en la protección frente a recaídas futuras. La escala propuesta que se presenta de forma autoaplicada, consta de dos partes. En la primera se explora el nivel de estrés en los últimos doce meses en las áreas familiar, económico-laboral y personal. En la segunda parte se explora el nivel de apoyo social del sujeto, relacionándolo con el nivel de frecuencia y calidad de sus relaciones afectivas y sociales. Las dos puntuaciones obtenidas se relacionan entre sí como se indica en la gráfica que acompaña a la escala, intentando establecer un índice que hable del riesgo de recaída o de la probabilidad de mantenerse en un buen estado de salud. La versión española de esta escala utilizada por los autores se halla en Conde y Franch (1984) (Echeburúa y Báez, 1994:535).

1.4.3. Otras medidas

parece coherente para tratar de establecer una relación entre los sucesos de vida estresantes y el comienzo del juego patológico.

Escala de expectativas de cambio

El papel de la motivación y el control clínico de la misma, tanto al comienzo del tratamiento como en el mantenimiento del cambio de hábitos, es uno de los retos más importantes que se plantea posteriormente la investigación de las conductas adictivas (Hogdson, 1991). Esta escala trata de valorar, desde una perspectiva global, la motivación del paciente ante el tratamiento y, desde una perspectiva más específica, el grado en que el paciente confía mejorar como consecuencia del tratamiento que va a recibir o está recibiendo. El paciente tiene que puntuar en una escala de tipo Likert de 1 («nada») a 6 («muchísimo»). Esta escala se puede aplicar al paciente en todas las sesiones de evaluación y terapia porque se trata de valorar no sólo la motivación inicial ante el tratamiento, sino también la motivación de mantenimiento (Echeburúa y Báez, 1994).

Cuestionario de satisfacción con el tratamiento

Si bien no se cuenta todavía con evidencia empírica al respecto, una percepción positiva del tratamiento recibido puede ser un buen predictor de resultados terapéuticos positivos a largo plazo. Con este cuestionario tomado de Bornstein y Rychtarik (1983), traducido al español por Bados, se trata de determinar la percepción del paciente del tratamiento, una vez que ha concluido éste. El instrumento consta de ocho ítems, en donde el paciente contesta algunas preguntas acerca de los servicios que ha recibido. Las respuestas reflejan el grado de satisfacción del sujeto con el tratamiento, dan una retroalimentación al terapeuta y permiten detectar de algún modo el grado de autoeficacia percibida del sujeto ante el futuro (Echeburúa y Báez, 1994).

1.5. Conclusiones

Respaldado por la influencia de la Asociación Psiquiátrica Americana, la

formidable difusión del DSM-III-R, ha permitido adoptar un lenguaje común, así como establecer unas categorías de diagnóstico más precisas. Ello es posible siempre que la utilización de tales categorías se limite a identificar conductas susceptibles de intervención, no a denotar procesos psicopatológicos subyacentes. Sin embargo, la fiabilidad del DSM-III-R es aún insatisfactoria; prueba de ello es la transformación que han experimentado las diagnósticos del juego patológico propuestas por la A.P.A. en tan sólo catorce años (los que median entre la publicación del DSM-III, 1980, y la del DSM-IV, 1994).

Los protocolos de evaluación y tratamiento deben ser más plurales y no basarse en un único modelo por cuestiones de índole práctico. Los autoinformes a pesar de los diversos errores que pueden contener (olvidos, percepciones distorsionadas, etc.), constituyen una fuente de información fiable en el caso del juego patológico. Por último debe señalarse la relación existente entre la evaluación y el tratamiento. Sólo desde esta perspectiva se puede mejorar el concepto de juego patológico y los trastornos asociados, aunque al parecer (Echeburúa y Báez, 1994: 535 y ss.) los pasos dados en esta dirección son aún modestos.³⁸

Estas carencias puestas de manifiesto en las evaluaciones netamente psicológicas refuerzan la tesis que venimos manteniendo de que un enfoque contextual más comprensivo es necesario porque más allá de las disposiciones individuales, los procesos sociales en los que se ve envuelto el jugador puede aclarar la forma y magnitud de la concurrencia de factores que hacen aparecer los mecanismos que desembocan en el juego patológico.

2. ASPECTOS PSICOSOCIOLÓGICOS IMPLICADOS EN EL JUEGO

2.1. Azar y casualidad ¿por qué juega una persona?

³⁸ Por ejemplo, la presión asistencial registrada en los últimos años ha concedido una prioridad al tratamiento, con conceptos en muchos casos prestados del alcoholismo que no son siempre aplicables en este contexto.

Dado lo reciente del estudio del juego patológico, el conocimiento de los factores que determinan la aparición y mantenimiento del juego patológico es relativamente reducido y disperso.

De entre los factores sociodemográficos, que hemos destacado ya, además de señalar preferencias por distintos juegos en función de la edad, sexo, clase social y contexto cultural y familiar, parece especialmente interesante el considerar la accesibilidad al juego y el poder adictivo de éste. Tal vez ni los factores de personalidad ni los biológicos parecen tener capacidad para aportar una información útil, siendo sus resultados escasamente concluyentes.

Desde el momento en que hay personas que padecen el problema del juego patológico y otras no, cabe preguntarse qué diferencias existen entre ellas. El supuesto de partida en esta línea de investigaciones ha sido muy simple: el jugador patológico tiene una personalidad característica que, en cierta medida, justifica o explica el por qué de su comportamiento anormal.

De acuerdo con esta concepción, en primer lugar se han tratado de identificar posibles rasgos o dimensiones generales de personalidad que caractericen a los jugadores patológicos.

Desde esta perspectiva de rasgos generales de personalidad, se considera que los jugadores patológicos tienden a presentar un alto nivel de neuroticismo (inestabilidad emocional) y de extraversión (dado que se supone que los extravertidos parten de niveles de excitación cortical más bajos y recurren, por ello, a buscar sensaciones extras como actividades sociales, aventuras, consumo de café y de tabaco, etc.) para conseguir un nivel óptimo de activación cortical o de excitación. Sin embargo, los resultados de este acercamiento han sido en general inconsistentes.

Se pasó entonces a tratar de identificar factores de personalidad más

específicos (Wagenar y otros, 1984; Kuley y Jacobs, 1988; y Dahlback, 1990). De entre todos ellos ha destacado, por su poder discriminativo, el factor denominado “búsqueda de sensaciones” (cfr. Secades y Villa, 1998; Labrador y Becoña, 1994). Tal como lo define Zuckerman (1979), este factor implica cuatro aspectos:

- a) la búsqueda de emociones y aventuras, caracterizada por el deseo de implicarse en actividades peligrosas que supongan ciertos riesgos, así como rapidez de decisiones y actuaciones;
- b) la búsqueda de experiencias, caracterizada por la búsqueda de situaciones que provoquen un aumento importante de activación fisiológica y exijan comportamientos poco predecibles;
- c) la desinhibición social, caracterizada por la emisión de conductas que implican la liberación de distintas trabas psicosociales, y
- d) finalmente, la susceptibilidad al aburrimiento, que hace referencia al desagrado que produce cualquier actividad rutinaria, repetida o monótona, ya sea en ambiente laboral, familiar o social, con el consiguiente rechazo de experiencias repetidas.

El jugador patológico tendría una puntuación alta en este factor, pudiendo caracterizarse como una persona que no tolera el aburrimiento, por lo que se comporta como un activo buscador de nuevas sensaciones y emociones intensas, en especial en condiciones arriesgadas donde el éxito dista de ser fácil y tiene una relativa independencia de las normas sociales.

El juego, lo mismo que el consumo de alcohol o drogas, entre otras ofertas de nuestra sociedad, puede servir como reto o vía de realización para estas personas; la elección de una u otra alternativa probablemente tenga que ver con la disponibilidad de éstas en su medio habitual. Pero las altas puntuaciones en búsqueda de sensaciones no permiten distinguir entre estas

personas. Por otro lado, esta información, no siempre confirmada, orienta poco sobre las posibilidades de actuación con los jugadores patológicos.

Un paso posterior en la investigación psicológica se ha dirigido a identificar aspectos aún más específicos que caractericen a los jugadores patológicos. La actividad cognitiva, la forma en que perciben, interpretan y valoran los distintos elementos implicados en el juego y sus resultados parecen diferenciar a los jugadores patológicos de los ocasionales o no jugadores (Kuley y Jacobs, 1988; Gaboury y Ladouceur, 1989; Corney y Cummings, 1985).

Una cuestión básica es ¿por qué juega una persona? y, en especial, ¿por qué juegan los jugadores patológicos? Resulta sorprendente que una persona arriesgue dinero en el juego, cuando la esperanza matemática y/o lógica de ganancia es negativa y tanto más cuanto más se juegue. Ladouceur (1991) señala que, aunque es posible que los jugadores patológicos en unos primeros momentos jueguen con la idea de ganar dinero, esta razón no es suficiente para explicar su conducta posterior. Probablemente una explicación más precisa sea la consideración de que el jugador patológico desarrolla una cierta «ilusión de control» sobre el resultado del juego. Piensa que tiene una estrategia que le permitirá ganar. A las personas en general suele resultarles difícil admitir que la causa de determinados sucesos es el azar, en especial si los sucesos se repiten con mucha frecuencia. El azar o la casualidad no parece una razón «inteligente» para explicar los hechos, por eso desarrollan una explicación alternativa para las situaciones controladas por el azar: ellos tienen un cierto control para modificar estos efectos del azar, ellos pueden controlar el azar. Conductas habituales como las de apuntar los números que salen en la ruleta, jugar sólo en determinados momentos o lugares, tocar determinadas teclas en la máquina o apretar con determinada fuerza el botón..., conductas observables en la mayoría de los jugadores, ponen de manifiesto que consideran que de alguna forma pueden controlar o predecir el azar.

Además, el jugador patológico tiende a considerar cada uno de los

ensayos de juego como sucesos relacionados. Esto ocurre especialmente en los juegos continuos: máquinas recreativas, juegos de casino, bingo, etc. En estos casos tiende a analizar cada una de las apuestas, o ensayos de juego, en función de los anteriores no como un evento independiente. Esto es: «Como hace mucho tiempo que no ha salido el 23, le toca salir ahora», «Como hace tiempo que esta máquina no ha dado premio es seguro que está a punto de darlo». Esta estrategia es de todo punto irracional, puesto que si bien el azar distribuye por igual el número de aciertos y de errores, esto solamente ocurre cuando el número de ensayos alcanza magnitudes que tiendan al infinito, por lo que para equiparar las probabilidades de éxito y fracaso una sola persona debería estar jugando de una forma prácticamente continua poco menos que toda su vida.

Los factores de aprendizaje, tanto los referidos a condicionamiento clásico y vicario, como en especial los que hacen referencia a aspectos de condicionamiento operante, sí se han mostrado más útiles tanto para explicar el inicio como el mantenimiento de la conducta en el juego patológico. De entre todos los factores señalados, son sin duda los factores cognitivos, en concreto las distorsiones cognitivas, las más frecuentemente resaltadas y estudiadas. Entre ellas la ilusión de control, la confianza en la suerte, el heurístico de la representatividad y la atribución flexible.

La «ilusión de control», y la consideración de los ensayos de juego como dependientes, posibilita una sobreestimación de la probabilidad de éxito que parece determinante en el mantenimiento de la conducta de juego patológico. Esta distorsión cognitiva constituye una de las características más importantes del jugador patológico (Griffiths, 1990; Ladouceur, 1991). Es más, parece que conforme aumenta el grado de cronificación del problema de juego patológico más importante se va haciendo esta ilusión de control.

2.2. Teorías y modelos explicativos del comportamiento bajo el juego excesivo

La historia de las conductas de juego es larga y parece claro que ha sido de interés para los observadores intentar explicar el juego excesivo. Estas teorías y modelos han guiado el desarrollo y la implementación de estrategias y políticas sociales tendentes a eliminar las consecuencias negativas de los juegos de envite.

Sin embargo, las explicaciones científicas sobre el juego compulsivo o excesivo son relativamente nuevas. La mayor parte de las tempranas explicaciones sobre este fenómeno son proporcionadas por las teorías de la adicción a las drogas y al alcohol; el juego compulsivo es uno de los excesos más tardíos en ser incluidos dentro del paraguas de los comportamientos adictivos.

“El jugador es una criatura difícil de encontrar. Como el yeti sabemos de su existencia, incluso su hábitat cotidiano es localizable y extraño y existe una carencia de visiones bien autenticadas. Cada uno creemos saber lo que es un jugador compulsivo e incluso la ciencia social proporciona relativamente pocas guías. El problema es que “Todo el mundo no conoce, o si conoce su conocimiento es altamente variable y cambia en función de la relación del conocedor con la organización del juego” (Oldman, 1978:349).

La existencia de varios modelos de comprensión sobre las conductas de juego dependiente ha favorecido que investigadores conocidos del tema afirmen la existencia de una crisis conceptual. Esta crisis se caracteriza por: “a) la ausencia de un paradigma validado; b) la falta consiguiente de hechos, y c) la carencia de una investigación integrada, teórica y práctica” (Shaffer y otros, 1989:28). En los últimos años ha habido un cierto desarrollo en el campo de la investigación sobre el juego, ahora bien el modelo que prevalece en la investigación y en los tratamientos es el modelo de enfermedad. Esta aproximación ha sido criticada, y existen variantes al modelo, pero quizás todavía esté por emerger un paradigma verdaderamente dominante. Taber (1987) describe de la siguiente manera la existencia de los diferentes modelos que intentan explicar el comportamiento del juego y los problemas asociados a

este tipo de conductas:

“El juego dependiente, excesivo y patológico se puede conceptualizar en términos de adicción, de biología, de genética, de proceso de enfermedad, de clarificación de valores, de incidencias en la socialización, de desorden del desarrollo, de matriz antropológica, de control dinámico, de impulso social, de hombre económico, de teoría política del recurso, y, sí, en términos de la teoría del aprendizaje y del programa estadístico del refuerzo” (Ibíd.:219).

Taber (1987) y otros teóricos (por ejemplo, Murray, 1993; Brown, 1988) sugieren que es difícil conceptualizar o describir completamente el comportamiento del juego excesivo usando un único modelo. Es oportuno en la conceptualización de este fenómeno una combinación de factores biológicos, psicológicos y sociales.

A continuación vamos a revisar algunos de los modelos que han dirigido la investigación y el análisis de los comportamientos de juego excesivo, siendo conscientes de las limitaciones que esto supone por haber una mirada de variaciones explicativas mucho mayor. Una de las aproximaciones más utilizadas para analizar las diferentes teorías y modelos explicativos es la tipología realizada por Rosenthal (1987). Las categorías de Rosenthal son: teorías psicodinámicas o freudianas (Freud), teorías del comportamiento, y teorías fisiológicas o psicobiológicas. También discutió algunas de las teorías sociológicas pero no las consideró una tipología relevante. La perspectiva de Rosenthal es esencialmente psicológica. La revisión que se va a presentar aquí va a ser un poco más concreta. Creemos que el estudio del comportamiento del jugador se puede abordar analíticamente combinando la relación que tiene el individuo con su entorno poniendo el acento en uno, en otro, o en ambos factores a la vez. Por tanto, pensamos que las distintas aportaciones teóricas pueden igualmente estructurarse siguiendo este mismo criterio.³⁹

Así, desde un criterio básicamente individual, se aborda el estudio del

³⁹ Naturalmente este tipo de clasificaciones siempre es discutible, pues la mayor parte de los autores a los que se les atribuye un determinado sentido en su actuación investigadora, suelen abarcar aspectos de otros enfoques considerados en un sentido distinto.

juego excesivo como una manifestación de cierta patología personal del sujeto. A esta primera orientación investigadora pertenecen todas las aproximaciones explicativas de naturaleza psiquiátrica, biológica y psicológica. Desde un criterio básicamente social, se buscan las causas del desorden del juego en la influencia que los factores sociales exógenos ejercen sobre el individuo.

Dentro de esta perspectiva centrada en el individuo se encuentran las teorías psiquiátricas, biológicas, psicológicas y –dentro de ésta última- el enfoque psicoanalítico.

2.2.1. Teorías biológicas

Las teorías clasificadas aquí como “biológicas” son aquellas que tienden a ver el juego dependiente como el resultado de una cierta predisposición o condición fisiológica que responde a la actividad del juego. La mayor parte de las teorías que acentúan factores biológicos sugieren que hay alguna interacción entre la predisposición y el ambiente, tan así que las teorías etiquetadas aquí como "biológicas" no están basadas estrictamente en la biología. Es decir, la mayoría de las teorías reconocen que una condición fisiológica no es suficiente por sí misma para dar lugar al juego patológico (Jacobs, 1989). La predisposición fisiológica significa que algunos individuos tienen un riesgo más alto de desarrollar problemas con el juego que otros. Si se desarrolla o no la “patología” va a depender de un factor ambiental, que puede incluir: antecedentes familiares de juego, o dependencias de alcohol o drogas, exposición constante al juego durante la niñez, oportunidad del individuo en riesgo a jugar y un estímulo del cual el individuo desea escaparse, por ejemplo el dolor psíquico del que habla Jacobs.

Las teorías biológicas que gozan de mayor consideración son aquellas que suponen un “nivel de activación anormal” en algunos individuos, bien sea por exceso o por defecto, el cual sería responsable del mantenimiento de la conducta del jugador patológico. La teoría de Jacobs (1986) es quizás una de

las mejores formulaciones conocidas dentro de esta aproximación, aunque no es estrictamente biológica, la teoría de Jacobs incorpora una predisposición fisiológica. Propone que las personas con alteraciones crónicas de la activación fisiológica (hipotensivos o hipertensivos) son las que tienen mayor riesgo de adquirir dependencia en un intento de aliviar una situación de estrés crónico.

La mayoría de los investigadores que se aproximan al juego problemático desde la biología no ven este comportamiento como una enfermedad. La mayor parte de estas teorías ven los problemas de juego como un fenómeno que es adquirido, pero no como una enfermedad en sí. Mientras es difícil determinar si los indicadores biológicos del juego problemático actúan como causa o efecto del comportamiento del juego excesivo, parece que aquellos individuos con problemas severos de juego pueden ser diferenciados de otros usando ciertas señales biológicas. La fuerza de este tipo de aproximación es que los desequilibrios biológicos pueden ser detectados, y prevenidos (si estos síntomas predisponen al juego anormal) o tratados (si esos síntomas son el resultado del juego problemático).

En términos de debilidades, el modelo biológico tiende a ser reduccionista y también potencialmente tautológico. Como filtro perceptivo, dan énfasis a los factores fisiológicos que no son exclusivos de los que tienen problemas de juego, o de aquéllos que están en riesgo de problemas de juego. Pueden también centrarse en los efectos del juego problemático, más que en los factores de predisposición a desarrollar un juego problemático.

Modelo médico o enfermedad

El modelo médico de juego es, posiblemente, el dominante en Norteamérica en este momento (y también dominante en Jugadores Anónimos y en las asociaciones de autoayuda). En este modelo, el juego compulsivo es visto como una enfermedad, una patología médica que tiene que ser tratada. El modelo médico (Blume, 1987) ve el juego patológico en términos de “blanco y negro” o de “todo o nada”, siendo el jugador patológico o no. Los jugadores

patológicos, por tanto, son vistos de algún modo como cualitativamente diferentes de los otros jugadores.

Según Blume (1987), el juego compulsivo no es una ruta elegida, sino más bien, algo que le sucede a un individuo. Es un problema del individuo en sí, y no un síntoma de otra enfermedad. Aún más, no es un hábito inconsciente, que pueda ser cambiado centrándose el individuo en el comportamiento. La enfermedad sigue un curso reconocible, común a otros con el mismo problema, y se manifiesta a través de signos característicos, de síntomas, de etapas de desarrollo, y está fuera del control consciente del individuo.

Se asume que los problemas de juego son causados por predisposiciones fisiológicas al igual que las teorías biológicas, sin embargo hay diferencias cualitativas entre las dos explicaciones. Las explicaciones biológicas asumen que corrigiendo algunas de las anormalidades fisiológicas el problema del juego puede desaparecer. En cambio, el modelo médico tradicional asume que la adicción es irreversible, y sólo la abstinencia total puede controlar el problema. También, la mayor parte de los investigadores que se acogen a la aproximación biológica no ven el juego problemático como una enfermedad sino más bien como un fenómeno que es adquirido (J. Ferris, et al., 1999).

La medicalización del juego, según Blume (1987), es un desarrollo positivo ya que permite que el jugador problemático evite la culpabilidad excesiva que tiene sobre su comportamiento con el juego, definiéndose como un "enfermo". Al igual que el modelo biológico, el modelo de enfermedad del juego patológico ayuda a reducir la carga de culpa que tienen los jugadores, acentuando que la enfermedad es involuntaria, es posible levantar la carga moral que los jugadores patológicos puedan sentir, ya que el juego es visto como algo inmoral. Blume enfatiza que el modelo de enfermedad es una herramienta útil en términos de organización y de entrega de tratamiento a los jugadores y a sus familias. El modelo de enfermedad proporciona una plantilla

útil para ocuparse de los problemas de juego dentro de la sociedad, también. La presencia o la ausencia de la enfermedad pueden ser medidas, el sistema médico/asistencial o médico/psiquiátrico es el lugar de tratamiento obvio, y la enfermedad tiene el valor justificativo en el contexto legal, porque lo ven como involuntario.

Este modelo ha sido ampliamente cuestionado.⁴⁰ La primera crítica está relacionada con el etiquetaje del jugador como un "enfermo". Algunos investigadores han sugerido que una etiqueta enferma puede conducir a un estado de ánimo donde un simple resbalón puede dar lugar en cierto modo a un estado de desesperación, y esto aumentaría la probabilidad de que el jugador que se está recuperando tenga una recaída verdadera (Oldman, 1978; Rosecrance, 1985). El etiquetaje también ha sido visto como un dispositivo que margina a los que tienen problemas de juego, y ellos pueden resistirse al etiquetaje para evitar convertirse en miembros de un grupo desviado (Shaffer y otros, 1989). Blume (1987) dirigió esta crítica, sugiriendo que mientras el modelo no sostiene que el individuo sea responsable de contraer la enfermedad, el individuo puede y debe ser una parte activa en su recuperación: el individuo es responsable de hacer todo lo posible por recuperarse. El hecho de que el individuo haya buscado ayuda es la evidencia del deseo de recuperarse.

En segundo lugar, otra crítica relacionada con la adopción del papel de "enfermo" es que acentuando que la enfermedad es algo que le ocurre a un individuo, hay menos énfasis sobre medidas preventivas, y más sobre el tratamiento (Brown, 1988).

Otras críticas se han derivado del hecho de que el modelo de enfermedad ha sido desarrollado por clínicos, y basándose, sobre todo, en los

⁴⁰ Sin embargo, hay que destacar que el modelo médico es muy popular entre la industria del juego. Para éstos el modelo de enfermedad implica que la disponibilidad de oportunidades para jugar tiene poco o nada que ver con los problemas de juego o juego patológico. Si el juego patológico es una enfermedad, entonces la respuesta apropiada pública debe proporcionar el

auto-informes de jugadores que tenían problemas muy severos y que buscaron tratamiento (Rosecrance, 1985). Se ha sugerido que, por consiguiente, el modelo no considera suficientemente el continuo del comportamiento del juego que es visto a través de la población en total, sino que sólo se centra en los jugadores que buscan tratamiento. Otra fuente de crítica realizada al modelo es que éste requiere abstinencia como el objetivo del tratamiento, y existen evidencias clínicas que sugieren que el juego controlado es posible en individuos considerados “patológicos” (Raylu, N. y Oei, T.P.S., 2001).

El modelo de enfermedad ha sido visto por algunos como un sucesor del modelo moral (Shaffer y Gambino, 1989). Este cambio es observado como una tendencia positiva, un movimiento que intenta desculpabilizar al jugador individual de su problema. Sin embargo, mientras Shaffer et al. (1997) puede ver el modelo de enfermedad como la sustitución del modelo moral, hay evidencia de que el modelo nuevo simplemente se ha acoplado sobre el modelo anterior, y que, en ciertas circunstancias y por cierta gente, el modelo viejo todavía es el aplicado.

2.2.2. Teorías socio-psicológicas

Dentro de las explicaciones teóricas del juego inmoderado a partir del comportamiento individual que venimos exponiendo, los enfoques de orientación psicológica han abordado su estudio desde tres vertientes o perspectivas: la llamada teoría psicodinámica, la teoría del comportamiento o aprendizaje social, y las teorías de personalidad de problemas de juego.

a) Teorías psicodinámicas

Las teorías psicoanalíticas, también llamadas modelos psicodinámicos (Lesieur y Rosenthal, 1991), fueron las primeras aproximaciones que intentaron

tratamiento para los que tienen la enfermedad, al mismo tiempo que proporcionar el acceso al juego a otros que no están predispuestos a la enfermedad.

explicar la génesis del juego patológico. El origen del comportamiento de juego excesivo es totalmente interno (está dentro de la psique del individuo), inconsciente, y fuera del control voluntario del individuo. Esencialmente, estas teorías sugieren que el jugador patológico utiliza el juego en un intento de curar una herida psíquica o como un medio de hacer frente a un conflicto. Los diferentes teóricos acentúan distintos factores psicológicos implicados en el comportamiento de un juego excesivo, ahora bien existe un consenso en que la culpabilidad es el factor más importante (Ibáñez Cuadrado y Sáiz, 2000).

El comportamiento del juego ofrece un escape temporal, una pérdida de sí mismo, lo que es muy atractivo al jugador, aunque el jugador gane o pierda. El hecho de ganar, y el dinero, son atributos secundarios para el jugador. Lo más importante es “la acción”. El hecho de ganar es tan poco importante para los jugadores patológicos que algunos teóricos sugieren que hay un deseo inconsciente de perder (Bergler, 1957; Rosenthal, 1987). Este deseo fue perfilado tempranamente en el análisis que hizo Freud de *El Jugador* de Dostoevsky (1928). El perder refleja el deseo inconsciente que un hombre⁴¹ joven puede tener para herir a su padre. Perder en el juego permite al jugador castigarse de esos sentimientos negativos acerca de su padre, o de la muerte de su padre si ha muerto, en lo que denomina Freud “masoquismo moral” (Lesieur y Rosenthal, 1991). El perder es comparado con el amante porque, como Lesieur y Rosenthal lo explican, “perder es sufrir, y de acuerdo a la ecuación, el sufrimiento equivale al amor” (1991:26).

El trabajo más documentado desde el ámbito psicoanalista es el de Bergler (1957) que desarrolla la idea de Freud de que el juego era una forma de masoquismo. Acentúa la idea de que el jugador es un neurótico con un deseo inconsciente de perder, buscando y disfrutando de una enigmática emoción de placer-dolor-tensión. El jugador tiene una inconsciente rebelión contra las figuras de autoridad.

⁴¹ Lesieur y Rosenthal (1991) hacen notar que la discusión de Freud y el trabajo de Dostoevsky por supuesto se centran en el jugador masculino, pero esta atención exclusivamente masculina es común a la mayoría de la literatura psicoanalítica.

Actualmente, la mayoría de psicoanalistas parecen rechazar el punto de vista de Bergler. Las más recientes orientaciones psicoanalíticas están centradas en los mecanismos de defensa. En general, los psicoanalistas han descrito varios factores que son relevantes en las personas con problemas de juego, pero no se han encontrado evidencias de que exista un factor constante que explique una respuesta particular o un procedimiento de condicionamiento (González Ibáñez, 1994).

b) Teoría de la personalidad o rasgo

La asociación entre el juego problemático y la presencia de algunos factores específicos de personalidad ha generado una considerable investigación (Greenberg, 1980; Harris, 1989; Lesieur y Rosenthal, 1991). Las aproximaciones teóricas centradas en los rasgos de personalidad se basan en la concepción de que el juego excesivo comporta una personalidad subyacente que, en cierta medida, explica su comportamiento (anormal) en relación con el juego. Es decir, los teóricos de este enfoque se han propuesto identificar las características de personalidad que diferencian a los jugadores de los no jugadores.

Desde la perspectiva de los rasgos generales de personalidad, se considera que los jugadores patológicos tienden a presentar un alto nivel de inestabilidad emocional y bajos niveles de activación y, por tanto, tienen una mayor necesidad de estimulación. Sin embargo, los resultados de los estudios que han tratado de identificar rasgos generales de personalidad que caracterizan a los jugadores excesivos han sido contradictorios. En unos casos, los jugadores patológicos son más extrovertidos que el resto de los sujetos, mientras que en otros se ha encontrado lo contrario o no se ha hallado ninguna diferencia (Secades y Villa, 1998).

Por tanto, hasta el momento no hay evidencia empírica para afirmar un perfil de personalidad que pueda definir al jugador excesivo o que los jugadores patológicos formen un grupo homogéneo en cuanto a dimensiones generales de personalidad (Ochoa y Labrador, 1994).

Esta escasa capacidad de modelos generales de personalidad para caracterizar a los individuos que mantienen una relación de dependencia con el juego ha conducido a los investigadores hacia la búsqueda de otros factores más específicos como predisponentes de la conducta de juego. El factor de personalidad que más ha destacado es el denominado, según Zuckerman, “búsqueda de sensaciones”, al que ya hemos hecho referencia anteriormente, y que se define principalmente como una dimensión de personalidad con base biológica, que predispone a estos individuos a buscar experiencias variadas nuevas o complejas.

El juego, el consumo de alcohol y otras drogas, los deportes de riesgo, etc., servirían como un reto atractivo para estas personas. La elección de una alternativa u otra dependería de la disponibilidad ambiental. Así, por ejemplo, la exposición prolongada al juego durante la niñez y la adolescencia, inclinarían a un “buscador de sensaciones” a la elección del juego frente a otro tipo de hábitos. De hecho, Zuckerman (1979) predice una relación positiva entre la búsqueda de sensaciones y el juego. No obstante, los resultados de los estudios, una vez más, no han sido consistentes ya que, a pesar de que en algunos casos esta relación ha sido confirmada, en otros dicha predicción no se ha demostrado. Es decir, no se han encontrado diferencias entre jugadores y no jugadores (Anderson y Brown, 1984) e, incluso, en algunos casos, los jugadores compulsivos puntúan menos en el factor “búsqueda de sensaciones” que el resto de las personas.

Otros estudios se han centrado en localizar otras características de personalidad predisponentes. En una revisión realizada por McCormick y Taber (1987) encuentran cinco grupos principales de rasgos de personalidad que muy probablemente se localizan en la mayoría de los tipos de jugadores

patológicos: un factor de tipo obsesivo-compulsivo (poca preocupación aparte del juego –compulsión múltiple); un factor de humor (depresión, maniático); la presencia de situaciones y eventos estresantes que en interacción con la falta de habilidades de enfrentamiento que puede tener el jugador, facilita la elección del juego como vía de escape; un factor de socialización (con problemas asociados con un desorden de personalidad antisocial); y problemas de abuso de sustancias o múltiples adicciones.

Teniendo en cuenta lo expuesto hasta aquí, se podría concluir que, en general, las investigaciones realizadas hasta el momento no permiten establecer un tipo de personalidad característico de los jugadores patológicos (Lesieur y Rosenthal, 1991; Ochoa y Labrador, 1994). Dickerson (1989) expresa que la metodología inadecuada descarta cualquier valoración entre el juego problemático y la personalidad y acentúa que no existe ningún camino para determinar si los jugadores regulares presentan perfiles de personalidad similares como jugadores problema. Dickerson recomienda que es mejor considerar a los jugadores problemáticos como un grupo heterogéneo, sin la evidencia de un tipo de personalidad específico.

c) Teoría del aprendizaje social

Este modelo se deriva de amplias teorías psicológicas del aprendizaje y de la personalidad (Bandura, 1982). Esta teoría visiona el juego como un comportamiento aprendido, aprendido a través de la imitación, de una figura admirada o de uno de los iguales. La frecuencia del comportamiento de juego y la cantidad de dinero gastada en el mismo está determinada en gran parte por el contexto social, o por el entorno del jugador. Donde haya más oportunidades para jugar, el individuo jugará más a menudo. Las oportunidades para el juego van a estar influenciadas por la ocupación del individuo y el empleo de su tiempo libre, por el grupo de iguales, por la disponibilidad geográfica de lugares de juego, y por la visión general que tenga del uso del dinero (Brown, 1988).

En argumento de R. Secades y A. Villa, las teorías del aprendizaje (en

concreto el condicionamiento operante) afirman que la probabilidad de ocurrencia de una conducta (como la conducta del jugar) está determinada por sus consecuencias. En este caso, el mantenimiento de la conducta del juego en las primeras fases se explicaría por su asociación con reforzadores positivos (premios). Estos reforzadores son tanto materiales (monetarios) como sociales (por ejemplo, aumento del prestigio). Pero también los resultados negativos estimulan el juego, “los fallos que rozan el éxito también refuerzan la conducta del jugar. Varios tipos de juegos, como las máquinas tragaperras y las loterías, están diseñados para asegurar una alta frecuencia de ‘casi aciertos’... lo que excita al jugador, fortaleciendo la conducta de jugar” (1998:71).

Por otro lado, la persistencia en fases posteriores se explicaría, sobre todo, por reforzadores negativos. El reforzamiento negativo consiste en la retirada o evitación de una situación o estímulo aversivo inmediatamente después de una determinada conducta (la del juego). Es decir, la persona realiza una conducta para evitar algo desagradable. En este caso, la evitación de estados fisiológicos y/o psicológicos negativos (ansiedad, malestar, estados depresivos, o los deseos de recuperar las pérdidas económicas) explicarían el mantenimiento de las conductas de juego. Muchos jugadores han aprendido que el juego les ayuda a disminuir o eliminar sensaciones o emociones desagradables.

La teoría del aprendizaje social puede abarcar modelos fisiológicos, teorías psicodinámicas, aproximaciones del comportamiento cognitivo, algunos aspectos del modelo médico, y también algunas teorías sociológicas. Brown (1988) sugiere que mientras la mayor parte de las teorías de las adicciones son específicas de la adicción, una teoría del aprendizaje social debería abarcar una amplia gama de dependencias, incluyendo el juego, el alcohol, el sexo, etc., y cubrir una amplia gama de comportamientos. Una buena teoría general del juego problemático también debería ser capaz de abarcar los variados niveles de explicación, e incorporar fenómenos fisiológicos y sociológicos así como psicológicos en un modelo general.

La fuerza principal del modelo de aprendizaje social es que incluyen a la población entera de jugadores, y así no hacen ninguna distinción artificial entre el juego problemático o no problemático. Las aproximaciones del aprendizaje social son más holísticas que algunos otros modelos teóricos en términos de observar la etiología y el tratamiento del problema del juego y además, teniendo en cuenta la interacción de factores biológicos y sociales en el desarrollo y mantenimiento del comportamiento problemático del juego.

d) Teoría del comportamiento cognitivo

El juego legalizado es construido de tal manera que los que invierten su dinero deben esperar perder (Walker, 1992). Según la teoría cognitiva, los jugadores problemáticos tienen una clase de creencias que mantienen su juego a pesar de tales pérdidas. Walker (1992) denomina a estas falsas creencias “pensamiento irracional” y reconoce que, en los juegos en los que la habilidad juega un papel, no es difícil comprender cómo algunos jugadores sobrestiman su propia capacidad para ganar, mientras que, en juegos de puro azar, no parece haber ninguna base para la creencia de que uno tiene alguna habilidad especial para ganar.

Se trata, en definitiva, de ilusiones cognitivas que conducen a los jugadores a creer que las reglas estadísticas que determinan la probabilidad de perder no se aplican a ellos ni a su situación particular. En concreto, los jugadores excesivos desarrollan una cierta ilusión o percepción de control sobre el resultado del juego. La ilusión de control fue definida por Langer (1975) como una expectativa sobre el éxito personal inapropiadamente más alta que lo que garantiza la probabilidad objetiva. Es una falsa creencia de una relación causa-efecto entre las habilidades personales y el resultado del juego, lo que lleva a sobreestimar la probabilidad real de éxito.

Esta ilusión de control ha sido comprobada en varios estudios. En un trabajo realizado con jugadores adolescentes de máquinas tragaperras, Griffiths (1990) registró los pensamientos verbalizados por éstos y los

categorizó como “racionales” cuando se referían al azar y como “irracionales” cuando se referían a otros factores distintos al azar, como, por ejemplo, la estrategia o habilidad. Griffiths encontró que el 48% de los adolescentes creía que había una cantidad significativa de estrategia o habilidad que influía en el resultado. Es decir, casi la mitad de los jugadores ignoraban o, incluso, negaban el azar como un factor determinante en el desenlace del juego (Secades, R. y Villa, A., 1998).

Otra distorsión cognitiva que tiene mucho que ver con la falsa ilusión de control es el pensamiento supersticioso (conjunto de creencias mágicas que, sin fundamento racional, tienden a modificar la conducta del juego). Este pensamiento supersticioso puede dar lugar a comportamientos extravagantes y a hábitos peculiares.

Sobre este tipo de explicaciones se han realizado algunas puntualizaciones de interés, y es que, probablemente, estos factores cognitivos no se dan de antemano, como una característica intrínseca del sujeto, sino que, más bien, vendrían determinados por la experiencia del sujeto en las situaciones de juego. Las investigaciones han establecido la presencia de distorsiones cognitivas asociadas al juego, pero queda por demostrar que exista una relación causal y que estas distorsiones cognitivas estén ausentes en los jugadores no patológicos. Es decir, la actividad cognitiva cambiaría a medida que se desarrolla la conducta de juego, por lo que estas alteraciones cognitivas serían más bien consecuencia de la propia exposición al juego y no responsables de la misma. En definitiva, esta línea de pensamiento ve el comportamiento del juego como el mantenimiento del pensamiento irracional más que viceversa.

3. TÉCNICAS TERAPÉUTICAS

3.1. Introducción

El tipo de tratamientos aplicados al juego patológico ha experimentado una evolución acelerada. Tales tratamientos se han sustentado desde un principio en los programas ya existentes para el control del alcoholismo y otras sustancias, de ahí el estrecho paralelismo que puede percibirse entre ambos tipos de tratamiento. Echeburúa y Báez (1994: 559 y ss.) indican que hasta los años cincuenta del siglo pasado han predominado los enfoques psicodinámicos; en los años sesenta aparecen los primeros tratamientos conductuales; en los años setenta y ochenta se desarrollan los llamados programas amplios, con una cierta tendencia al eclecticismo y, por último, en los años noventa se empieza a desplazar el interés hacia los enfoques cognitivo-conductuales y se comienza a estudiar la posibilidad de aplicar programas psico-farmacológicos específicos (Blaszczynski, 1993).

La mayor parte de los programas de tratamiento, ya sean ambulatorios o en régimen de internamiento, están orientados hacia el consejo profesional, las psicoterapias grupales y la asistencia a Jugadores Anónimos. Los grupos de autoayuda siguen siendo una modalidad importante de tratamiento, siendo Jugadores Anónimos el grupo más expandido. La mayoría de programas de tratamiento para los jugadores patológicos utilizan una combinación de terapia individual y grupos de autoayuda. Lesieur (1988: 122-123) nos informa que el equipo terapéutico incluye por lo común psicólogos, psiquiatras, consejeros en alcoholismo, juego patológico y familia.

El abordaje del juego patológico se ha venido realizando desde diferentes orientaciones psicológicas como el psicoanálisis, los grupos de autoayuda, el consejo profesional y la modificación de conducta.

En cuanto a la terapia psicoanalítica, hay muy pocos estudios sobre esta modalidad, aplicándose cada vez con menos frecuencia en los problemas de tipo adictivo, ya que los resultados no son muy satisfactorios. En cuanto a los trabajos que aportan datos sobre la eficacia de grupos de autoayuda son escasos y tampoco hay estudios comparativos con otros modelos de tratamiento. La asistencia a Jugadores Anónimos puede resultar útil como complemento de otros procedimientos terapéuticos.

El primer programa estructurado que se diseñó y puso en marcha en España es el de González Ibáñez que partiendo de un tratamiento cognitivo-conductual, ha ido sufriendo modificaciones, convirtiéndose en un abordaje de tipo grupal. La justificación de este cambio viene dada por los siguientes aspectos:

- 1) El juego patológico se considera un trastorno de tipo adictivo.
- 2) Las técnicas grupales son eficaces en el tratamiento de las adicciones.
- 3) Las técnicas de elección para el tratamiento de las conductas adictivas son las de autocontrol y las cognitivas.
- 4) Los programas grupales permiten atender a un número mayor de pacientes, siendo la relación coste-eficacia superior a los individuales.

En cuanto a los objetivos de este programa grupal tras su transformado, cabe reseñar los siguientes:

- 1) Abstinencia definitiva de todo tipo de juego que implique apuesta de dinero
- 2) Reducción de la urgencia de la necesidad de jugar
- 3) Adquisición del autocontrol para conseguir la abstinencia definitiva
- 4) Cambio en el estilo de vida, proponiéndose actividades alternativas
- 5) Detección de situaciones de riesgo y propuesta de estrategias efectivas de afrontamiento
- 6) Reestructuración del funcionamiento familiar y social.

3.2. Otros objetivos asociados a las terapias

Atendiendo a la trayectoria de los programas terapéuticos y su evolución en los últimos años, el único objetivo del tratamiento no reside en el control del impulso al juego. La ludopatía acarrea problemas familiares, dificultades laborales, deudas, aislamiento social, consumo de otras sustancias adictivas, depresión y, en último término, una fuerte disminución de la autoestima, que deben ser tenidos en consideración si se quieren conseguir resultados a largo plazo.

Por ello, el tratamiento debe prestar atención a diversas variables: biológicas, psicológicas, sociales, que puedan inducir a la pérdida de control o a la recaída. Un programa de intervención amplio puede constar de los siguientes componentes, si bien, como es lógico, no todos son necesarios en todos los jugadores (Blaszczynski, 1993):

a) técnicas de control de estímulos para evitar la exposición a los indicios (cierta cantidad de dinero en el bolsillo, compañías, lugares, recorridos, etc.) asociados al juego;

b) programación de una economía personal y familiar realista (con una reducción de gastos superfluos) y secuenciación de la devolución de las deudas contraídas, así como un análisis y mejora de la situación laboral;

c) técnicas de control del estrés, como la relajación, el ejercicio físico, las actividades manuales, etc., para hacer frente al exceso de activación de muchos de los pacientes;

d) técnicas de reestructuración cognitiva para tratar las expectativas y creencias irracionales en relación con el juego, así como para superar (junto con la medicación antidepresiva en algunos casos) el estado de ánimo disfórico;

e) programación de actividades de ocio y recreativas incompatibles con el juego y que ofrezcan al paciente una estimulación satisfactoria;

f) instauración de nuevas relaciones sociales, lo que supone el abandono de amigos jugadores, la recuperación de antiguos amigos no jugadores y la adquisición de nuevas fuentes de reforzamiento social;

g) terapia de pareja en aquellos casos en que la relación conyugal esté deteriorada. Se trata tanto de mejorar la convivencia familiar como de dotar a la pareja de habilidades para modificar la conducta del jugador;

h) asistencia a grupos de autoayuda (Jugadores Anónimos, etc.), que puede fortalecer la abstinencia y hacer menos probable la aparición de recaídas;

i) tratamiento del abuso de alcohol u otras drogas en los casos necesarios;

j) estrategias de prevención de las recaídas, con arreglo a los criterios utilizados en los trastornos adictivos (Echeburúa y Corral, 1986).

3.3. A modo de conclusión

Hemos tratado de perfilar el concepto del juego patológico intentando explicar en este capítulo desde una perspectiva fisio-socio-psicológica el porqué de esta forma de comportamiento. Los datos disponibles sobre los jugadores patológicos son cada día más precisos y abundantes, y a partir de ellos se han desarrollado diferentes teorías que intentan organizarlos e integrarlos para conseguir su explicación e incluso el control de la conducta, aspecto este último fundamental pues permite la traducción de estas teorías en medidas prácticas para la prevención y la intervención en los problemas de juego patológico.

Bien es cierto que en algunos casos la investigación no ha aportado los resultados que se esperaban. A esta modestia de logros cabe oponer el hecho de que no se puede hablar de «el jugador patológico» como si todos se comportaran de la misma manera, jugaran a lo mismo y en las mismas condiciones. Como señalan Echeburúa y Báez (1994), ninguno de los estudios ha conducido a una identificación predictiva de los jugadores patológicos ni a recomendaciones específicas para el tratamiento. Las generalizaciones son poco útiles, y es necesario un conocimiento más preciso de los aspectos concretos de la persona con problemas de juego patológico.

En suma, las personas que juegan de una forma compulsiva pueden hacerlo por diversas razones: puede ser reflejo de una iniciación temprana al juego, de unas características de la personalidad, de unos sesgos cognitivos, de unos trastornos de conducta coyunturales (el estrés, la depresión, etc.) que se compensan con la conducta de juego, o simplemente de un tipo de personas que carecen de otras fuentes de estimulación en la vida y que de este modo hace frente al aburrimiento y a la soledad.

Al respecto hemos comprobado cómo se han elaborado distintas teorías explicativas del juego patológico, aunque la propia abundancia de teorías señala que no se ha encontrado una teoría lo suficientemente comprensiva o sintética que permita explicar los distintos fenómenos observados en las conductas de juego. En definitiva, parece necesario un modelo más completo, que integre los datos disponibles y permita avanzar con actuaciones más precisas sobre la introducción y el mantenimiento de las conductas de juego y, sobre todo, que oriente mejor la actuación terapéutica y social (Labrador y Fernández-Alba, 1998).

CAPÍTULO 3: EL JUEGO EXCESIVO DESDE LA DESVIACIÓN SOCIAL

1. INTRODUCCIÓN: LA PERSPECTIVA SOCIOLÓGICA DE LA DESVIACIÓN SOCIAL

Hace ya más de un siglo que Durkheim defendió en su memorable obra sobre el suicidio la conveniencia de un enfoque sociológico de un aspecto que hasta ese momento había recibido un análisis bien médico, bien psicológico o incluso biológico: el suicidio. La audacia del proyecto no deja aún hoy de causar fascinación: el suicidio, consignado en los ambientes intelectuales y científicos de aquella época como un hecho exclusivamente individual, recibía por primera vez el trato de “fenómeno social”. En dicho estudio Durkheim entiende que el suicidio es una aceptación moral de la sociedad. Sus causas no hay que buscarlas en la esfera económica, en el medio físico, en la individualidad del suicida: es preciso hallarlas en el ambiente social y moral de la época.

Con el tiempo, este esfuerzo investigador y teórico quedó constituido como una sólida referencia para nuestra disciplina. Su celebridad responde a la precisión con que es capaz de dar cuenta del ascendente de los fenómenos sociales sobre los individuos y lo oportuno de la correspondiente defensa de una línea de estudio fundada sobre este ordenamiento causal: la perspectiva sociológica (López Yáñez, A.D., 2001).

Esta referencia a Durkheim no parece gratuita en consideración al tema que estamos desarrollando en la que se busca una comprensión lo más amplia posible del sentido que cabe dar a la práctica del juego excesivo. Como hemos visto anteriormente en las aproximaciones explicativas de naturaleza psiquiátrica, biológica y psicológica, se ha considerado la dependencia del juego más bien como alguna forma de ‘responsabilidad’ individual, cuando no como una patología personal del jugador. Entendemos sin embargo con Durkheim que, desde criterios básicamente sociales, es posible analizar los comportamientos del juego que tienden a ser vistos como “desviados” tanto desde la opinión social como, en determinadas circunstancias, por la autopercepción de los implicados en la dependencia del juego.

La experiencia sociológica es sin embargo angosta en este terreno. Como hemos tenido ocasión de exponer, el fenómeno del juego ha sido abordado por la perspectiva sociológica de diversas maneras, sin que en realidad se haya dado hasta ahora una teoría sistemática que dé cuenta, de la forma más global posible, de los mecanismos sociales involucrados en las actitudes que tienen los que tienden a practicar juegos que producen dependencia. La mayor parte de la producción sociológica realizada sobre el tema no ha recurrido a otros campos de análisis en los que se tengan en cuenta las acciones adictivas relacionadas con otros marcos teóricos, en especial con el comportamiento desviado, ni con el campo más general que asocia el juego con el conflicto social; como tampoco se suele tener en cuenta el cada vez más influyente hábito de consumo excesivo (que tendremos ocasión de exponer en el siguiente capítulo) como pauta de consumo de tendencia alienante. Por lo que tenemos visto hasta ahora, la investigación

sociológica tienden a centrarse en descripciones circunscritas a prácticas de juego en contextos locales, con un objetivo más bien funcional al *status quo* de las agencias o instituciones que efectúan algún tipo de reclamo al respecto.

La vinculación de una visión del juego con la tradición sociológica más amplia que se ocupa de la conducta desviada y del conflicto puede ser provechosa para aproximar esta forma de dependencia a esa teoría general que se echa en falta.

1.1. Desviación social

La sociología entiende la desviación social como un conjunto de actos que no siguen las pautas normativas y expectativas de un grupo social determinado. Bajo una perspectiva que busque la cohesión social, los actos desviados tienen una sanción negativa. Desviarse es ante la percepción social ser visto como un *outsider*, como “salirse del camino”. La cuestión es saber si salirse del camino es una opción personal, porque el que lo hace opta por ello o porque no cuentan con los medios necesarios para mantener la dirección, o bien porque la sociedad les pone trabas para alcanzar la conformidad social. En cualquier caso, y siempre bajo una intención de búsqueda de equilibrio social, la desviación tiene de partida una connotación negativa.

Esta negatividad de la desviación social se encuentra en muchos casos reforzada socialmente, cuando los individuos y colectivos desviados son percibidos como un peligro para la sociedad. Al ser considerados como tales, prevalece el principio del establecimiento del orden social, de su salvaguardia, sobre otros principios, también importantes, basados en la pluralidad de nuestras sociedades y en los del respeto de los derechos y libertades de individuos y colectividades. No obstante hay que subrayar que la desviación es relativa y, por eso, sólo puede ser definida con relación a un patrón determinado, siendo cada vez más imprevisible encontrar comunidades con patrones predefinidos en plenitud. Es decir, la desviación varía con el tiempo y con el lugar. Un acto que hoy puede ser considerado como desviado en el

futuro puede ser visto como plenamente normalizado. Asimismo un acto desviado en una sociedad, puede ser contemplado como plenamente normal en otra. Con todo esto lo que se quiere expresar es que la desviación, salvo ámbitos pactados con sentido universal, está determinada culturalmente, y las culturas cambian con el tiempo y varían de una sociedad a otra.

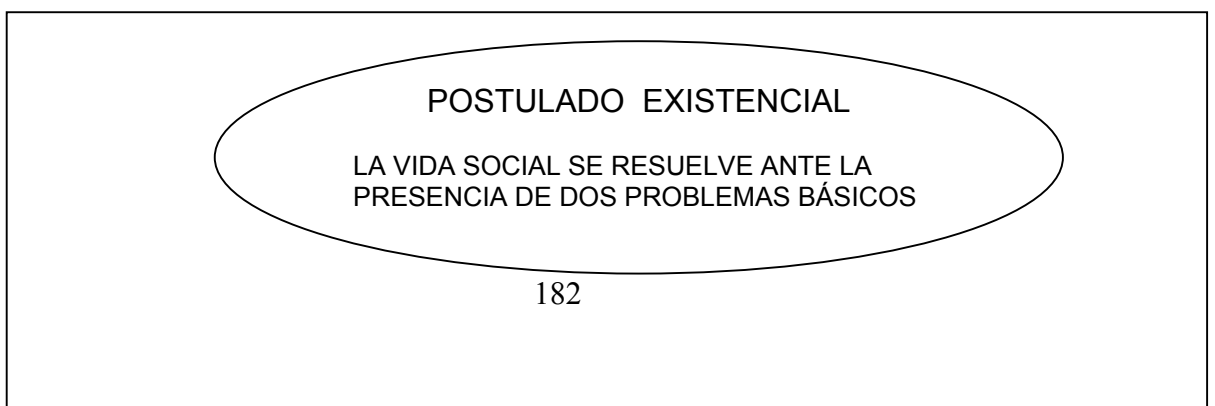
1.2. Conflicto y desviación

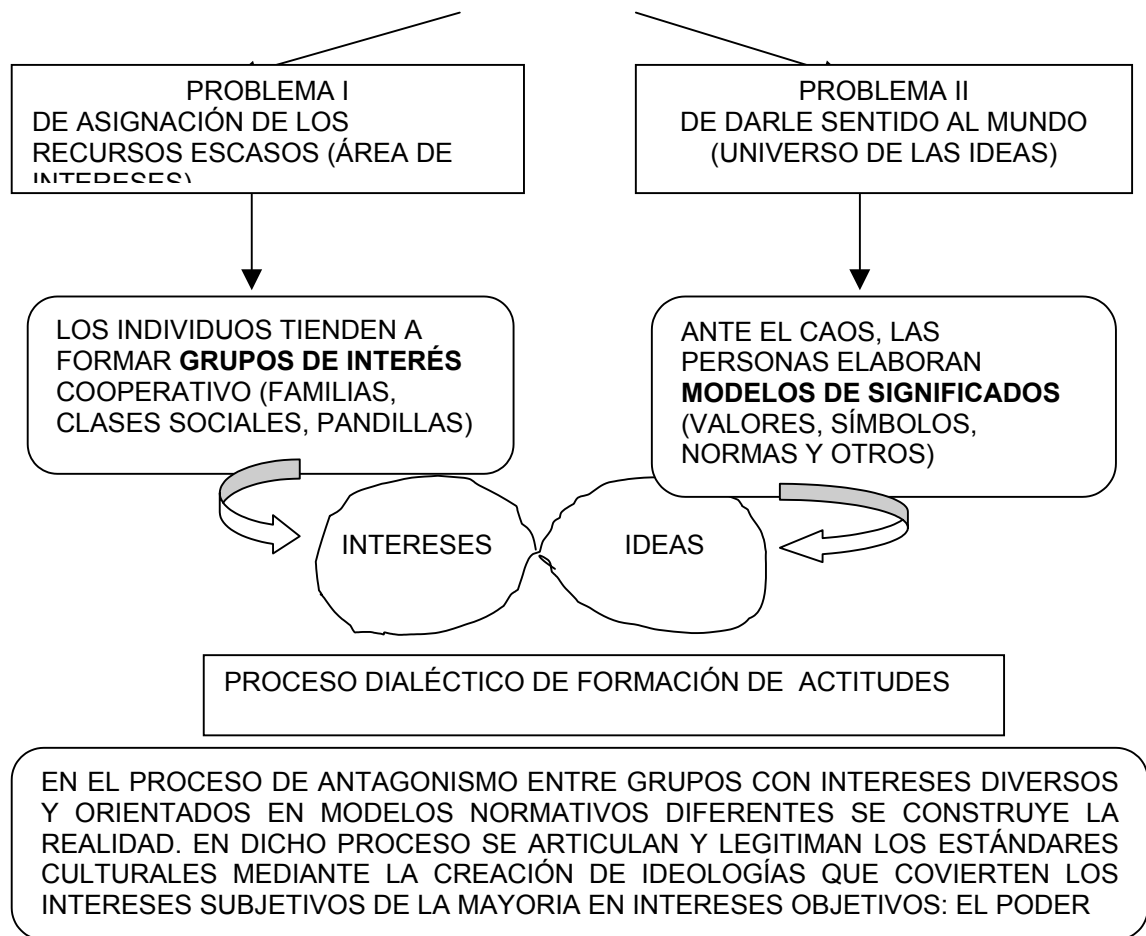
Al igual que hemos visto la necesaria conexión entre consenso social y desviación, no es posible entender la desviación sin relación al conflicto social. Un conflicto surge del acto básico de la elección personal. El principio de libertad de elección encarna la divergencia de intereses entre actores que optan por un objeto común con perspectivas diferentes: cuando las partes creen que sus aspiraciones no pueden alcanzarse de manera simultánea. Los antagonismos corren así en paralelo con la inevitable necesidad que tiene la persona de elegir, por ello los conflictos son frecuentes y fatales. Desde la posición de antagonista los conflictos son la manifestación a partir de la cual se revuelven los intereses encontrados. En la medida que no impidan el funcionamiento normal de las instituciones se puede entender el conflicto como una función positiva de cambio social. En caso contrario, cada sociedad dispone de sus propios mecanismos de prevenir y solucionar conflictos, contando para ello tanto con recursos de fuerza (legítimos o no) como con sanciones sociales más o menos formalizadas e institucionalizadas, donde el marco legal es un claro ejemplo de regulación en las sociedades racionales modernas (Max Weber).

Cuando la persona que se desvía quiebra un orden ya sea normativo, moral o de valores aparece el conflicto. La sociedad responde entonces con sus mecanismos de control social para restituir la normalidad que pone en peligro la persona catalogada de desviada. El control social puede entenderse así como la relación dialéctica que se da entre dos percepciones de una misma realidad en la que el grupo o mayoría que detenta el poder define cual es el comportamiento atinente al orden establecido.

La dialéctica de la confrontación entre distintas percepciones de la realidad nos lleva a considerar, aunque brevemente mediante el esquema conceptual que viene a continuación, como se genera el antagonismo social que da pie a conflictos que pueden devenir en desviación social.

Esquema 1. Sustrato del antagonismo social





Fuente: Elaboración propia a partir de Watson, 1995

Los mismos factores que generan la posibilidad del antagonismo social influyen de igual modo en el tipo de salida que se dé al conflicto, ante el que cabe esperar que se resuelva mediante en un pacto de integración o en proceso de desviación. El análisis de los conflictos permite, por tanto, predecir en cierta medida los mecanismos de control social que se estiman más oportunos ante cada situación.

Cuando los procesos de desviación o conflicto alcanzan una magnitud significativa estamos ante la presencia de un problema social. Los problemas sociales reclaman la intervención social sin demora porque suponen una

amenaza para la estabilidad del sistema social. Este fue el caso de las políticas públicas intensivas que se desarrollaron durante los años ochenta y noventa del siglo pasado en España, cuando caló en la opinión social los perjuicios no solo individuales, sino sobre todo de carácter social, que ocasiona el consumo de estupefacientes, de modo especial el de la heroína.

Ahora bien, la definición de un problema social no deviene de manera espontánea de una formulación objetiva de las condiciones sociales. Al igual que el señalamiento de 'desviado' responde a una salida de las normas socialmente establecidas, la consideración de un problema señalado como social lo que está planteando es una definición moral sobre comportamientos colectivos no deseados.

De ahí que los planteamientos que requiere un problema social para su solución dependan no sólo de la naturaleza objetiva del problema sino más bien del significado social que proyecte la percepción colectiva sobre lo que considera que es una amenaza para la convivencia. Es decir depende del enfoque cognitivo y normativo que se adopte. Pero al ser influyente la opinión pública en la valoración final de un fenómeno social como problema, no siempre el problema social así definido es el más relevante para una colectividad visto de una perspectiva objetiva. Como señala D. Torrente (2001:34) "La forma en que se identifica y define un problema social es una cuestión compleja que tiene que ver con el estado de la opinión pública, las ideologías políticas, el papel de los medios de comunicación, los movimientos sociales, la actividad de grupos de presión y los intereses corporativos". Un problema social será entonces diferente según sea la cultura que lo defina y según los diferentes grupos sociales. De ahí que el conflicto en los términos antes expuestos tenga presencia debido a las visiones plurales "sobre qué cuestiones son prioritarias y sobre la forma de plantearlas" (2001:34)

Si observamos el catálogo de problemas sociales que considera la opinión social en nuestro entorno podremos observar que la mayoría de ellos tienen una fuerte connotación con la desviación social; es el caso de la

delincuencia, la drogodependencia, la prostitución y de manera creciente la inmigración económica. Es decir, tienen un fuerte componente de valoración moral cuando no de proyecciones ideológicas excluyentes. Otros problemas están menos teñidos de esta valoración moral, como son el alcoholismo o la ludopatía, al ser dificultades vividas por lo general en el intra grupo, pero sólo requieren alguna modificación en su visibilidad social para que aparezca el estigma de la desviación asociado a estas prácticas sociales. La prohibición del juego durante el franquismo y la “Ley seca” de Chicago en los años veinte del siglo pasado son manifestaciones de cómo la generalización de conducta adictivas ‘ocultas’ pueden generar un cierre social frente a lo que se consideran comportamientos sociales ‘reprobables’.

Un problema social tiene una alta carga de subjetividad y por ello de contingencia social, por lo que cada estructura social y cada país condiciona la emergencia y la definición de problemas sociales específicos, que algunos autores como Merton asocian a las consecuencias indeseadas o imprevistas de los modelos de conducta social de referencia. De ahí que cada orden social genera sus propias formas de desviación y desorden, y cada modelo de organización social tiene sus formas peculiares de desorganización social. En consecuencia, las soluciones tienden también a ser específicas, dependiendo del contexto social y del tipo de comportamiento que se estima fuente de desviación. Ahora bien, ante la presencia de un problema social cabe plantear una política social reformativa, como viene siendo lo habitual cuando el problema está ya arraigado, o emprender estrategias investigadoras ante aquellos comportamientos alienantes, como el asociado con el juego dependiente, que se previenen conductas sociales referenciales con creciente proyección social. Esta opción que subyace en nuestro estudio demanda un esquema interpretativo de las diversas teorías disponibles que permitan avanzar en la dirección de dicho objetivo.

1.3. Un esquema de las teorías de la desviación social

Por todo lo anterior, y partiendo del contexto actual y de la sociedad occidental en la que nos encontramos, tal vez el término de varianza o divergencia responde con más fidelidad a la realidad social compleja y plural de nuestra sociedad, aunque por desgracia aún no es de uso común en nuestra disciplina, y de ahí que nosotros tampoco la hayamos reflejado. Aunque en las páginas que siguen, del mismo modo que la mayoría de los sociólogos que han estudiado este tema, centramos la desviación social en torno al fenómeno de la delincuencia, en muchos casos, nuestras afirmaciones y análisis, se podrían extrapolar y aplicar a otros tipos de comportamientos variantes y diferentes de nuestra sociedad como pueda ser el juego patológico. Asimismo, la mayoría de los planteamientos -sobre todo los enfoques globales- podrían aplicarse a otras formas de marginación que tienen su raíz principal en las conductas variantes o divergentes. Este es el caso, por ejemplo, de todas las adicciones, sean o no a sustancias. Incluso, algunas de estas formulaciones podrían servirnos, sin olvidar la dimensión socioeconómica, para analizar y comprender el fenómeno de las autoconsideradas minorías y otras colectividades marginadas que no consiguen seguir el rumbo marcado por nuestra sociedad o lo siguen de otra manera.

Estas situaciones de desviación social y marginación tienen su raíz, además de en los comportamientos diferenciados, en las realidades estructurales de desigualdad del sistema socioeconómico capitalista en el que nos encontramos. A continuación, expondremos un amplio, aunque nunca exhaustivo, repaso a las principales visiones existentes sobre la desviación social, en torno a cuatro ejes principales o modelos de sociedad: la sociedad integrada, la sociedad consensual, la sociedad plural y una sociedad en conflicto. En cada uno de estos modelos de sociedad, hemos enmarcado una serie de teorías o enfoques de la desviación que, en alguna medida, contemplaban la sociedad global en esa perspectiva. De algún modo se vendrían a corresponder con las visiones positivista, estructural-funcional, interaccionista simbólica y del conflicto de la desviación social. No obstante, cabe subrayar que tal ordenación -en algunos casos un poco forzada- responde fundamentalmente a una necesidad metodológica. Lo que se

pretende con esta esquematización y simplificación, en última instancia, es facilitar la comprensión de las diferentes visiones existentes de la desviación social.

Cuadro 1. Modelos y enfoques de la desviación social

Modelos Globales	Principios Definidores	Enfoques Específicos
Integracionista	Orden y organización social Determinismo del comportamiento Cientifismo Confluencia de intereses Conservadurismo político	Positivismo biológico y social Conductismo
Consensualista	Sociedad integrada Consenso normativo Socialización integradora Minoría marginada Ley y normas sociales: expresión de voluntad colectiva	Anómico Ecológico y Escuela de Chicago Teorías sistémicas
Pluralista	Sociedad compleja y plural Estructura socio-cultural diferenciada Desacuerdo normativo Socialización diferencial Relatividad de la marginación Ley y normas sociales relativizadas	Subculturas: - Teoría de la oportunidad - Teoría diferencial - Teoría de Cohen
		Proceso social: - Aprendizaje social - Control social - Naturalismo - Etiquetamiento
Radical y del conflicto	Sociedad en conflicto Dominación social Estructura injusta y desigualdades sociales Socialización como control social y legitimación de los sistemas de dominación Ley y normas al servicio de los grupos dominantes Sociedad alternativa y alternativas sociales	Marxista Radical Del conflicto

Fuente: Elaboración propia

2. EL ENFOQUE INTEGRACIONISTA-POSITIVISTA

2.1. El enfoque positivista

Entre los distintos enfoques señalados que abordan la desviación social, el positivismo apuesta por explicar la acción humana bajo el paradigma de la ciencia natural, proponiendo que la conducta humana ha de ser entendida en términos de las relaciones causales que se dan entre los individuos y de éstos con su entorno natural. El enfoque positivista ignora así la formación social (el grupo social, la familia, el grupo de iguales u otros) en la que el desviado conforma su mundo significativo, aislando al individuo como objeto de estudio de los contextos de producción de su mundo. Esta forma supuestamente aséptica de contemplar el comportamiento lleva a diferenciar entre los individuos que cursan procesos de desviación, en los que carga la responsabilidad de su comportamiento, del resto de individuos que forman el sistema social por otra.

En este enfoque se tiende a investigar, en esa relación causa-efecto, factores desviados y patológicos individuales vinculándolos a la biografía personal del individuo e intentando descifrar las causas biológicas, psicológicas y medioambientales que llevan a una persona a mantener un comportamiento desviado, ya sea mediante la medición de cráneos que hacía en el siglo XIX Césare Lombroso, o mediante las actuales teorías del "gen egoísta" u otras.

La tendencia a reforzar el control social en algunas sociedades occidentales durante el último cuarto del siglo, en especial en los países anglosajones, ha contribuido a la revitalización de estas perspectivas que sitúan la fuente del delito, la adicción y la marginación en el individuo. Así, situar el origen de los problemas sociales de la desviación (delincuencia, adicciones...) en individuos defectuosos o en fallos institucionales de socialización como la familia y la escuela, se adecua muy bien a las

expectativas de quienes se oponen a cualquier cambio radical en el orden social vigente.

En un clima de crisis financiera del Estado del Bienestar y de una tendencia al individualismo, la resolución de problemas como la marginación, la adicción y la delincuencia, tiende a buscar soluciones centrada en esta perspectiva, más funcional a las políticas de recorte de gastos sociales. Por otro lado, como las instituciones tradicionales de socialización (la familia y la escuela principalmente) se muestran cada vez más incapaces de controlar al individuo, se recurre al sistema jurídico para frenar esos comportamientos e incluso al sistema penal incrementando las penas y controles sociales. Por todo ello, las teorías neoconformistas de las últimas décadas, siguiendo esta tradición positivista, se fijan más en el individuo que en su entorno para explicar la conducta desviada y la marginación.

Tal movimiento neo-conservador sigue achacando el origen de la desviación a la naturaleza humana individual. Así se vinculan las perturbaciones de la conducta con defectos genéticos específicos de mentes patológicas y adictivas. Los desviados vienen a ser descritos como manipuladores, calculadores e inmunes a cualquier tratamiento, transformados en su totalidad por una o varias adicciones que les esclavizan (véanse los estereotipos de telefilmes y películas al respecto). También se afirma que los individuos eligen la conducta desviada o adictiva cuando los beneficios que obtienen con ella exceden sus posibles costes, ya sean éstos materiales o simbólicos (la adicción como el mecanismo de evasión por antonomasia). Por último existe igualmente una tendencia muy generalizada a considerar la desviación y la adicción como consecuencia de la cultura excesivamente permisiva de la sociedad actual.

En definitiva, en el enfoque positivista al igual que en el psicoanalítico se individualiza hasta tal extremo la situación de la desviación y la adicción, que se busca en el individuo concreto, en esa minoría no integrada, las causas de su marginación. Así, fijándose en su biografía personal se discute sobre las

alteraciones de su personalidad, sus perturbaciones afectivas, la diferente conformación de cráneo, los cromosomas anómalos, su retraso mental, su defectuosa o mala socialización.

Nos ocuparemos ahora de la evolución del positivismo y de los motivos de la aparición y permanente atracción del positivismo biológico, en especial. Si bien, los primeros intentos por superar científicamente el problema del delito fueron sociales y no biológicos, dichos planteamientos sociales tomaban como referencia cierta analogía con el organismo humano, como ponen de manifiesto las teorías organicistas y el higienismo social.

2.2. El determinismo biológico

El determinismo biológico tiene una atracción mayor que el positivismo sociológico porque rechaza toda idea de que el comportamiento desviado pueda ser resultado de la desigualdad social o de otro aspecto social. Es algo esencial a la índole del desviado en cuestión y no un caso de mal funcionamiento de la sociedad. Además, acaba definitivamente con la posibilidad de que haya realidades distintas. Ser biológicamente inferior es sinónimo de ser asocial. El análisis se concentra en un individuo que tiene dificultades en ser social: atomizado así, no plantea amenaza alguna a la realidad monolítica central del positivismo. Ningún individuo puede por sí solo crear una realidad diferente y su naturaleza asocial es garantía de que únicamente constituye una mácula para la realidad convencional.

El fundamento básico del determinismo biológico, y por ende del positivismo, reside en que la base física del comportamiento radica en los reflejos condicionados del sistema nervioso, no explicaría la naturaleza de la conducta desviada. El problema que deja pendiente este enfoque es que la explicación de los fenómenos sociales exige un análisis social en el que se tenga en cuenta el significado que el comportamiento encierra para el actor. En efecto, como dice MacIntyre, la causalidad de las ciencias sociales es diferente

de la causalidad de las ciencias naturales en la medida en que el nexo entre el mero comportamiento y la acción social ha de encontrarse en el plano de las creencias. Por ello, la relación entre creencias y acción es interna y conceptual. Si, como hace el determinismo biológico, se piensa que es posible reducir la comprensión de los actos a explicaciones basadas en la adquisición de reflejos condicionados que, a su vez, pueden ser explicados genéticamente, entonces la situación en la que se produce un acto y el significado que el actor da a su comportamiento físico carecerían de importancia. Sin embargo, hay una brecha epistemológica crucial entre la explicación biológica y la explicación social (y no un continuo de reducciones).

En las explicaciones sociales, las causas son «internas y conceptuales», es decir que la vinculación entre el movimiento físico y el mundo exterior se basa en la negociación que los hombres hacen entre su mundo interno (ideas) y las condiciones externas en las que se produce la vida material (intereses), como hemos visto en el Esquema 1. Así, la gente juega o roba bancos porque cree que puede acceder de modo inmediato a los recursos dinerarios que de otro modo le sería inalcanzable, y no porque algo la incite biológicamente a hacerlo. El hecho de que las personas tengan configuraciones cromosómicas distintas o tipos biofisiológicos diferentes puede ser interesante para explicar las diferencias constitucionales de las personas, pero nada aporta a la explicación de la conducta desviada como acción social. La epistemología de la ciencia social es de un orden diferente a la de la ciencia natural y toda teoría social debe tener en cuenta la teleología del ser humano, sus fines, sus creencias y los contextos en los que actúa en función de esos fines y creencias.

Esa epistemología no se encuentra en los análisis conductistas y positivistas. En realidad, su atracción misma depende de que ven al ser humano como algo maleable y condicionable. Los positivistas rehúsan cuestionar las creencias, porque esto supondría ocuparse de valores, esfera que, a su juicio, nada tiene que ver con la ciencia. Se apela al científicismo de la explicación físico-natural; cuanto más físico-natural es la explicación, más fundada en la

ciencia se considera.

2.3. Conclusiones críticas

Taylor, Walton y Young manifiestan que “en la obra de positivistas conductistas como Eysenck y Trasler, el positivismo biológico ha alcanzado un nivel más alto de elaboración que en la obra de los teóricos simplemente genéticos o físicos. Se tienen en cuenta los factores sociales, se examina el relativismo moral y se desarrollan postulaciones precisas de la forma en que las influencias genéticas se manifiestan en el comportamiento” (1997:82-83). Explicar los motivos formales de los actos de desviación no es la finalidad perseguida, sino más bien estudiar las causas eficientes. La creencia positivista acepta la idea de que la reacción social debe admitirse sin ninguna polémica. Sin embargo, sometido a críticas, el positivismo tropieza con el problema del orden social. “La explicación de la creación de valores y, por ende, la naturaleza significativa de la acción desviada y de la reacción social, son ajenas a una teoría que emplea un modelo de la naturaleza humana en el que el hombre es un actor pasivo” (Ibíd.83). Sin negar la importancia de las respuestas autónomas en el comportamiento humano, afirmamos que su papel debe ser interpretado en un contexto más complejo y dotado de autosignificación.

En este sentido, un autor tan comprometido con la observación naturalista y etnográfica de los fenómenos sociales, como David Matza, señala que:

“la mera reactividad o la mera adaptación no deben confundirse con la condición distintiva de los humanos. Antes bien, deben ser considerados como una alienación o un agotamiento de la condición humana. Un sujeto se dirige a su circunstancia y se enfrenta activamente con ella; así pues, su capacidad distintiva es la de reconformar, tender a crear y trascender realmente las circunstancias. Tal proyecto distintivamente humano no es siempre realizable, pero la potencialidad existe siempre” (1981:116).

Con la referencia a esta crítica no estamos diciendo que se debe excluir o negar por completo a la psicología. Pero como se irá viendo, lo que más se necesita es una psicología social o una sociología que sea capaz de situar las acciones de los hombres, condicionadas por creencias y valores, en su contexto histórico y estructural. Una teoría social de la conducta desviada o en proceso de desviación, en definitiva, que debe tratar de estudiar a personas en movimiento y en su contexto de acción.

Como se ha puesto de manifiesto por algunos autores en relación con la desviación social (Pitch, 1978), el enfoque conductista no encara las causas generales, ni los modos de manifestación de la conducta no conforme, sino que se detiene en la causa más próxima, es decir, aquélla que no debe deducirse de un cuadro de referencia general, sino que puede detectarse en el ambiente donde se verifica la conducta. La personalidad del 'desviando' no es ahora ni 'patológica' ni sana etc.; simplemente, no interesa. Lo que interesa es la conducta, y si se considera que dicha conducta deba ser modificada de alguna manera, bastará usar una técnica que busque controlar los estímulos. De esta manera existe tal vez la posibilidad de construir finalmente la sociedad perfecta sugerida en la utopía de Skinner y sin tanto costo social o personal. El éxito de esta teoría hace que "la modificación de la conducta" esté adquiriendo en Estados Unidos un relieve cada vez mayor, no sólo en las "instituciones totales", sino que alcanza a otras instituciones básicas como las escuelas tanto con niños que suelen llamarse «difíciles» como, con relativa frecuencia, con todos los niños.

Los evidentes peligros del empleo de estas técnicas y de la ideología a la que responden se ocultan, en cierta manera, tras el equívoco de que las mismas se presentan como progresistas, en tanto que no son represivas, ni punitivas, ni ligadas a métodos de coerción violenta. Tienden a presentarse como 'neutras', técnicas precisamente útiles para resolver algunos problemas apremiantes que ésta pero también cualquier otra sociedad, debe afrontar. Es conocida la influencia que los modelos de respuesta social que se imponen en

los países de referencia como EE.UU., tiene para los demás países del planeta. La tendencia universalizadora que empieza a tener el conductismo como base del orden social, está llegando a los gabinetes terapéuticos que se ocupan de las conductas tomadas por anómalas, por lo que no es más que probable su consolidación hegemónica con problemas sociales como la ludopatía.

3. EL ENFOQUE CONSENSUALISTA: TEORÍAS DE LA «ANOMIA» Y FUNCIONALISTAS

De las primeras apuestas sociológicas más acabadas que se han ofrecido sobre el comportamiento desviado se han desarrollado en torno al concepto de 'anomia'. En el origen de la Sociología, Durkheim se esforzó por construir una epistemología que diera cuenta de las conductas consideradas anómalas trascendiendo las peculiaridades individuales y, más concretamente, patológicas, que manifestaran los actores sociales.

Desde entonces, este ha sido uno de los enfoques clásicos que ha consolidado el pensamiento que trata del fenómeno de la desviación, la delincuencia y en gran medida de la marginación y otros comportamientos como la adicción. Con la expresión (de origen griego) *anomia* se ha hecho referencia a la ausencia de normas, al vacío normativo e incluso al conflicto normativo, en el que se pone en cuestión tanto las dificultades que encuentra un individuo para conformar sus expectativas a los estándares sociales, como a los cambios y crisis de transformación social que experimentan todas las sociedades y en los que cabe encontrar las causas de comportamientos inadecuados.

Esta acción anómica, puesta en el individuo o en la sociedad, sería el origen de determinadas acciones delictivas y comportamientos desviantes. Tal visión parte de la obra de Émile Durkheim, que aunque no escribió mucho sobre el comportamiento desviado, ha tenido un influjo decisivo en el desarrollo de esta teoría. Sus análisis del orden y la cohesión social le llevaron a especificar las condiciones sociales, históricas y estructurales de la salud (el orden) y la enfermedad en la sociedad. En el capítulo III de *Las reglas del método sociológico*, Durkheim indica que la desviación en forma de delito no sólo está presente en todas las sociedades como algo normal sino que cumple una función muy útil para la conciencia colectiva, sobre todo para el mantenimiento del sistema social. Las formas y definiciones de la conducta desviada

proporcionan a sus miembros una base sobre la que castigar a los violadores de los códigos normativos vigentes. El castigo por su parte es un claro mensaje de que ciertas conductas son socialmente aceptables mientras que otras no lo son.

De forma paralela a los intereses de Durkheim, a finales de los años treinta ya se habían articulado dos importantes tradiciones sociológicas norteamericanas sobre la conducta desviada que trasladaban el origen patológico del individuo a la sociedad. La primera de ellas, la Escuela de Chicago, señalaba que la ciudad contenía poderosas fuerzas desviantes del comportamiento. Especial consideración merece también el pensamiento de Robert K. Merton (1910-2003) que constituiría el modelo de la segunda de dichas escuelas, la estructural-funcionalista. Parte de revisar la teoría de la anomia del autor francés para ajustarla a las características muy singulares de la sociedad norteamericana. Por último, cabe al menos apuntar la moderna teoría sistémica (Luhmann, Amelung, Otto, Jakobs, etc.), variante funcionalista de particular proyección en la sociología europea con algunas variaciones en las teorías norteamericanas desde la década de los setenta. Por último, algunas reflexiones críticas al funcionalismo.

3.1. Teorías de la «anomia»: la formulación clásica de E. Durkheim.

Durkheim llega al concepto de anomia desde la búsqueda de causas que puedan explicar cómo las sociedades alcanzan la 'cohesión social'. Desde su primera obra *La división del trabajo social* (1893) la idea de anomia aparece asociada a la pérdida de calidad moral que tuvo lugar en el tránsito de la sociedad tradicional a la sociedad moderna. Observó que los valores tradicionales que regían en el orden premoderno habían perdido su significación y que en cambio, los que parecían ser los nuevos modos de organización social de la aún incierta sociedad industrial carecían de la suficiente fuerza articuladora de las diversas convicciones sociales. El concepto de anomia aparece entonces para referir la situación de vacío e ineficacia de la

'norma' tradicional en una sociedad de fuerte cambio social como era la sociedad francesa de su época.

Para Durkheim, el proceso de cambio social habría de analizarse en el devenir de las diversas 'formas' históricas de organización social y de división del trabajo; de la estructura social, por tanto, de su evolución y grado de desarrollo. Existirían, a su juicio, dos formas de sociedad diferenciadas a través de la solidaridad: la mecánica y la orgánica.

El primer tipo de organización social, característico de las culturas premodernas, representa una formación social homogénea por la escasa división del trabajo social y la simple articulación de funciones y roles sociales que se desprende del modo simple de organización social. Esta reducida distribución de papeles sociales daría lugar a una estructura social tendente a la uniformidad entre los distintos miembros de la comunidad, que condicionaría a su vez un consenso automático orientado en la cultura común. La uniformidad forzaría así una conducta moral altamente constreñida.

El segundo tipo de sociedad acusa por el contrario una división de tareas más compleja que da lugar a lo que Durkheim llama mayor *densidad moral*. De la división del trabajo social así surgida aparece la necesidad de una cooperación más articulada entre los distintos órganos que se van especializando, que en la medida que se hagan interdependientes darán lugar a la solidaridad orgánica, fundamento del moderno orden social y del progreso. En este nuevo orden social, el individuo encuentra pautas de conducta orientadas en la conciencia colectiva que surgen de la pertenencia a una red de relaciones humanas construida de manera reflexiva.

El proceso de cambios súbitos que caracteriza la división del trabajo en la sociedad moderna da lugar a la aparición de nuevas funciones que al carecer de una regulación normativa en sus inicios provoca conflictos, rivalidades y carencias de modelos de orientación, para cuyo control el sistema social no dispone de mecanismos. La anomia entonces aparece aquí no ya por

la pérdida de valor de un modelo moral desfasado, sino por la falta de integración significativa del “sistema de funciones sociales” emergente. Bajo esta lógica Durkheim concluye que la anomia es un factor estructural del sistema social moderno, si bien en estado latente, que cumple la función de amenaza con el fin de forzar la necesaria cohesión social (Durkheim, 1982).

De ahí que el sistema normativo cumple en el pensamiento de Durkheim una función distinta en cada uno de estos modelos de sociedad; y el comportamiento desviado, en consecuencia, requiere, también, una valoración distinta. En la sociedad «mecánica», la norma social preserva la solidaridad social reforzando la uniformidad de sus miembros en torno al grupo. El papel de las normas es aquí coherente con la uniformidad: tiende a reprimir toda conducta que se desvíe de las normas vigentes en un momento determinado. En la «orgánica», por el contrario, el rol de las normas sociales consiste en regular la necesaria interacción de los grupos que la componen, arbitrando los oportunos mecanismos restitutorios ante eventuales sucesos intolerables.

La desviación vista desde esta perspectiva dual de la anomia desprende a su vez un doble significado. Mientras que el comportamiento desviado bajo la solidaridad mecánica puede responder a una acción reactiva y consciente por la necesaria homogeneidad en la que se encuentra encorsetado el individuo de la sociedad tradicional; en cambio, en el desarrollo orgánico de la sociedad el significado de la conducta desviada queda abierto al análisis que se haga en relación con la determinada situación de ‘anomia’ que propende a favorecer toda forma de disfunciones sociales procedente del ‘progreso’ de las sociedades modernas.

De lo señalado cabe deducir que la anomia en Durkheim es a la vez una característica de los sistemas sociales y una ‘situación’ de los individuos; es decir, que cuando se habla de comportamientos anómicos o desviados se pueden entender dos realidades:

- Referido al individuo concreto, refiere la situación en la que se encuentra la persona que carece de las destrezas suficientes, o rehúsa actuar, para interiorizar las normas sociales.
- En una dimensión más social, se hace referencia a los cambios y transformaciones sociales ante los cuales tienen dificultad de adaptarse los individuos o colectivos sociales.

3.2. El enfoque ecológico de la Escuela de Chicago.

Como ya indicamos anteriormente, las primeras teorías sobre la desviación intentaban buscar el origen de ésta en algún tipo de patología individual, enraizada en su constitución biológica, o en su mente, o en ambas. Sin embargo, a principios del siglo XX surgió una visión alternativa que ponía el énfasis en la desviación como producto social. A finales de los años treinta ya se habían articulado dos importantes tradiciones sociológicas sobre la desviación que trasladaban el origen patológico del individuo a la sociedad. La primera de ellas, la Escuela de Chicago, señalaba que la ciudad contenía poderosas fuerzas desviantes del comportamiento. La otra tradición estructural-funcionalista (luego codificada por R.K. Merton), y con mayor cercanía a la obra de Durkheim, sostiene sin embargo que la patología no subyace en un lugar ecológico como el de la ciudad, sino en la estructura social y cultural. A pesar de estas diferencias, ambas teorías coincidían en que la clave para comprender la desviación ha de buscarse en sus raíces sociales.

Uno de los grandes interrogantes a principios de siglo en los EE.UU. giraba en torno a los efectos sociales del intenso proceso de urbanización que experimentaba el país. Otro de los elementos fue la aportación de George Simmel al análisis de la comunidad y a la profundización del concepto de alienación: el hombre de la sociedad moderna como un forastero que vive en ella sin pertenecer realmente a tal sociedad. Los estímulos múltiples y contradictorios de las nuevas ciudades pueden conducir a la alienación (al

retraimiento e incluso sumisión o supresión de los más débiles), pero también puede generar una creatividad creciente.

Esta dualidad de consecuencias la vamos a encontrar asimismo en la comprensión del modo de vida urbano tal y como se percibía en el Chicago en los años veinte. En el enfoque que esta Escuela da a los problemas sociales se pueden percibir las siguientes dimensiones:

1. Un análisis de la desorganización producida en la ciudad por la invasión de sucesivas oleadas de inmigrantes, frente a la normalidad organizativa representada por el medio rural tradicional.
2. Una descripción de los efectos de esta desorganización sobre los diversos tipos de población y una representación de la reorganización de estas subcomunidades percibidas como áreas naturales en la medida que parecen responder a una necesidad natural de vivir en comunidades en las que se conoce a otras personas, se les comprende y entre todos se establecen vínculos de ayuda mutua.
3. Un análisis de desviación, delincuencia y marginación, al mismo tiempo que de la creatividad y libertad que se combinan en este medio urbano.

El principal representante de esta Escuela, Robert Park (1929, 1936), consideraba la ciudad como un lugar privilegiado para estudiar la vida social, como un inmenso laboratorio. Trasponiendo al mundo humano lo que ocurre en el mundo vegetal y animal (ecología humana) Park explicaba la ciudad como si se tratase de un mosaico de comunidades que son inevitables en la medida en que son naturales y responden a necesidades fundamentales de la especie humana. Esta analogía ecológica se puede resumir en tres puntos:

1. Una competición por la vida que responde a un orden que trasciende al individuo.

2. Un proceso de dominación por el que los individuos y comunidades más fuertes tienen a ocupar los espacios de mayor valor.
3. Un proceso de sucesión o secuencia de cambios por los que pasa una comunidad biológica en el curso de su desarrollo.

De modo complementario a Robert Park, quien insistía ante todo en los problemas relativos a la trayectoria individual y la inserción social, su colega E. Burgess (1966) se interesó por la estructura espacial de la ciudad reproduciendo la misma analogía ecológica sólo que a un nivel espacial. Visto lo cual, los análisis que realiza la Escuela de Chicago sobre la desviación se basan en el concepto de área natural, así como de presentar modelos urbanos de comportamiento desviado en términos de desorganización social y transmisión cultural, y en reconocer el conflicto espacial en las ciudades.

Los llamados estudios de área constituyen una de las herencias más notables de esta Escuela de Chicago, destacando el estudio ya clásico de T.P. Morris *The criminal area* (1957) sobre un barrio de Londres. Y aunque no encontró un vínculo entre área y comportamiento desviado, sugirió que había una concentración de desviación potencial en áreas de viviendas públicas del municipio, debido en gran parte a las políticas de segregación adoptadas por la autoridad local para con las familias problemáticas. A pesar de la influencia de estos estudios de área, cabe rechazar la noción de área cultural, porque es inaceptable hablar de áreas desviadas como si el comportamiento desviado fuera una actividad cultural central y típica (incluso en áreas de alta conflictividad social, suele ser casi siempre la actividad de una minoría en términos temporales más o menos amplios).

En cualquier caso, el enfoque del área urbana en el estudio del comportamiento desviado no ha perdido vigencia en los EE.UU., donde incluso se ha revitalizado sobre todo al buscar la relación entre urbanización, status económico y desviación. Estudios posteriores han puesto de manifiesto que el tamaño de las ciudades es un factor importante que afectaba al comportamiento desviado, pero no tanto como para hacerlo determinante.

3.3. Teoría anómica de Robert K. Merton.

En su obra más acabada, *Teoría y estructura social*, de 1957, R. K. Merton aborda el problema de la anomia como factor generador de los procesos de desviación, si bien muestra ya desde sus primeros escritos interés por establecer las condiciones de emergencia de las contradicciones socioculturales en las que se centra su actualizado concepto de anomia. Como buen conocedor de Durkheim, recoge de él la idea sustantiva de anomia asociado a los estados de desorganización social que tienden a cursar las sociedades, con repercusión en las conductas individuales, pero procurando superar la visión evolucionista que subyace en la teoría durkheimiana de las causas de las crisis de sociedad al centrarse en los procesos de desviación de un determinado tipo de estructura social que se da en las sociedades contemporáneas.

La preocupación permanente que tiene Merton por encuadrar su teoría en un marco de contrastación empírica hace que su concepto de anomia, en cuanto fuente de cursos desviantes, se concrete en dimensiones sociales precisas; se centra así en relacionar la anomia con las contradicciones internas que se dan en un sistema social establecido, y no en algún tipo de situación de crisis histórica, y en las repercusiones que tiene la aparición de conductas sociales disconformes. Con una visión más precisa a la versión abierta y de incertidumbre que se advierte en la obra de Durkheim, Merton tiende a concretar que la anomia es característica de las sociedades con una estratificación articulada en las que los grupos de intereses y clases sociales tienen la posibilidad de luchar por hacerse con el poder. En este sentido la anomia no tendría demasiada fuerza explicativa en las sociedades autoritarias, donde las relaciones sociales surgidas de la división del trabajo vienen impuestas por un sistema más coercitivo, ni tendría mucha utilidad en aquellas

sociedades igualitaristas donde la división solidaria del trabajo mitigaría la confrontación social.

Centrado en el escenario de observación de una sociedad altamente competitiva como es la sociedad norteamericana, para Merton la conducta desviada es una respuesta previsible ante las contradicciones de las estructuras sociales. La estructura social ejerce una presión definida sobre los miembros de la sociedad que les induce a adoptar comportamientos 'disconformes'. Esto es debido según Merton a "la quiebra de la estructura cultural que tiene lugar en particular cuando hay una disyunción aguda entre las normas y los objetivos culturales y las capacidades socialmente estructuradas de los individuos del grupo para obrar de acuerdo con aquéllos" (Merton, 1992:241).

Pero la mayor tensión y quiebra de expectativas que se da en determinados grupos sociales demuestra que la desviación no dependen de las tendencias biológicas individuales, sino del impacto diferencial de dicha «presión», que se experimenta en función de las respectivas situaciones sociales. La conducta desviada, por tanto, es la salida previsible que cabe esperar de aquellos individuos que se encuentran atrapados en las contradicciones de la estructura social.

Esta versión del condicionamiento estructural de las expectativas de los individuos contrasta en diversos extremos con la visión más integradora que espera Durkheim de la dinámica social. Las «necesidades» del individuo no son necesidades «naturales» -como aprecia Durkheim- sino culturales, creadas e impuestas por la propia estructura cultural. La «cultura», no tiende por tanto, a limitar y moderar las pretensiones de poder y apropiación sino que más bien las incita y provoca, de modo que la conducta desviada aparece como mecanismo de respuesta ante la imposibilidad que algunos individuos y grupos encuentran para alcanzar los objetivos definidos en el seno de la misma sociedad. El modelo cultural del tipo de sociedad competitiva lejos de proveer las pautas que conciten la cohesión social auspicia el objetivo de la

acumulación de riqueza y de progreso en el estatus social bajo cuyo criterio será valorado el individuo. La contradicción surge cuando la estructura social limita a determinadas capas sociales de la misma sociedad el acceso efectivo a dichos objetivos por vías institucionales lícitas.

Merton hace una aportación de interés al método empírico cuando concreta la forma de respuesta que dan los actores sociales ante las contradicciones de la estructura social. La respuesta de los individuos varía según la posición social y la condición que adopten ante ella. La presión de la estructura social da lugar según Merton a distintos tipos de “adaptación” que se concretan en cinco modalidades de conducta. De ellas, la conducta *conformista* es la única que encuentra su espacio dentro de la estructura social al aceptar los fines propuestos y disponer de los recursos socialmente accesibles. Sin embargo, las otras formas de “adaptación” son formas desviadas en distinto grado y sentido. Además de los conformistas, distingue los tipos de: innovación, ritualismo, retraimiento y rebelión.

Merton advierte que con su interpretación no pretende explicar el origen de todas las conductas que en uno u otro momento prohíbe la norma social o califica como desviadas, sino llamar la atención sobre el impacto de la presión de la estructura social y sus contradicciones con la estructura cultural en las conductas desviadas de los diversos grupos y situaciones sociales (igualdad de oportunidades). De igual modo procura distanciarse de cualquier enfoque normativo o moralista que pueda desprenderse del orden social para centrarse en las funciones sociales de la “conducta desviada”, al ser consciente de que las clases medias, que son las que determinan el contenido de la cultura que todos han de interiorizar y las que predicán la necesidad moral de hacerla real, saben que no a todos les es posible acceder a los objetivos que se proponen.

Por ello, está interesado en codificar las peculiares formas que adopta la reacción social en un contexto social dado (la sociedad meritocrática estadounidense) estableciendo previamente los siguientes presupuestos (Merton, 1992:264): a) considera “objetivos de diferentes clases culturalmente

destacados y no sólo del objetivo del éxito monetario...”, b) se “distingue formas de conducta desviada que pueden estar muy alejadas de las que representan violaciones de la ley”; c) “que la conducta divergente no es por *necesidad* disfuncional para el funcionamiento eficaz y el desarrollo del grupo”, d) “que los conceptos de desviación social y de disfunción social no albergan premisas éticas ocultas”, y cierra el catálogo viendo la posibilidad de que “otras metas culturales” puedan suministrar alternativas para el mantenimiento del sistema social y cultural.

Desde estas consideraciones caracteriza las distintas formas de ‘adaptación’ según el siguiente modo:

a) la conducta Innovadora estaría asociada con aquellos individuos que aceptan los fines propuestos pero no los medios prescritos, buscando como alternativa otros nuevos que les satisfagan. Tal actitud puede encontrarse en todos los estratos sociales. Pero, a pesar de la «ideología de clases abiertas» de las sociedades liberales, la presión de la estructura social es más acusada en las clases populares en la que se dan mayores obstáculos para acceder a los objetivos culturales. Por ello, también es en estas capas sociales donde el comportamiento «innovador» encuentra mayor reclutamiento. En los momentos de crisis de los procesos económicos se constata que la conducta desviada se convierte en la «reacción normal» de los estratos menos favorecidos.

b) Ritualismo.- “Es un tipo de reacción en la que se abandonan aspiraciones culturalmente definidas mientras se siguen acatando en forma casi compulsiva las normas institucionales” (Ibíd.264). Este modo de adaptación implica una actitud de rechazo de los elevados objetivos culturales del éxito económico por parte de un individuo que, sin embargo, permanece sumiso a las normas institucionalizadas. Consciente de los riesgos de frustración de las «altas aspiraciones», el individuo neutraliza la intensa ansiedad por el status rebajando el nivel de sus propias aspiraciones y optando por la seguridad que le reporta el rutinario acatamiento de las normas institucionalizadas, a las que se aferra ciegamente. La reacción ritualista, al

igual que ocurre con el jugador anónimo, aunque no suele manifestarse como «problema social», responde a la estructura del comportamiento desviado. El individuo así caracterizado se convierte en un «virtuoso de la burocracia» o de la rutina de la vida cotidiana, que bajo el velo del riguroso cumplimiento del “deber” oculta el profundo complejo de culpa que genera su no conformidad con los objetivos culturales. Las reacciones de rebeldía son propensas en situaciones extremas del comportamiento ritualista.

c) *Retraimiento*.- “Consiste en el abandono esencial tanto de los objetivos culturales estimados en otro tiempo como de las prácticas institucionalizadas dirigidas hacia esos objetivos” (Ibíd.267). Esta figura cuadra bien con el jugador dependiente. Quienes optan por ella constituyen, en términos sociológicos, un verdadero «cuerpo extraño»; están en la sociedad pero no forman parte de la sociedad. La sociedad, además, les rechaza porque no aportan nada positivo a la misma. El retraimiento -dice Merton- “parece presentarse como reacción a la anomia aguda que implica una ruptura brusca de la estructura normativa familiar aceptada y de las relaciones sociales establecidas, especialmente cuando les parece a los individuos sometida a ella que la situación se prolongará indefinidamente” (Ibíd.268).

Este tipo de reacción es frecuente entre los trabajadores que adoptan la pasividad psíquica en respuesta a cierto estado de anomia. Desde un punto de vista conflictual, el retraimiento expresa una conducta *evasiva*, de derrotismo, quietismo y resignación: es un mecanismo de huida. El conflicto se resuelve entonces de modo drástico; abandonado tanto los objetivos culturales como los medios institucionalizados. No esperará ya ninguna de las recompensas del sistema, pero se librerá a cambio de las frustraciones inherentes a una búsqueda estéril de aquéllas. En todo caso, el retraimiento supone una respuesta estrictamente individual y no colectiva aunque, como sucede con el jugador dependiente, pueda entrar en contacto con otros y participe de los mismos rituales.

d) *Rebelión*.- La actitud de rebelión tiene que ver con la necesidad que sienten determinados grupos e individuos de forzar un nuevo orden social. La anomia aparece cuando la confrontación entre subculturas se resuelve con la imposición de los valores y normas del grupo dominante. Entonces, quienes entienden que el universo normativo adoptado no permite la realización de los objetivos individuales de los grupos minoritarios surgen los procesos desviantes de rebelión. En dichos procesos cabe distinguir dos momentos: en el primero, se niega la adhesión a la estructura social, declarando al sistema barrera u obstáculo insalvable para la satisfacción de objetivos legitimados; en el segundo, se delega la adhesión a nuevos grupos capaces de transformar mediante una objetivación ideológica las aspiraciones deseadas en mecanismo de transformación del *status quo*. La “ideología” cumple aquí una doble función: proyecta en la estructura social la causa de todas las frustraciones y permite a los ciudadanos capaces una alternativa viable a aquélla. A diferencia del mero «resentimiento», la rebelión reclama un verdadero cambio de valores.

El interés que encierra la tipología mertoniana sobre los modos desviados de “adaptación” es especialmente relevante a la hora de abordar una investigación empírica sobre comportamientos dependientes como la ludopatía, que ante la opinión social suelen carecer de una noción ajustada de su naturaleza social anómica. La falta de visibilidad social del comportamiento renuente que muestra el jugador, impide muchas veces que su ‘desviación’ sea tratada como un fenómeno excluyente cuando no como un serio problema social más generalizado de lo que la opinión pública recoge. De especial interés para nuestros fines es la caracterización que hace Merton del retraimiento, donde quedan fielmente reflejados los comportamientos que manifiestan algún tipo y grado de adicción.

3.4. El análisis del juego en la perspectiva estructural-funcionalista

Las teorías de Durkheim y de Merton han propiciado un amplio debate sobre la validez explicativa del concepto de anomia, dando lugar a que, dentro

del campo del estructural-funcionalismo, se haya favorecido una rica tradición de investigación empírica con la pretensión de verificar la consistencia de dichas teorías. Entre las aportaciones críticas se hayan las que patrocinaron destacados miembros del pensamiento interaccionista como H.S. Becker (1971) y D. Matza (1981) quienes echan en falta en el ámbito funcionalista una visión de la desviación más pegada a la realidad sensible en la que toma sentido las contradicciones estructurales que dan lugar a los procesos de exclusión.

Por su lado, los estudios desarrollados con pretensión de validar el esquema explicativo de Merton han sido llevados sobre todo por seguidores de la escuela en distintos ámbitos y con distintas pretensiones. Destacan aquéllos que intentan demostrar la relación entre la escala en el éxito socioeconómico y su conexión con los procesos de desviación. Con fines similares y en el ámbito mismo del funcionalismo, se encuentra uno de los escasos estudios disponibles que adopta el modelo mertoniano para explicar el juego como conducta anómica, es el de E.C. Devereux (1949).

Uno de los análisis teóricos más extensos en la literatura sociológica y empeñado en explicar el juego patológico en relación con el enriquecimiento como expresión de la meta cultural imperante, es el trabajo de Devereux de 1949, quien trata el tema en profundidad a pesar de las limitaciones metodológicas que le han sido apreciadas. Devereux, bajo el paradigma estructural-funcionalista, examina el juego como un componente esencial de la estructura social al contribuir de forma extensa al mantenimiento y equilibrio de las sociedades con alta movilidad social. Su papel consiste, según el autor, en proveer a la población de una vía alternativa frente a las escasas posibilidades que tienen las capas amplias de la población de alcanzar el éxito económico en los mercados de la oportunidad. Dicho en términos funcionalistas, Devereux considera el juego como una “válvula de seguridad” en una sociedad competitiva.⁴²

⁴² La interpretación que hacemos aquí de las ideas de Edward C. Devereux, está basada en el texto aportado por J.H. Frey (1984: 107-121).

Para sostener este postulado recurre a ciertos términos del modelo weberiano de la *Ética Protestante y el Espíritu del Capitalismo* desde los que analiza la sociedad americana. En su análisis encuentra que son las contradicciones culturales del capitalismo las que forman la base sobre la que el juego se hace funcionalmente relevante. En dichas contradicciones se puede observar que, por un lado, existen demandas culturales para el mantenimiento de la rutina, del orden controlado y la previsibilidad ante la incertidumbre. Pero al mismo tiempo existe, por otro lado, una presión tendente a experimentar, arriesgarse y a ser emprendedor. En la vida cotidiana de la mayoría de las personas, sin embargo, esto último (es decir, ser emprendedor) es una imposibilidad virtual. De ahí que muchas personas necesiten hallar actividades que les proporcionen un sustituto o una compensación a la falta de emociones y a las coacciones que impone el orden social en sus vidas diarias.

Una de las actividades más accesibles que pueden cumplir este fin es la práctica del juego, en el que no proyectan satisfacer necesidades personales sino que también contribuye a la estabilidad social desplazando fuerzas que potencialmente pueden desestructurar el sistema social. La reducción de la tensión entre las inconsistencias culturales y estructurales, y el proceso de dirección de la tensión, conforman la idea básica desde la que toma sentido el juego como perspectiva funcional.

Usando el marco teórico parsoniano, Devereux rechaza la visión patológica e individualista del juego a favor de una aproximación que reconozca su existencia como una función social, al responder a cuestiones funcionales básicas en el siguiente tenor: «cómo estos modelos de conductas desviadas y las organizaciones que los sustentan se ajustan en el marco general de la estructura social, y cómo se establece y mantiene una condición tolerable de equilibrio» (Frey, 1984: 109). En el plano teórico no entiende que desde el juego se tienda a proyectar reacciones negativas y que, en consecuencia, se tenga que mantener bajo condiciones ilegales, puesto que tal consideración es disfuncional y produce consecuencias sociales perjudiciales.

Más bien, la persistencia de la conducta del juego, a pesar de su ilegalidad, es un testimonio fehaciente de que el juego satisface algunas necesidades sociales; esas necesidades tienen que ver ante todo con unas de las formas de compensación de la tensión.

Así, el juego por dinero representa un tema funcional central al proveer de una válvula de escape ante los sentimientos de hostilidad y permitir encauzar las emociones hacia una liberación catártica. El juego es entonces, aunque no se reconozca necesariamente de forma legal, un mecanismo para mitigar la tensión de una manera aceptable socialmente. Bajo este análisis, Devereux entiende que la participación en la actividad del juego como vía para liberar la tensión debe hacerse de manera socialmente prescrita y tolerable, aunque preferentemente dentro de ambientes controlados. Las razones que exponen son como sigue:

«En la medida en que este modo de orientación al juego está extendido, la organización ética de las instituciones económicas dominantes también puede protegerse; así impulsos potencialmente disociadores y motivaciones económicas éticamente desviadas pueden ser apartados de forma más o menos indemne dentro de los contextos institucionales generados a través del juego por dinero.

Con su juego racionalizado de esta manera y establecido dentro de unos límites, [el individuo] puede ser capaz de “vaciar” las energías potencialmente peligrosas y así, indirectamente, sostener y proteger el equilibrio incierto de la organización dominante» (Devereux, 1949; cit. en Frey, 1984: 109).

Estando situado su análisis en el contexto social que le es propio al funcionalismo, el capitalismo industrial interpretado bajo la lógica ascética del protestantismo, Devereux trata de buscar fórmulas que mitiguen las tensiones, las contradicciones o desigualdades generadas por el sistema capitalista, que mediante dichas válvulas permanecerán ocultas y no darán lugar a ataques dramáticos sobre los principios básicos del sistema.

De esta manera Devereux entiende que el juego satisface varias

necesidades sociales y personales que no cubre el sistema capitalista. El juego además está especialmente indicado para este fin porque el capitalismo es especialmente restrictivo en proporcionar accesos para el éxito manifestado en las cuestiones materiales, por lo que es propenso a generar frustraciones –por ejemplo, dice promover el bienestar pero no todos están en disposición de alcanzarlo- y a enfatizar la deshumanización de los valores relacionados con el orden, el control, la rutina, la especialización y la neutralidad afectiva. El juego permite al individuo satisfacer una actitud de protesta contra las restricciones presupuestarias y contra la racionalidad instrumental, al tiempo que le provee de una forma de satisfacer disposiciones de emoción, de agresión competitiva, y le permite fantasear la resolución de los problemas. Todo esto, claro, se desenvuelve en el ámbito de la representación simbólica, desde el que no se perturba el sistema al que pretende dar continuidad el juego.

El juego se sacraliza como un mecanismo de adaptación, generado y utilizado por la sociedad para encauzar las protestas que son el resultado de la frustración a la que propende la población bajo unos determinados condicionamientos éticos y económicos, a los que no se cuestiona, pero que permite desarrollar comportamientos socialmente aprobados y aceptables. La siguiente cita recoge bien lo que decimos:

«De esta manera, la actual estructura social incorpora dentro de sí una variedad de mecanismos que se diseñan para absorber potencialmente las fuerzas psicológicas perjudiciales generadas dentro del sistema dominante y, de una manera u otra, para resolver o adaptarse a ellas. Funcionando indistintamente como “amortiguadores” estructurales y “válvulas de seguridad”, estos mecanismos mantienen una variedad de esquemas para manejar los efectos “peligrosos”, en algunos casos esos engranajes sirven a las necesidades del sistema dominante⁴³, en otros casos descargándolos “de forma indemne”, indirecta o públicamente, en contextos cuidadosamente segregados, controlados y disimulados» (Frey, 1984: 110).

⁴³ Devereux añade al juego una función adicional al señalar que algunas de las cualidades inherentes del juego, tales como el riesgo, el combate, la aventura, etc., son positivas para orientar ciertas metas económicas que juegan un papel vital en la economía capitalista.

La argumentación estructural-funcional del juego, aunque ha enfatizado las contribuciones funcionales que ofrece al sistema, deja tras de sí diversas incógnitas a las que no ha sabido dar respuesta puntual. Al comprobar que el juego también genera aspectos disfuncionales como efectos perjudiciales para la familia o que conduce a actividades típicamente desviadas, y que daña la capacidad normal de un individuo para trabajar, entre otras consecuencias, los estudios funcionalistas han recurrido a la célebre fórmula residual que acuñara Durkheim de entender que toda disfunción sirve en última instancia para conformar el orden social en cuanto la disfunción representa una amenaza para la convivencia.

3.5. La teoría funcional del juego de Herbert A. Bloch

En la misma línea argumental, y referido al modo de vida de la sociedad Norteamérica, Bloch publicó un artículo en la revista *American Journal of Sociology* (1951) sobre “La sociología del juego” en el cual pone de manifiesto que ciertos sistemas sociales y culturales parecen fomentar y explotar el elemento de azar en los individuos, sobre todo en aquellos ámbitos donde gran parte del status depende de estándares pecuniarios competitivos. Así afirma: “esto es notablemente cierto en EE.UU., donde la rápida expansión comercial y el desarrollo industrial conspiran para estimular al individuo hacia el éxito económico a través de una práctica competitiva sostenida, y donde la extensión industrial ha dependido en un grado considerable de la empresa precaria y especulativa” (Bloch, 1951: 216).

Aunque el orden social se sustenta en los mecanismos de estabilidad y rutinización, que son opuestos al funcionamiento del azar, sin embargo, cierto grado de imprevisibilidad o cierta ignorancia sobre los acontecimientos y sus

resultados, sirve como función dinámica en todas las sociedades⁴⁴, sobre todo como un incentivo hacia la competición y otras formas de esfuerzos sociales.

En este contexto, el juego aparece como un escape a la rutina y al aburrimiento que caracterizan a la vida social moderna, según Bloch. Como resultado, el juego proporciona una función positiva en sociedades bien organizadas donde la tensión de la competencia (con su carencia de previsibilidad) es grande, y donde en contraste, el régimen de la vida económico y social es riguroso. En tales sociedades, dice Bloch “el arriesgar a través del juego proporciona una salida para muchos individuos que, cercados por restricciones sociales o limitados en oportunidades, encontrarían de esta forma alguna satisfacción para necesidades de nuevas experiencias o de éxito pecuniario” (Ibíd. 218).

La aportación del estudio de Bloch sólo es una manifestación más del talante acrítico y de escasa comprensión que el funcionalismo ha mostrado ante el juego, y cómo desde sus postulados poco se puede avanzar en la hermenéutica que se procura desde nuestro planteamiento de fondo. Esta insatisfacción con la tradición positivista y conformista ha servido al menos de referente para que otras escuelas de pensamiento abrieran nuevos derroteros analíticos, sin duda más prolíferos para la comprensión de la dinámica social y de los procesos de desarraigo que en ella se producen.

3.6. La reinterpretación de la anomia desde la perspectiva de las subculturas

La fecunda contribución que ha supuesto el trabajo de Merton en la localización de las características que pueden asociarse al comportamiento desviado no sólo ha calado en el ámbito de sus correligionarios funcionalistas, sino que más bien han abonado nuevas aportaciones dirigidas a precisar el

⁴⁴ Vid. R.K. Merton (1992).

significado general de la desviación partiendo del esquema de su teoría, aunque trascendiendo el ámbito estructural-funcional de los precursores. De las teorías más elaboradas que han surgido a partir del concepto de tensión mertoniano cabe destacar las aportaciones que han hecho los estudios conocidos bajo la rúbrica de las 'subculturas'. De ellas, dos de las perspectivas subculturales más interesantes han sido las elaboradas por A. Cohen (1955) y por R. Cloward y L. Ohlin (1966).

3.6.1. La «anomia» como explicación de la delincuencia de bandas

En un estudio dirigido a conocer el mundo de los jóvenes delincuentes, Cohen ha querido comprobar de qué manera influyen las tensiones de la estructura social en el comportamiento desviado. En sus conclusiones encuentra discrepancias con las tesis de Merton y las matiza por excesivamente racionales, en particular la idea de que la principal fuente de tensión radique sólo en la falta de correspondencia entre medios-fines de tipo utilitario. A la vista de las evidencias mostradas por los jóvenes estudiados, Cohen afirma que ocasionalmente los objetivos juveniles pueden relacionarse con los bienes materiales, pero no es éste el fin en sí que persiguen; sus observaciones muestran que los jóvenes tienen centrado su interés en obtener un mayor estatus y reconocimiento en la sociedad, y de modo especial entre los propios jóvenes, sobre todo dentro de los grupos de pertenencia: la pandilla.

En este aspecto también se da una novedad respecto de Merton, a juicio de Cohen, el comportamiento desviado juvenil se produce más en grupos que de forma individual. Y la mayoría de las veces se trata de una rebelión simbólica (no utilitaria), maliciosa y negativa (destruktiva) contra los valores de las clases medias por parte de individuos de las clases bajas que pretenden de este modo conseguir un estatus entre los componentes del propio grupo.

El medio en el que surge el fenómeno de articulación de pandillas alternativas es en los barrios marginales de todas las grandes ciudades, localizándose en lo que el propio Cohen llama “las zonas de las bandas”, contrastando además en esta apreciación con los teóricos de la ecología humana que veían a estos grupos como colectivos inarticulados y carentes de normas.

La aparición de las subculturas delincuentes se da bajo unas mínimas condiciones (Cohen, 1955:59):

- a. Un conjunto de personas presenta similares problemas de adaptación y no encuentran soluciones adecuadas en su medio convencional.
- b. Estas personas, al encontrarse y buscar una salida conjunta a su solución, generan acciones que a medida que tienen éxito van convirtiéndose en patrones compartidos de conducta.
- c. Finalmente, dicho proceso culmina en la articulación de un peculiar estilo de vida colectivo.

Dentro de los elementos comunes que cabe apreciar entre las teorías anómicas y las subculturales, al menos por lo que concierne a los contenidos de Merton y de Cohen, cabe distinguir diferencias en extremos esenciales que podemos resumir en el siguiente cuadro.

Cuadro 2. Teorías anómicas y teorías subculturales

	<u>Merton</u>	<u>Cohen</u>
Naturaleza	Utilitaria	Simbólica
Tipo de respuesta	Individual	Colectiva, de grupo
Objetivo	Éxito económico	Status, prestigio en el grupo
Tipología	Modo de adaptación	Acto de rebelión
Carácter	Positivo	Negativo, destructivo

Frente a	Las presiones de la estructura social	Los valores de las clases medias
Finalidad	“Normal” de acceder (ilegítimamente) a los objetivos culturales de las clases medias	“Frustración”, como determinante de la respuesta desviada
Modelo del orden social	Concepción monolítica del orden social, negando la posibilidad de un pluralismo axiológico en el seno de la sociedad	Existencia de sistemas de valores divergentes creados por los respectivos subgrupos en torno a los cuales se organizarían los individuos

Dentro de las concordancias que hay entre estas teorías, a pesar de las diferencias señaladas, cabe añadir el interés común con el análisis ecológico por el estudio de las bandas. El matiz diferencial entre uno y otro enfoque del comportamiento desviado de las bandas reside en que la teoría ecológica centra su análisis en la estructura interna de las bandas, mientras la subcultural se ocupa de las condiciones sociales que dan origen a la formación de las mismas.

3.6.2. La teoría de la oportunidad diferencial

En la misma línea que une a Merton con Cohen se encuentra el interés de Cloward y Ohlin (1966) quienes aceptan de forma general el hecho de que se dan subculturas desviadas y de que éstas responden a causas que se encuentran en la disociación entre metas y medios. Y con Cohen coinciden en señalar los factores que propician la aparición de las subculturas juveniles. Además, la teoría de la «oportunidad diferencial» subraya la trascendencia del barrio o vecindad en orden al aprendizaje y posibilidad efectiva de ejercitar el rol desviado, aportando así un nuevo concepto a la literatura de la desviación: el de ‘estructura de oportunidad ilegítima’. Con él se pretende dar cuenta de las condiciones bajo las que una carrera desviada puede entrar en una organización delictiva fuertemente articulada. La primera condición es que los contextos en los que las oportunidades legítimas de conseguir los objetos sociales estándar son escasos, y si en tales contextos se dan bandas organizadas de profesionales del delito, la segunda condición es consecuente,

las bandas juveniles tiende a enrolarse en sucesivas generaciones en dichas organizaciones profesionales (Garrido, Estangeland y Redondo, 1998: 242)

Por otra parte, Cloward y Ohlin hacen una revisión crítica de la concepción subcultural de Cohen. “Estiman que no son los sujetos incapaces de acceder por vías lícitas a las pautas culturales de las clases medias quienes se comportan de modo desviado; sino sólo aquellos que, estando dotados para alcanzar un estatus en dicha clase media, se ven imposibilitados de hacerlo por las limitaciones derivadas de su clase de procedencia” (García-Pablos, 1999:703). Además, sostienen que el tipo de respuesta es variada y no necesariamente simbólica, formas diversas (‘criminal’, ‘conflictiva’ y de ‘retraimiento’») en función de las diversas oportunidades ilegítimas que encuentre el individuo en su pauperizado medio.

3.7. Valoraciones críticas del enfoque de las subculturas

Las aportaciones de los estudios subculturales han tenido una amplia repercusión en las investigaciones que han seguido los mismos intereses. Pero otros como los participantes de la Nueva Escuela de Chicago han puesto en cuestión varias de las propuestas que se han formulado por los autores anteriormente descritos. Así Matza (1981) y otros teóricos han criticado, por ejemplo, que las clases populares rechacen los valores de la clase media y que por tanto queda en entredicho que pueda aplicarse universalmente el modelo propuesto. Se ha puesto también en cuestión el hecho de las bandas de delinquentes raramente exhiben la cohesión y el consenso normativo sugerido por Cohen.

Por lo general, las tesis de Cloward y Ohlin han sido bien acogidas aunque han recibido críticas relacionadas sobre todo con el estatus de subcultura, dado que como señala Miller (1958), las pandillas de clase baja lo que reflejan en realidad son los valores del sistema cultural del que forman parte.

A nivel metodológico se ha criticado a estas teorías (García-Pablos, 1999) la grave imprecisión de algunos de sus conceptos fundamentales como los de aspiración, oportunidad, estructura social y cultura. De algún modo también se le echa en falta cierto déficit empírico y la carga especulativa que encierran conceptos como los de “función integradora” de la conducta desviada, lo que propende a que se establezca una concepción poco discriminada entre la estructura social y el comportamiento desviado, pudiendo verificarse sin mayor problema la relación que existe entre determinados sectores o áreas de las estructuras sociales y las particulares manifestaciones desviadas.

Al nivel epistemológico se le achaca cierta tendencia a situarse en posiciones de neutralidad axiológica con proclividad a caer en un relativismo poco comprometido, cuya carencia de criterios impide distinguir entre sí las diversas conductas ‘desviadas’ que se dan. De este modo, el juego excesivo puede entenderse como una conducta desviada más, cualitativamente idéntica a cualquier otro comportamiento ‘divergente’. El significado que pueda tener como práctica ‘disfuncional’ dependería sólo de las exigencias concretas de funcionalidad del sistema y no por una confrontación con los valores de éste.

Pero en general, los puntos fuertes del programa subcultural se mantienen con vigencia. A saber, que las discrepancias entre medios y fines que se dan en la colectividad, especialmente entre las clases menos favorecidas, producen tensión e inconformidad social y que estas vivencias conducen, bajo determinadas circunstancias, a comportamientos desviados. En particular, las teorías anómicas, a diferencia de otras explicaciones sociológicas de la desviación que la supeditan a la mimesis social o a la desorganización social o a otros aspectos particularistas, han sabido formular una teoría generalizadora en la que el comportamiento desviado es una función del tipo social mayoritario en función del momento de su desarrollo.

4. MODELOS PLURALISTAS: TEORÍAS INTERACCIONISTAS Y DEL

PROCESO SOCIAL

4.1. Las bases interaccionales de la desviación

Las teorías pluralistas se sitúan en un plano diferente al abordar el análisis social de la desviación. Si en el modelo integracionista y consensual se subrayaba el acuerdo general en los valores e intereses a proteger, en estos se parte de la posición contraria al considerar la multiplicidad de grupos e intereses que conforman la realidad social y los procesos desde los que toma sentido una determinada identidad social.

En las teorías sociológicas pluralistas el comportamiento desviado es una consecuencia de las interacciones sociales de los individuos y de los procesos sociales en los que se ven incurso. Con ello ponen en cuestión algunas de las afirmaciones básicas que se mantenían hasta entonces, fundamentalmente procedente de la tradición anómica. En particular se quería demostrar que frente a lo que se había afirmado respecto de las clases bajas, muchos jóvenes desviados no están condenados a seguir siéndolos, tendiendo a abandonar tal situación al alcanzar la madurez. Qué las clases deprimidas no tenían la exclusiva del comportamiento desviado, pudiendo acceder a dicho estatus también las clases privilegiadas como muestran los estudios de los “ladrones de cuello blanco”, así como el rechazo de los valores culturales dominantes no es exclusivo de los más pauperizados.

Con estas críticas los autores adscritos al pensamiento interaccional y del proceso tienden a mantener que el ser humano es contingente ante la desviación, y que cualquiera puede cursar una carrera desviada en la medida que todos poseemos la capacidad potencial de responder de manera desviada ante los constreñimientos sociales.

De los distintos enfoques que se han dado bajo esta orientación, cabe referir los tres que muestran mayor sintonía con los fines del presente estudio. Nos referimos en concreto a la teoría de la 'asociación diferencial', al 'naturalismo' de David Matza y a las teorías de la reacción social, del control y del 'etiquetamiento'.

Para el primer enfoque el comportamiento desviado supone un aprendizaje del mismo modo que el individuo puede aprender otras conductas o actividades conformistas o relevantes, dependiendo del complejo proceso de interacción comunicativa que mantengan con los grupos o personas más próximas. En dicho proceso se accede al mundo de los valores que pueden ser desviados y también a los mecanismos de racionalización por los que interiorizan el comportamiento desviado.

Desde el naturalismo de Matza lo que aprendemos es a adoptar una nueva disposición observadora para comprender en los términos propios la naturaleza del fenómeno que se estudia. Sin apartarse del fondo que utilizan otros interaccionistas, trata de descifrar *in situ* porqué se dan comportamientos divergentes entre colectivos aparentemente homogéneos. Próximo al enfoque de Matza se presentan las teorías de la reacción social que entienden la desviación no tanto como la calificación objetiva de un acto en sí negativo, sino como consecuencia de que determinadas instituciones sociales con capacidad de influir en la opinión social deciden 'etiquetar' qué actos y en qué personas se califican como desviados.

4.2. Teorías del aprendizaje social

Las teorías del aprendizaje suponen un conjunto de conocimientos de gran interés sociológico para la comprensión de los comportamientos dependientes porque, debido al gran acervo investigador que han

cosechado, proporcionan una amplia gama de respuestas para entender los mecanismos a través de los cuales determinados individuos emprenden conductas que se estiman socialmente inadaptadas. De ellas interesa especialmente las teorías que han hecho más hincapié en los procesos sociales (como son las aportaciones de E. Sutherland y la de D. Glaser) que otras teorías que se han ocupado de modo singular de los mecanismos individuales de recepción de los influjos ambientales y de los condicionamientos concretos que determinan el comportamiento individual (Burgess, Akers, Bandura y otros).

4.2.1. La teoría de la asociación diferencial de Sutherland

Entre las teorías asociadas al aprendizaje social destaca la *teoría de la asociación diferencial* de Edwin Sutherland, quien supo interpretar de manera original la conducta social diferencial bajo distintos factores sociales y psicológicos, dando lugar a un marco de análisis dinámico que los distingue de las visiones estáticas biologicistas y estructurales. Su enfoque debe mucho a los postulados de la tradición de Chicago de donde toma las bases naturalistas que entiende todo comportamiento, incluido el desviado, como un proceso 'normal' generado por la propia sociedad. El ser humano actuaría de acuerdo con las reacciones que su propia conducta recibe de los demás, de modo que el comportamiento individual se halla permanentemente modelado por las experiencias de la vida cotidiana.

Sutherland (1960) admite que las perspectivas de la desviación desarrolladas hasta entonces pueden tomar un nuevo sentido si se consigue relacionar los mecanismos que hacen aparecer la inadaptación. En concreto, estima que los acontecimientos que tienen lugar cuando se produce un acto desviado tienen tanto valor explicativo como la comprensión de aquellos otros procesos que han tenido lugar en la historia previa del individuo en proceso de desviación. Si bien, los primeros (las situaciones) han tenido poco éxito quizá en gran medida porque han sido expresados en conexión con el intento de aislar patologías personales y sociales entre los desviados. En su

concepción, las claves de la conducta humana hay que buscarlas no en determinados rasgos inconscientes de la personalidad, ni en el desarrollo cognitivo de patrones o modelos de comportamiento durante la infancia del individuo, sino en el aprendizaje que la experiencia vital diaria le depara a éste. La teoría de la asociación diferencial, en suma, pretende explicar la conducta desviada como un proceso de aprendizaje, interpretado como un proceso de interacción mediante el cual los actores, relacionándose entre sí en grupos pequeños, íntimos, se socializan en las culturas y tradiciones existentes. Como parte de la socialización, uno puede aprender que la conducta desviada es inaceptable, o puede enseñársele que es aceptable, incluso deseable.

Una situación aparentemente idéntica puede ser muy diferente para dos individuos dependiendo de su historia personal. De ahí que intente explicar la conducta desviada desde una perspectiva diacrónica. Para ello, Sutherland desarrolla hasta nueve postulados en su teoría teniendo en cuenta los dos elementos fundamentales (contenido y proceso) en el aprendizaje de la desviación. Sintetizando, en el siguiente esquema se recogen los nueve postulados por los que cursa la desviación.

Esquema 2. Postulados de la teoría de la asociación diferencial.

1. La conducta desviada es *aprendida*.
2. Se aprende en *interacción comunicativa* con otros.
3. En *grupos íntimos*.
4. Incluye el aprendizaje de las *técnicas y motivos* para delinquir.
5. Los motivos se aprenden a partir de las *definiciones* de los otros favorables a la violación de las leyes.
6. Los individuos se convierten en delincuentes por *asociación diferencial* o contacto preferente con *definiciones* favorables a la delincuencia.
7. La asociación diferencial puede variar en *frecuencia, duración, prioridad e intensidad*.
8. La conducta desviada se adquiere a través de los diversos *mecanismos de aprendizaje*.

9. Los motivos y necesidades generales (tendencia al placer o la promoción de estatus) no explican la conducta desviada.

Fuente: Garrido, Stangeland y Redondo (1998:341), a partir de E. H. Sutherland (1947)

Las explicaciones dadas a cada ítem se compendian en las siguientes ideas, siguiendo de cerca a Garrido, Stangeland y Redondo (1998:341-343).

- La conducta desviada se aprende, como se aprende el comportamiento virtuoso o como el ser humano aprende cualquier otra actividad, bajo los mismos mecanismos.
- La conducta desviada se aprende en interacción con otras personas en un proceso de comunicación en sentido amplio (sea verbal o no). Lo que requiere un aprendizaje activo por parte del individuo, porque lo que prima en la interacción comunicativa es la significación dada a las situaciones en la transmisión que se hacen unos a otros en el intercambio connotativo del lenguaje. Esta premisa es altamente deudora del interaccionismo simbólico proveniente del pragmatismo de James, Dewey y particularmente de G. H. Mead, quienes basan el aprendizaje en un proceso de comunicación.
- El proceso de aprendizaje tiene lugar en el seno de las relaciones más íntimas del individuo con sus familiares y allegados. La influencia propicia a la desviación depende del grado de intimidad del contacto interpersonal. Es muy inferior, por ejemplo, la de los poderosos medios de comunicación de masas que la de familiares, amigos o pares, porque estos últimos matizan la interpretación de las experiencias diarias y contribuyen de un modo muy eficaz a que el individuo supere la barrera del control social y asuma los valores propios de la conducta desviada.
- El aprendizaje del comportamiento desviado incluye el de las técnicas de comisión de tal comportamiento, así como el de la orientación específica de los correspondientes móviles. Se aprende, pues, no sólo el modelo o

pauta de comportamiento desviado, sino también el *modus operandi* o técnicas de ejecución del mismo; se aprende el 'argot' y demás símbolos e instrumentos de comunicación con el mundo que no comparte modelos ni conductas convencionales.

- La justificación de la acción desviada se aprende de las *definiciones* más variadas de los preceptos legales, favorables o desfavorables a éstos. La reacción o respuesta a los mandatos legales no es uniforme a lo largo del cuerpo social, por lo que el individuo se halla en permanente contacto con otras personas que tienen diversos puntos de vista en cuanto a la conveniencia o inconveniencia de acatar aquellos. Es frecuente encontrar en un mismo ámbito social grupos semejantes que definen de manera opuesta las normas establecidas, constituyendo esta evidencia la base misma y fundamento de la "asociación diferencial".
- El factor fundamental que explica la "asociación diferencial" del desviado proviene de que los individuos en dicha situación entran en contacto más intenso con definiciones favorables al comportamiento desviado que con las pautas de 'normalidad' social. Esto es, cuando por sus experiencias vitales en contactos diferenciales han aprendido más modelos de comportamiento desviado que respetuosos de las normas sociales.
- Las asociaciones y contactos diferenciales del individuo pueden ser distintos según la frecuencia, duración, prioridad e intensidad de los mismos. El aprendizaje depende, según Sutherland, de complejos procesos de interacción y comunicación social. Lógicamente, por ello, unos contactos duraderos y frecuentes deben tener mayor influencia pedagógica que otros fugaces u ocasionales. Del mismo modo que el impacto que ejerce cualquier modelo en los primeros años de la vida suele ser más significativo que el que tiene lugar en etapas posteriores; y que el modelo es tanto más convincente para el individuo cuanto mayor sea el prestigio que éste atribuya a la persona o grupos cuyas definiciones y ejemplos aprende.

- El proceso de aprendizaje del comportamiento desviado a través del contacto o asociación diferencial del individuo con modelos desviados y no desviados implica y conlleva el de todos los mecanismos inherentes a cualquier proceso de aprendizaje. De ellos destaca la asociación de estímulos y la imitación de modelos.

Un colaborador y discípulo de Sutherland ha enriquecido la asociación diferencial desde el fallecimiento de éste en 1950. Cressey, en un conocido trabajo (1960), ha sistematizado y tratado de contrarreplicar las principales objeciones dirigidas hasta entonces contra aquella teoría, precisando proposiciones equívocas de la formulación inicial de Sutherland. La reivindicación principal de la teoría es sostener que lo decisivo no es la mera conexión del 'aprendiz' con sujetos desviados, sino el hecho de que prevalezcan las definiciones favorables a la conducta desviada; no es la cantidad, sino la calidad del modelo lo que importa.

Diversos autores como M.L. De Fleur y R. Quinney (1966: 22 y ss.) han tratado de enriquecer la teoría profundizando en la lógica simbólica y los postulados interaccionistas. De este modo, el aprendizaje de motivaciones, actitudes y técnicas no convencionales, así como el predominio de los modelos de comportamiento desviado sobre los convencionales, debe explicarse como un proceso que tiene lugar en los grupos primarios del individuo y a través de una interacción simbólica.

Con todo esto, la tradición de la escuela de Chicago recibe un nuevo impulso que se afirma frente a la hasta entonces dominante perspectiva que se centraba en la "desorganización social" como base de la desviación. También desborda la explicación subcultural de la desviación que, para Sutherland, es restrictivo a los grupos que se forman en las zonas de transición de las ciudades bajo una cultura que conforma actitudes que están en contraste con el sistema social general, lo que impide comprender los nuevos comportamientos subculturales que genera la complejidad social.

En todo caso, parece desmedido e incorrecto el intento de reconducir toda actividad o pauta desviada a un proceso social, normal, de aprendizaje. Hay, sin duda, experiencias que no son aprendidas, factores ocultos e inconscientes que influyen en la conducta. Por ejemplo, el juego excesivo, como hemos visto, no siempre responde a patrones racionales y utilitarios y en muchas ocasiones permanece ajeno por completo a cualquier mecanismo de aprendizaje. En cierto modo, las pretensiones generalizadoras de la teoría de la asociación diferencial constituyen, sin duda, el “talón de Aquiles” de la misma, porque no todo acto desviado es producto de un aprendizaje social normal. Puede explicar probablemente ciertos hechos propios del comportamiento desviado, según su formulación inicial (actividad delictiva sistemática y profesional); tal vez, también, aquellos otros que cometen ciudadanos «honrados» con cierto beneplácito social, según confirman en el ‘delito de cuello blanco’ (juego compulsivo, adicciones, corrupción, lesiones y daños con motivo de conflictos laborales o acontecimientos deportivos, defraudaciones fiscales, etcétera). Pero queda sin respuesta a otras evidencias no fáciles de explicar bajo los procedimientos del aprendizaje.

4.2.2. Propuestas de la «identificación» diferencial

Una de las aportaciones más interesantes que se han dado desde las teorías del aprendizaje, intentando reformular las tesis de Sutherland, para aproximarse a comprender los procesos que dan lugar al juego dependiente, están en las aportaciones de los autores que han estudiado las razones de la identificación diferencial, en especial Daniel Glaser (1960) y los que, de modo más centrado en comportamientos individuales, han tratado de explicar los mecanismos que condicionan el comportamiento. De estos últimos cabe mencionar a los herederos del “aprendizaje condicionado” formulado por Ivan Pavlov y desarrollado por Skinner, cuales son la teoría del ‘aprendizaje social’ de R.L. Burgess y R.L. Akers (1966) y la del ‘aprendizaje por imitación’ de A. Bandura y R.H. Walters (1983).

De las mencionadas teorías nos centraremos en las aportaciones de Glaser debido a su sentido más sociológico del tema de fondo que aborda esta perspectiva. Las otras teorías tienen sin duda un interés complementario, pero su excesivo énfasis mecanicista y la visión centrada en el individuo hacen que se escapen a nuestra consideración en el tema de estudio. Por lo que sólo quedan aquí apuntadas para quienes pudieran estar interesados en acceder a una visión crítica y más focalizada en los procesos de producción del comportamiento individual.

La primera de las formulaciones aludidas es la que proporciona D. Glaser (1960) teniendo presente la teoría de los 'roles' que formula el interaccionismo simbólico desde las aportaciones de George H. Mead (1990), bajo la convicción de que el concepto de aprendizaje de *Sutherland*, debidamente revisado, ofrece un marco teórico satisfactorio para analizar la conducta desviada.

Para Glaser, la desviación no se produce por interacción directa o comunicación con grupos sociales y sus subculturas, esto es, por aceptación de sus correspondientes modelos de conducta, sino a través de sutiles mecanismos de identificación con determinadas personas o discursos que proporcionan al individuo sus propias pautas de comportamiento. Identificación equivale a "elección de otra persona, desde cuya perspectiva observamos nuestra propia conducta"⁴⁵. En el curso de complejos procesos sociales el individuo, en suma, *elige* determinadas personas o grupos sociales, con los que se identifica.

Para explicar los sutiles mecanismos de identificación Glaser pone el acento en los procesos de interacción a través de la teoría de los roles, en la que resultan centrales los conceptos de *self*, *yo* y *mi*. Mediante el *self* se refiere la conciencia de sí mismo que se forma a través del desempeño de diversos 'roles' en un proceso que va desde la infancia a la edad adulta. Tal concepto de

⁴⁵ Citado en García-Pablos, (1999:752).

sí mismo se estructura mediante la contraposición y la interacción del *yo* y del *mi*, que mediatizan la elección de los modelos, incluyendo la interacción del individuo consigo mismo en la racionalización de su propia conducta. El *yo* cumple aquí la función de respuesta del organismo a las actitudes de los otros y el *mi* es la serie estructurada de las actitudes de los otros como nosotros las percibimos. El *self* supone así un proceso de síntesis de ambos momentos que condiciona la conducta de modo reflexivo y a la vez que determina el modo de la acción. El *self* es entonces sujeto y objeto de la acción en el entramado de las expectativas que supone la adopción de un 'rol' (Bergalli, Bustos y Miralles, 1983).

La reformulación que lleva a cabo Glaser tiene el mérito de incorporar la teoría de los roles y otros aspectos de los modelos actuales del aprendizaje al esquema inicial de Sutherland, excesivamente rígido, haciéndose eco, además, de la incuestionable marca de los medios de comunicación de masas en la conducta del individuo, cuyo impacto fue poco tenido en cuenta por Sutherland. Bajo esta consideración, Glaser también señala como en la elección del 'otro', sea próximo o 'mediático', el sujeto pone en práctica sus propios mecanismos de 'racionalización' que, como vimos en los capítulos de la descripción psicosociológica del juego, constituye un elemento necesario y concomitante para explicar el comportamiento voluntario, sea éste 'normalizado' o 'desviado'. De ahí que en la teoría de Glaser se destaquen como centrales tanto el grupo de referencia como los mecanismos de racionalización que adopta el sujeto.

La teoría de Glaser quizá necesitara el complemento metodológico que otro de los teóricos interaccionistas supo resaltar oportunamente en la nueva perspectiva que abriría bajo lo que se ha dado en llamar enfoque naturalista de la desviación, con quien Glaser comparte bastantes de los postulados de la Escuela de Chicago, como tendremos ocasión de exponer a continuación.

4.3. El naturalismo y la fenomenología norteamericana: la obra de David Matza

Con el trabajo naturalista de D. Matza sobre los procesos de desviación asistimos a otro logro de la ciencia social norteamericana de cuya Universidad de Chicago hemos recibido los aportes más originales sobre las conductas disconformes, junto a otros estudios, por precursores, más discutibles. De ahí que el espíritu innovador de algunos autores les lleve a superar algunas de las contradicciones en las que en ocasiones se ven envueltos. Este es el caso de D. Matza quien tras la relativa incompreensión de la teoría de la neutralización (Sykes y Matza, 1957) abordó la decisiva obra de la que en adelante se conocerá como la perspectiva naturalista, que en una idea de síntesis consiste en el constante intento de permanecer fiel al fenómeno que se estudia; en enfatizar y sostener la relevancia del punto de vista del sujeto.

Desde esta nueva aproximación, la objeción que hace a otros teóricos de la desviación es que distorsionan la esencia de la realidad desviada y que, al explicar la desviación, lo hacen en forma que no coincide con lo que los mismos desviados reconocerían o darían como motivaciones causales de su propia conducta. En un sentido importante, la obra de Matza es un intento de reorientar hacia la cuestión fundamental de la relación entre creencias y actos. Sostiene con acierto que la desviación es fundamentalmente la traducción de creencias en actos. Esto ha determinado que centrado en el comportamiento del hombre no quede otra opción que considerarlo no ya como objeto, sino como *sujeto*.

La forma en que Matza resuelve la cuestión de la relación entre creencias y actos es, a la vez, teórica y metodológica; su propuesta metodológica, como la de los etnometodólogos, es engañosamente sencilla: "Digamos las cosas como son". Sus pronunciamientos teóricos, a la larga, son perfectamente compatibles con este lema, porque Matza sugiere que si siempre "decimos las cosas como son", descubriremos que no hay contraposición entre los valores desviados o subterráneos y los valores de la sociedad en general. A partir de esta "sencilla" aseveración, la visión sociológica de la desviación ha dado lugar entre otras, a la substitución de una perspectiva correccional por una valoración 'apreciativa' del sujeto que se

desvía; la superación implícita de la concepción patológica abriendo una nueva interpretación sobre la diversidad humana, así como la pérdida de valor de la simple distinción entre fenómenos desviados y conducta convencional, por la mayor comprensión del mundo social (el disidente) del que se pretende dar cuenta. La imagen que nos expone incluye así una sutil comprensión de la dialéctica de la motivación desviada, que, en definitiva, constituye un aporte notable a la eliminación de muchos de los obstáculos que impiden elaborar una teoría plenamente social de la desviación.

En desmontar dicho obstáculos orientó sus esfuerzos. Gran parte de las primeras obras de Matza están destinadas a rechazar y criticar explícitamente la teoría de las subculturas por considerarlas distintas a la cultura general. Bajo dicha crítica rechazó las habituales descripciones sociológicas de las subculturas delictivas, según las cuales los delincuentes tienen un sistema de valores “opuestos a los valores aceptados por la sociedad respetable” (Sykes y Matza, 1957, cit. Taylor y otros, 1997:192). Ahí señalan que, si los sujetos de comportamiento desviado realmente tuviesen valores opuestos al resto de la sociedad, tenderían a considerar moralmente correcto su comportamiento ilegal y no tendrían ningún sentimiento de culpa o vergüenza al ser descubiertos o aprehendidos. En realidad, los sujetos desviados parecen aceptar valores que, en última instancia, están vinculados con los de la sociedad general entre los que cabe distinguir una amplia gama de orientaciones normativas. Así la desviación se parece mucho a la conformidad con las normas morales amplias, que se pueden entender como algo flexible.

Si observamos sin prejuicios la dinámica de la sociedad apreciaremos que las actividades de esparcimiento de los grupos relevantes que destacan en la sociedad no son tan diferentes, en términos valorativos, de las actividades de los desviados que forman los “submundos” de esa sociedad. Lo que muestra que la sociedad no sólo está dividida normativamente en estratos sino que también muestra contradicciones dentro de los valores dominantes. Junto a los valores manifiestos u oficiales de la sociedad se encuentra una serie de valores subterráneos que indistintamente son adoptados también por conspicuos

hombres de la sociedad bien. Uno de estos ejemplos está en la permisibilidad que los poderes públicos mantienen con los comportamientos asociados a “los delitos sin víctimas” entre cuyas prácticas se encuentran aquellas como el juego, la prostitución y otras dependencias que tienden a compensar los estímulos que sustentan los valores subterráneos. Así la sociedad tiende a establecer períodos institucionalizados en los que se permite que esos valores subterráneos aparezcan en la superficie y predominen, a menudo en coexistencia con los valores de la seguridad, la rutinización, etc. ¿Podremos entonces llamar desviado a quienes practican con alguna frecuencia actos asociados con esos valores ocultos?

La insistencia en la similitud de los valores sociales generales y los valores de la ‘ideología desviada’ es el fundamento de toda la obra de Matza. Para él, hay que considerar que “las creencias desviadas surgen tanto de las creencias de la sociedad más amplia, como en oposición a ellas, a través de un motor fundamental que es la motivación. En este sentido, hay en juego una dialéctica que no se reconoce en las versiones más estáticas de las teorías de las subculturas” (Taylor et al., 1997: 195). Tal vez el problema es que Matza no tiene en cuenta todo lo que implica su sociología de la motivación. Podemos reconocer que hay grados variables de aceptación de creencias desviadas (lo que, en sí mismo, requiere una explicación) pero necesitamos entonces recurrir a una comprensión histórica en lugar de análisis abstractos, lo cual constituye por desgracia el límite de su teoría.

Sin embargo, sus logros son estimulantes para la investigación social que trata de dar cuenta de los comportamientos que podemos llamar ‘ocultos’ como el juego dependiente. El esquema de explicación de la adhesión a “subculturas integradas” que proporciona Matza comprende tres elementos necesarios, siguiendo la argumentación que dan Taylor, Walton y Young (1997):

1. la neutralización moral de las normas sociales;
2. el aprendizaje de técnicas desviadas en compañía de otros, y

3. la voluntad de cometer una infracción, motivada por la desesperación y el deseo de restablecer un sentimiento de humanidad.

De cualquier modo, las pruebas empíricas que pueden apoyar la idea de Matza de la neutralización del vínculo moral de las normas sociales son escasas y ambiguas. En oposición a Matza, cabe sostener que las motivaciones desviadas abarcan toda la serie que va desde la aceptación total de la moral social (junto con la necesidad absoluta de combatirla; por ejemplo, el juego para fantasear, la adicción a estupefacientes para huir del tedio) hasta aquellos casos en los que los desviados se oponen totalmente a la moral tradicional y están en gran parte motivados por su deseo de modificarla o destruirla. En síntesis, el esquema de Matza de la “neutralización moral”, basado en “una noción simple de la relación entre el individuo y su cultura, debe ser visto como lo que es: una construcción ambigua de afirmaciones sumamente articuladas” (1997:201), que en su decantación bajo nuevas experiencias investigadoras puede llegar a ser muy fructífera.

4.4. Las teorías interaccionistas de la reacción social

Para entender en mejores términos las diversas aportaciones de las teorías que se rubrican bajo la expresión de la ‘reacción social’, conviene apuntar algunas ideas de síntesis sobre los conceptos que se han desarrollado bajo la noción de ‘control social’, porque no siempre se tiene claro a qué realidades hace referencia el sistema institucionalizado del control y los efectos que pueden tener en la identidad de los individuos.

4.4.1 Los presupuestos del control social

En castellano la palabra «control social» tiene más bien la connotación de comprobación, inspección o vigilancia. En inglés, el idioma donde nació este término sociológico, adopta principalmente el significado de dirección y

gobierno. Ambas connotaciones están presentes en las formas de conceptualizar el control social que se hallan en la tradición sociológica.

La estructura de control que toda sociedad posee tiene una alta influencia en la forma en que los actos tenidos por desviados son calificados, y ello no por la objetividad de sus juicios, sino por la impregnación ideológica que subyacen a tales juicios. Con frecuencia se mantiene que el autor de una conducta reprobable es una persona que se reconoce como tal porque sus relaciones sociales aparecen perturbadas, o bien porque demuestra poseer una orientación desviada de los valores sobre los que debería basarse su conducta. Sin embargo, cada vez que se emite un juicio institucional sobre conductas calificadas de antisociales también se pone de manifiesto que no todas las instancias destinadas a restablecer el orden social (policía, justicia y otras instituciones de control, incluida la enseñanza) funcionan del mismo modo previsto por los fines que justifican su existencia.

Los defensores del control social mantienen sin embargo, que más allá de la problemática histórica que suscite su función, el papel que cumple es esencial para alcanzar y mantener la conformidad social. Los mecanismos por medio de los cuales la sociedad ejerce el dominio sobre el conjunto de las personas que la integran se conoce como 'reacción social', que consiste en la respuesta reprobatoria que el grupo o la 'opinión social' da al comportamiento humano que se aparta de las expectativas sociales.

Bajo estos postulados, las llamadas teorías del control social plantean el problema de la desviación en estos términos: si todo individuo cuenta con el potencial necesario para quebrantar las normas sociales y la sociedad le ofrece numerosas oportunidades para hacerlo, ¿por qué, pues, muchos de ellos las obedecen? La respuesta clásica dada se encuentra en el miedo al castigo, elemento básico del control social. Aunque los teóricos del control, acudiendo a un análisis funcionalista, ven en el miedo al castigo sólo uno de los muchos vínculos del individuo con el orden social: no el único ni el prioritario. El individuo evita el comportamiento desviado porque es el primer interesado en

mantener un comportamiento conforme a las pautas y expectativas de la sociedad porque tiene una razón actual, efectiva y lógica para obedecer las normas sociales de ésta: la comisión del comportamiento desviado le depararía más inconvenientes que ventajas.

Lo que no puede explicar con la misma convicción la teoría del control es por qué entonces hay personas que se comportan de modo desviado. La respuesta de las *teorías del control* apuntan a la existencia de diversas y contradictorias concepciones o códigos morales en el seno de la misma sociedad. Por tanto, la interpretación que se dé sobre las formas de administrar la reacción social dará origen a otras interpretaciones en las que se basan las teorías que contradicen el papel que dicen cumplir los agentes que tienen encomendado definir las “actuaciones sociales”. En esta línea estarían las teorías del ‘etiquetamiento’ que representan bien la hipótesis sobre la que se basan todas las teorías de la reacción social.

4.4.2. Las teorías actuales del etiquetamiento

El mérito que tienen las teorías del etiquetamiento proviene del hecho de ser las primeras en estudiar las repercusiones negativas que podían generar las reacciones sociales en los comportamientos humanos, así como sobre la imagen que las personas pueden formarse de su ‘sí mismo’ (el *self* interaccionista) una vez que esas repercusiones producen sus efectos. Los principales autores que las emprendieron son los que formaron en opinión de Matza (1981) la Nueva Escuela de Chicago, y en particular Edwin Lemert (1972) y Howard Becker (1971), aunque con antecedentes en el autor del *Estigma*, E. Goffman (1987) quien en su obra *Internados* examinó el impacto de las instituciones totales sobre la vida de los que en ellas habitan.

Los autores que defienden esta perspectiva examinan aquellos procesos sociales o de interacción que tienen lugar entre actores, público y terceras partes, particularmente en términos de su impacto sobre la identidad personal y

pública del actor. Estas teorías adquirieron gran popularidad en el ambiente de la contestación social de las décadas de los sesenta y setenta del siglo pasado. Su atrevida propuesta sobre la ironía de la intervención de las instituciones de control social, en especial del Estado, según la cual el sistema normativo puede ser un factor importante en el desarrollo de las conductas desviadas, influyó considerablemente en las reformas de las políticas institucionales y penales de muchos países industrializados.

Según esta perspectiva interaccionista, ya no puede comprenderse la conducta desviada prescindiendo de la propia reacción social, del proceso social de definición o selección de ciertas personas y conductas 'etiquetadas' como sujetos desviados. Conducta desviada y reacción social son términos interdependientes, recíprocos, inseparables. La desviación no es una cualidad intrínseca de la conducta, sino atribuida a la misma a través de complejos procesos de interacción social. Así, para el sujeto, al comienzo la conducta que adopta puede ser aceptable pero para las instancias que velan por el orden social esa conducta puede tener la consideración de un agravio que origina una consecuente pretensión de represión.

Bajo esta formulación coexisten dos tendencias del 'etiquetamiento' entre las que cabe señalar una de tono moderado y la otra radical.

E. Lemert (1972) fue quien realizó la aportación decisiva en la construcción de la teoría de la reacción social que daría cuenta de esta 'divergencia' de percepciones en un tono más compensado. La conducta desviada asume en su propuesta conceptual la distinción entre 'primaria' y 'secundaria'. En la primera fase, que corresponde a los actos desviados que vienen condicionados por la propia dinámica de la vida social y cultural, los efectos del comportamiento no acarrearían perturbaciones en el autoconcepto del individuo en la medida que se autopercibe con normalidad. En la segunda fase, donde median las reacciones sociales reafirmando una conducta primaria como desviada, da lugar a la autopercepción del individuo, señalado como desviado, de tener una identidad 'desviada'. Así, a más reacción social

negativa corresponde un aumento de la concepción desviada del 'sí mismo' que termina por traducirse en una aceptación por el sujeto de su estatus social desviado.

Este enfoque metodológico entronca con el pensamiento de G.H. Mead, quien no sólo destacó la relevancia de las condiciones sociales en la génesis del comportamiento humano, sino también el rol que corresponde al propio individuo respondiendo a aquéllas e interpretándolas como protagonista activo de un proceso de recíproca interacción en el que es tanto creador como producto o resultado de su medio social, sujeto y objeto de un mismo proceso. De forma sucinta pueden resumirse las principales tesis interaccionistas que interpretan las bases por las que se pueden dar esta reconversión autoperceptiva, lo que haremos bajo tres proposiciones de las que registra Blumer (1981):

- a) Los seres humanos actúan sobre la base del significado que tienen para ellos las cosas que les rodean. Lo importante aquí no son los estímulos o el estatus psicológico o sociológico, sino, en todo caso, la significación (simbólica) que pueda atribuir a los mismos cada individuo según sus circunstancias y experiencias.
- b) El significado de tales cosas deriva o procede de la interacción social que cada uno tiene con los otros. Es decir: no reside en las cosas mismas, ni en el individuo que las observa o conoce, sino en el proceso de comunicación recíproca de éste con los demás y con la sociedad. El carácter desviado de un acto, por ello, no es ni una cualidad intrínseca del acto mismo, ni mero subproducto de la mente humana; se trata, por el contrario, del significado o atributo que confieren a dichos comportamientos el contexto social y cultural del individuo.
- c) El proceso de interacción social es un proceso abierto, dinámico, en el que los significados atribuidos a las cosas se acuñan, se modifican permanentemente a través de la interpretación o redefinición que hace la

persona de los mismos en su continuo contacto y comunicación social. El individuo es, al propio tiempo, creador y receptor de significados. Determina los símbolos y es determinado por ellos.

Bajo estas premisas, Lemert (1972) señala que una vez operada la fase secundaria, la asunción del 'rol' que le cabe 'elegir' al individuo etiquetado de desviado será la de seguir e incluso reforzar su carrera desviada, a partir de lo cual su vida y su identidad se organizarán en torno a los hechos que conforman su comportamiento habitualmente desviado.

La versión radical del etiquetamiento es la que aporta H. S. Becker en la construcción de la figura del desviado (*outsider*), también en los inicios de los años sesenta del siglo pasado (1963). En expresión rotunda Becker sostiene que la violación de las reglas de comportamiento establecidas en los distintos grupos sociales, determina que quien así actúa reciba la adjudicación de una 'etiqueta' de desviado por quienes tienen el 'poder' de fijar esas reglas (Becker, 1971). El contexto histórico y cultural es básico para entender esta afirmación. En Becker la afectación de desviado no supone un concepto esencialista o ahistórico, sino que ha de contemplarse en un contexto normativo dado, al reflejar los intereses de quienes han creado las normas que regulan el proceso de construcción del etiquetamiento. De donde cabe presumir que las normas son creadas por ciertos grupos cuyos intereses pueden estar en oposición con los de quienes pueden ser calificados por ellas (Bergalli *et al.*, 1983:151).

Entonces, la desviación no es una cualidad del acto cometido por la persona, sino una consecuencia de la aplicación que los otros hacen de las reglas y las sanciones para un ofensor. El desviado es una persona a quien se ha podido aplicar con éxito dicha calificación; la conducta desviada es la conducta así llamada por la gente. Lo que hace delictivo un acto no es el daño que ocasiona, sino si esta etiqueta es conferida al acto por los poderes públicos. Por consiguiente, el proceso mediante el cual el desviado queda calificado como tal resulta ser un proceso político en la medida que el comportamiento así discriminado se sólo el que viola las normas dominantes,

impuestas según criterios de poder (Becker, 1971). El proceso de calificación no puede ser por tanto infalible. Por un lado, algunas personas pueden ser calificadas como desviadas sin haber quebrantado ninguna ley o regla social. Por otro lado, no se puede presumir que la categoría de las personas calificadas como desviadas incluya a todos los que realmente han quebrantado una regla; muchos infractores no son descubiertos ni, por tanto, incluidos en la población desviada. En tanto que la categoría carece de homogeneidad y no logra incluir todos los casos que corresponden a la misma, no se puede razonablemente esperar encontrar factores comunes, de personalidad o de situación de vida, que expliquen la supuesta desviación.

Lo que sí, al menos, tienen en común las personas que han sido calificadas de desviadas es compartir la calificación y la experiencia de ser considerados marginales.

¿Cuales son entonces las principales secuencias en el desarrollo de las carreras desviadas? Becker señala las siguientes:

1) El primer paso en la mayoría de las carreras desviadas es la comisión de un acto no conformista, un acto que quebranta algún conjunto de reglas en particular. Los actos de desviación pueden ser intencionales y no intencionales. Estos últimos suponen una ignorancia de la existencia de la regla, o del hecho de su aplicabilidad en este caso o a esta persona en particular, pudiendo haber áreas estructuradas de ignorancia de ciertas reglas en particular.

Por lo que se refiere a los actos de desviación intencionales, se han propuesto muchas teorías para explicar por qué algunas personas tienen motivaciones desviadas y otras no. Las teorías sociológicas buscan las fuentes, socialmente estructuradas, de tensión. Pero, para Becker, “la suposición en la cual se basan estos enfoques pueden ser completamente falsa. No hay motivo para suponer que sólo aquellos que finalmente cometen un acto desviado tienen el impulso de hacerlo. Es mucho más probable que la mayoría de las personas experimenten impulsos hacia la desviación con frecuencia”. Sin embargo, ¿por qué las personas convencionales no actúan según sus propios

impulsos de cometer actos desviados?. La respuesta de Becker (1971:35) es que “el desarrollo normal de una persona en nuestra sociedad (y probablemente en cualquier sociedad) puede considerarse como una serie de compromisos cada vez mayores con las normas e instituciones convencionales. La persona normal, cuando descubre un impulso desviado en sí misma, consigue controlar ese impulso pensando en las múltiples consecuencias que tendría para ella el ejecutarlo”.

2) El segundo momento en la carrera del desviado está en el desarrollo de motivos e intereses desviados. En el curso de la interacción con otros desviados más experimentados, la persona aprende a conocer nuevos tipos de experiencias y a considerarlas placenteras. Este proceso ha sido detallado por Becker en su clásico ensayo sobre cómo se llega a ser fumador de marihuana.

3) Otro de los momentos más cruciales lo constituye la experiencia de ser descubierto y calificado públicamente como desviado. Esto tiene importantes consecuencias para la participación social posterior y la imagen de sí mismo de la persona afectada. La consecuencia más importante es un cambio drástico en la identidad pública del individuo. El haber cometido un acto prohibido y el haber sido públicamente descubierto le otorgan un nuevo status. Se le comienza a llamar drogadicto, loco o ladrón, y se le trata como tal en consecuencia. No importa que esté fundada la acusación, porque como dice la celebre expresión de W. Thomas, “Si los hombres definen ciertas situaciones como reales, estas serán reales en sus consecuencias”. A partir de la etiqueta la opinión social la identificará con la persona incluso cuando ya, o desde el inicio, no haya lugar a tal identificación.

4) El tratar a una persona como si fuera desviada en una forma general, y no específica, tiene el efecto de la profecía que se cumple a sí misma, como diría Robert Merton. Así, frente a la repetida designación como desviados, es probable que los transgresores pierdan su auto-concepto de persona normal e internalicen cada vez más su definición pública como desviado. A medida que tiene lugar este cambio de identidad, el autoconcepto de transgresor pierde su

capacidad de impulsar la conformidad. La presión para que actúe en coherencia con el propio auto concepto exige ahora quebrantar la norma.

5) Por último, la entrada en el grupo desviado organizado y la participación en una cultura desviada constituyen un paso definitivo en la carrera de un desviado.

Desde Becker podemos afirmar que la existencia real del comportamiento desviado en una determinada sociedad será aquella cuya imagen puede ser transportada a la realidad a partir de una concreta fijación (atribución) e imposición (aplicación) de normas sociales. La repercusión que ha tenido este enfoque tanto en Europa como en otros entornos académicos de las diversas partes del mundo es significativa. En Europa ha tenido especial repercusión en Inglaterra y en Alemania donde autores como Rütger (1978) o Meltzer y J. Petras han concedido una amplia repercusión a la teoría (Bergalli, Bustos Ramírez y Miralles, 1983).

4.4.3. Conclusiones y críticas

Gran parte de las críticas planteadas sugieren que el etiquetamiento no ofrece una explicación satisfactoria del origen, el desarrollo y la consolidación de la desviación. Los principales matices que se han cuestionado pueden enumerarse en algunos concretos aspectos centrales. Uno de ellos se refiere a la carencia que detectan ciertos autores de la psico-sociología de que no otorga ninguna atención a las motivaciones iniciales que impulsan al sujeto a caer en la primera desviación. En este sentido, el enfoque del etiquetamiento descuida los orígenes de la acción desviada y por tanto deja sin significado al comportamiento (Gibbs, 1966; Mankoff, 1971).

También se critica que exista una correlación automática entre las dos categorías elementales de dicha teoría (reacción social-desviación; estigma-carrera desviada; etiquetamiento-conducta desviada). Ante ello, la moderna

teoría del etiquetamiento es consciente de la necesidad de ulteriores investigaciones sobre el impacto diferencial efectivo del etiquetamiento, distinguiendo diversas variables. Y así, lejos del simplismo apriorístico de los teóricos más radicales, han ido perfilándose con el adecuado refrendo empírico algunas conclusiones precisas y matizadas.

Quizá la objeción más interesante que puede destacarse de entre las habidas es que la teoría del etiquetamiento no atiende lo suficiente ciertos aspectos políticos del problema de la desviación. Bajo esta consideración se ha criticado el que “los teóricos del *labelling* se hubieran ocupado más de los hechos cometidos por los débiles que los llevados a cabo por los poderosos, [...] y que se hubiera concentrado sobre la sociología de los ‘petrimetes, bribones y pervertidos’ a expensas de la violencia institucional encubierta (Thio, 1973; Liazos, 1972: citado en Bergalli y col., 1983:154)

En el mismo sentido, D. Melossi (1992) advierte que una teoría del etiquetaje debiera ocuparse no sólo de los comportamientos individuales y de la interacción existentes entre quien pone la etiqueta y el etiquetado, sino también de los elementos socio-estructurales variables, los cuales afectan al grado de probabilidad de que un concreto comportamiento sea definido como ‘normal’ o como ‘desviado’. En este marco teórico, el Estado sería una ‘variable dependiente’. Solo en los últimos años las teorías críticas de la desviación han volcado su atención hacia estos aspectos, haciendo hincapié en la importancia del poder en la estigmatización de las personas, superando las limitaciones que encuentran en las teorías originales del etiquetamiento que se concentraban en las relaciones interpersonales y de las agencias de control social, pero olvidando las condiciones socioeconómicas más amplias que condicionan en primera instancia la desviación.

Esto nos lleva a considerar algunas de las formulaciones que se han planteado desde la sociología del conflicto en este campo; pero antes cabría señalar que muchas de las críticas formuladas a esta teoría serían impropias dado que sus formuladores no habrían pretendido esbozar una teoría

omnicompresiva de todos los factores que generan desigualdad en la sociedad, sino superar algunas visiones sesgadas que se estaban produciendo en el ámbito más concreto del mundo interaccional. En este sentido se pronuncia al menos Kent Plummer cuando afirma “que sería desleal criticar una teoría por algo que ella no pretende contemplar” (Bergalli, 1983, op. cit.:154; Macionis y Plumer, 1999:116). Tampoco la crítica puede oscurecer los interesantes logros que los teóricos del etiquetamiento han cosechado por sí o por inducción en sus seguidores, en ‘estudios de caso’ referidos a conductas ocultas, desviadas o dependientes.

5. ENFOQUES DEL CONFLICTO, RADICALES Y CRÍTICOS

5.1. La sociedad en conflicto y los conflictos sociales

En estos enfoques no sólo se cuestiona la visión integracionista o consensualista de la sociedad, sino que además, afirmada la pluralidad social, ésta nos presenta una sociedad en permanente conflicto y cambio social. La normativa social se contempla como un instrumento coercitivo y coactivo de unos grupos sobre otros, de unos individuos sobre los demás. El sistema normativo, ni representa la voluntad de la mayoría de los individuos que integran la sociedad, ni tan siquiera es un instrumento neutral para la resolución de los conflictos y permitir la convivencia social. La ley y las normas sociales tan sólo vienen a representar la voluntad de los grupos dominantes de la sociedad que se sirven de ellas para imponer sus propios intereses sobre los demás. La ley por tanto, según la perspectiva del conflicto, encarna el interés de quienes detentan el poder de producirla, sin tener casi en cuenta a aquellos otros que no tienen ese poder, ni tampoco los intereses generales de la sociedad.

Al analizar el fenómeno de la desviación social desde estas teorías, se insiste nuevamente en los procesos de estigmatización de las conductas y los

comportamientos sociales. De esta forma, considerando que el sistema normativo e incluso el jurídico-penal y psiquiátrico, son la expresión de los intereses de quienes detentan el poder, entonces el grupo que posee este poder es aquél que también influye en los procesos de estigmatización y criminalización que se producen en la misma. En este sentido la cuestión del comportamiento desviado se convierte también en una cuestión política.

El proceso de estigmatización, de forma similar a como se producía en el enfoque anterior, es el que llevan a cabo los grupos poderosos que logran influir en la legislación y en las instituciones de control social, así como en los organismos que constituyen las ciencias aplicadas a dicho control, e incluso consiguen condicionar la propia acción del Estado. En este sentido, es considerada como acción delictiva y desviante aquella que es vista como tal por el Estado, esto es, por las instituciones que detentan este poder calificador.

Se suele asociar el pensamiento crítico o del conflicto con el marxismo *stricto sensu*, si bien cabe distinguir, al menos desde la reflexión y teorías de la desviación entre aproximaciones marxistas al estudio del conflicto, la alineación y en menor medida de la desviación, y aquellas otras teorías que siendo críticas no caben acogerlas con pleno sentido en la tradición marxista, aunque en sus análisis recurren a frecuentes conceptos y perspectivas que cabría asociar con el materialismo histórico y con la terminología de Marx. Por ello, mejor situarlas en la perspectiva crítica o radical del conflicto.

5.2. La desviación en el marxismo

Conviene señalar de partida que no existe un *corpus* teórico referido a la desviación social que proceda de los principales exponentes marxistas, siquiera en la propia literatura marxiana; si bien, cabe señalar algunas de las principales proposiciones desde las que el marxismo ha influido en trabajos que caben etiquetar de estudios críticos o del conflicto. En este sentido es en el que vale referir, en el conjunto de la reflexión marxiana, algunas indicaciones teóricas y metodológicas fundamentales.

En la obra de Marx y Engels, aunque la vida del sujeto desviado puede ser una respuesta necesaria al cierre de las oportunidades de vida bajo el capitalismo, se la presenta en definitiva como la respuesta de los desmoralizados, y se presta escasa atención a las múltiples formas en que un hombre puede elegir y en que puede tratar de llevar una vida viable y moral en condiciones prácticamente imposibles. En otras palabras, Marx y Engels, en sus escasas referencias empíricas a la desviación y al delito, tendieron a subsumir la cuestión de la humanidad -o la racionalidad de la acción humana- en las cuestiones más generales de la economía política. En la práctica, la acción desviada se interpreta, de acuerdo con las exigencias de la estructura de la economía política, como un ajuste más o menos «falsamente consciente» a la sociedad y no como una forma inarticulada de tratar de superarla.

Otra característica que la concepción de Marx y Engels sobre la desviación y el delito comparte con la de muchos pensadores clásicos o liberales es la relación supuesta entre las condiciones económicas y la cantidad de actos así considerados. Más concretamente, el delito suele considerarse producto de relaciones económicas no equitativas en un contexto de pobreza general. En la medida en que Marx y Engels, al escribir sobre el delito, cometen el error de suponer que hay una relación negativa entre condiciones económicas y desviación, llegan casi a adoptar una forma de determinismo económico que, no obstante todo lo que se diga, no propugnan en otras partes de su obra.

En realidad, una de las características más sorprendentes de las afirmaciones hechas por Marx sobre el delito es el carácter atípico que presentan cuando se las compara con su obra de madurez. Si el marxismo nos ofrece algo útil para apreciar las formas en que se genera y mantiene el conflicto social y en que este coadyuva a determinar el tipo y la cantidad de actividad delictiva y desviada en general, es más probable que lo encontremos en la teoría general de Marx que en las afirmaciones más concretas hechas como respuesta a cuestionamientos empíricos aislados.

Una teoría de la desviación basada en un marxismo así descrito tendría por fin explicar cómo en determinados períodos históricos, caracterizados por conjuntos especiales de relaciones sociales y medios de producción, se producen intentos de los económica y políticamente poderosos por ordenar la sociedad de determinada manera. En un plano tan macrosocial como recoge esta perspectiva cabría preguntar entonces si podría dar respuestas a preguntas como la que se hacía H. Becker (1971) dentro de los intereses de los que se ocupa una teoría del etiquetamiento, al indagar ¿quién impone las normas y por qué? Con ello se trataría de ubicar a los agentes definitorios, no sólo en alguna estructura general de mercado, sino concretamente en la relación que guardan con la estructura predominante de la producción material y la división del trabajo. Además, para constituir una explicación satisfactoria, una teoría marxista trabajaría con una noción del hombre que se distinguiría claramente de las concepciones clásicas, positivistas o interaccionistas.

Una consecuencia de este enfoque -que, corresponde aclarar, ha estado manifiestamente ausente en la teoría de la desviación- sería la posibilidad de establecer vínculos entre las ideas derivadas de la teoría de la interacción, y otras escuelas que tienen presente el mundo subjetivo del ser humano y las teorías de la estructura social que están implícitas en el marxismo. Lo que es más importante, esa vinculación nos permitiría liberarnos de las limitaciones de un determinismo económico y del relativismo de algunos enfoques subjetivistas, al tiempo que permitiría sustentar lo que hasta ahora ha sido la afirmación polémica, hecha (sobre todo) por los anarquistas y los desviados mismos, de que gran parte de la conducta desviada es en sí un acto político y de que, en este sentido, la desviación es una propiedad del acto y no un rótulo espurio aplicado a los amoraes o irreflexivos por las agencias de control político y social.

Siguiendo algunas de las aportaciones más ceñidas al pensamiento criminológico marxista enfocado a la sociedad capitalista, se pueden destacar algunas claves interpretativas de la desviación y del control social que muestran su modo de proceder. Así M. Pavarini (1983) entiende que el estudio de la criminología marxista “ha de poner de relieve el modo en que los órganos

de definición y control del delito buscan perpetuar el sistema económico y de poder de las clases dominantes” (Garrido, Stangeland y Redondo, 1999: 381). Para ello, y considerando las principales aportaciones del marxismo, encuentra que dicha tarea se puede abordar teniendo en cuenta tres principales líneas: la economía política de la desviación, la economía política del control social y la política criminal propiamente dicha. Con respecto a la primera señala que, en la economía capitalista, si la desviación social está conectada con los procesos de marginación y estos son tributarios del proceso productivo que lo genera por la discriminación que hace en los mercados de trabajo, entonces el marxismo es capaz de explicar los mecanismos de la desviación en el mismo sentido. Es decir, que la existencia de grupos marginales en la sociedad, viene a ser una consecuencia del establecimiento del modo de producción capitalista. Con esto, se afirman las relaciones existentes entre proceso productivo, pauperización y desviación en el sistema capitalista.

Por otro lado, de la misma manera en que los procesos estigmatizantes son vistos desde el modo de producción capitalista, será contemplado el proceso de control social ejercido en la sociedad: un proceso individualizado como respuesta necesaria y como disciplinamiento del mercado de trabajo. Por último, dice Pavarini, si se acepta el compromiso marxiano de que la primera causa del delito está en la ausencia de la posibilidad material de poder llevar una vida plena, entonces su solución sólo puede pasar por “La socialización de los medios de producción, la superación del trabajo asalariado y la recomposición social de la división del trabajo, que son los puntos cardinales de todo proyecto de transformación revolucionaria de la sociedad burguesa” (1983:154). Luego “una política realmente alternativa debe perseguir la meta de un orden político-institucional menos marginador; una progresiva destrucción de los lugares por excelencia estigmatizantes; en fin, la progresiva liberación de las categorías ético-burguesas sobre las que se funda todo el aparato represivo” (Pavarini, 1983:155). En suma, moverse en esta perspectiva supone necesariamente rechazar toda concepción consensual y organicista de la sociedad, y en lo específico de la política criminal significa llegar a una ruptura definitiva con la tradición normativa ético-burguesa que es la dominante.

El enfoque marxista aquí contemplado muestra dos cosas. Una que su virtuosismo deductivo ha servido al menos para remover conciencias y poner en cuestión algunos planteamientos especialmente conformistas con las desigualdades generadoras en situaciones concretas de procesos de desviación. Pero por otro lado, y segunda consideración, supone que el discurso impermeabilizado que encierra, dada la falta de investigación empírica que promueve, hace inalcanzable las soluciones que propugnan, con lo que quedan inservibles sus interpretaciones, al menos de momento, para impulsar propuestas inspiradoras de políticas alternativas, salvo las que puedan quedar guardadas en el armario de la ilusión hasta la consecución de la utópica sociedad posrevolucionaria.

5.3. La perspectiva crítica y radical del conflicto.

5.3.1. La justificación de su emergencia

Una de las principales fuentes de estudio de la perspectiva crítica de la desviación, que para nuestro estudio tiene una especial significación, es la que proviene de la que se ha dado en llamar tercera etapa de la Escuela de Chicago. Se caracteriza por una crítica profunda de los trabajos de las etapas anteriores, evaluando de modo radical los supuestos y conclusiones que han postulado las principales teorías de la ecología social urbana, tal como se habían desarrollado hasta ese momento.

Esta etapa la inician autores como John Rex (1973), D. Downes (1966), y J.R. Lambert (1970), entre otros, hacia fines de la década de 1960, en una época de particular efervescencia antisistema entre la juventud, los trabajadores, los estudiantes y el mundo académico en general. Es la era contestataria en que surge la llamada “Nueva sociología” enfrentada contra el

academicismo tradicional y oficial hegemónico hasta esa década y con especial repercusión en Estados Unidos, Francia y Gran Bretaña.

El paradigma consensualista que sostiene la mayor parte de las teorías de la desviación hasta los años sesenta, “fue puesto en tela de juicio muchas veces, pero es significativo que sus cuestionamientos hayan sido más eficaces en períodos de incertidumbre política, o, por mejor decir, cuando los hombres no estaban del todo seguros de la estabilidad, permanencia o legitimidad de los ordenamientos sociales vigentes” (Taylor, Walton y Young, 1997:253). Una vez más, la superación de las corrientes teóricas clásicas surge de las propias contradicciones que se dan en la sociedad más que del alumbramiento crítico de nuevas ideas que las hagan progresar. Este es el caso de la nueva visión de la ecología urbana.

5.3.2. Los sociólogos radicales de la desviación

Centrándonos en los planteamientos de los primeros teóricos de Chicago, tuvimos ocasión de ver como los autores se aferraban de algún modo al mítico modelo de la analogía biológica que, aplicado a la geografía urbana, daba lugar a distintos espacios ordenados jerárquicamente según las leyes de la selección natural. Los individuos luchaban por el espacio y los recursos según sus diferentes capacidades, de tal modo que los más aptos o superiores se imponían a los inferiores conquistando las áreas más favorables, mientras los otros debían conformarse con repartirse las áreas más precarias. En fin, una clara interpretación de darwinismo social.

En cambio, los investigadores de la nueva etapa despliegan una fuerte acción crítica y desmitificadora del modelo orgánico de la sociología urbana inspirada en conceptos, sobre todo, de Max Weber, al efectuar una reinterpretación y nuevo diagnóstico de la realidad ecológica de la ciudad, que, en la práctica, sigue siendo la misma. Ahora bien, en las relaciones sociales que allí se desarrollan en modo alguno cabe hablar de ‘selección natural’, pues ello presupone una igualdad de oportunidades donde quedan relegados los

menos aptos. Lo que de hecho sucede en el espacio social es más bien una 'lucha de clases' en el mercado de trabajo, de la vivienda y de la *recreación*, ámbitos donde ciertos individuos se ven privados de un acceso igualitario a dichas oportunidades, por razones de segregación y discriminación sociales.

Según esta posición crítica, los procesos de invasión, dominio y sucesión que describieran entre otros Park y Burgess (1925), en la primera etapa de la Escuela de Chicago, son en realidad meras descripciones que disfrazan el hecho de cómo ciertos grupos de interés poseedores de fuerte peso económico, político y social acceden a poseer los nuevos recursos espaciales de manera autoritaria, mientras las capas populares quedan sistemáticamente desplazadas hacia las zonas menos privilegiadas.

Esta breve descripción de las críticas a las teorías funcionales del espacio urbano supone una aportación propedéutica de cómo se desplazan de modo poco visible a ciertos grupos sociales de los recursos vitales de subsistencia, dando lugar a situaciones que después son generadoras de comportamientos desviados. Desde esta nueva percepción del espacio urbano cabe señalar dos propuestas de interés para el análisis de las conductas desviadas: a) introduce una nueva visión sociológica de cómo el juego de intereses de clase en el orden material da lugar a desplazamientos espaciales (y por analogía sociales) que en una visión aparente pudieran interpretarse bajo la analogía biológica; b) incorpora además, bajo la división del espacio residencial, una interpretación del conflicto, del cambio y desigualdad social, descartando así la concepción estática de una cultura y estructura de clases sociales estancadas.

Las limitaciones que tiene una visión tan ceñida al espacio de la ciudad presenta una grave tara como modelo para extenderlo a espacios sociales más amplios. Los autores críticos de la ciudad, al centrarse en un ámbito tan reducido, pierden de vista los complejos mecanismos que vienen dados por otros factores estructurales y culturales, como las divisiones procedentes por las diferencias étnicas, los flujos migratorios o los cambios más amplios

debidos a la economía globalizada. Como modelo propositivo de análisis sería más oportuno si fuera interpretado en una sociología más amplia que analizara el comportamiento bajo criterios de la nueva racionalidad de la economía política general.

Una perspectiva que complementa esos déficit es la que surge al final de la década de los sesenta entre varios sociólogos y criminólogos influenciados por algunos planteamientos de las teorías del etiquetamiento y de los análisis marxistas, que desarrollarán sus propias formulaciones desde la óptica del conflicto.

Entre ellos podemos destacar, siguiendo a Taylor y cols. (1997), a Richard Quinney, el cual pone su acento, desde esta óptica del conflicto, en la construcción social del delito. En su primera obra *Crime and Justice in Society* (1969), indica que una sociedad políticamente organizada se basa en una estructura de intereses que se caracteriza por la distribución desigual del poder y por el conflicto. La norma, por tanto, será formulada y administrada en el marco de esa estructura de intereses. En una obra posterior (*Class, State and Crime*, 1977), Quinney afirma “aunque el régimen legal no consiste sólo en la ley penal, ésta constituye la base de ese régimen. Una teoría crítica del control de la desviación en la sociedad capitalista encara entonces la normativa social como el instrumento coercitivo del Estado, empleado por el Estado y por su clase dominante para preservar el orden económico y social existente” (1977:243).

5.4. Consideraciones críticas

Esta visión tan reduccionista del poder sobre la acción humana refiere cuando menos sistemas sociales cerrados que en poco se parecen a las sociedades occidentales contemporáneas. Además, “da lugar a un enfoque para el estudio de la desviación en el que la acción es simplemente producto de interés poderosos o de una sociedad desigual, a diferencia de ser el producto de una acción, individual o colectiva, deliberada destinada a resolver esas desigualdades de poder e interés”. Con lo cual, “tiende a sostener que

solo se puede ser desviado cuando se es considerado o rotulado como tal por los intereses poderosos de la época, o cuando se ocupa una posición de desventaja en esa sociedad desigual.” (Taylor *et alli*, 1997:283).

Bajo esta interpretación la teoría del conflicto tiende a negar la posibilidad de que el individuo pueda tener alguna capacidad de acción frente a las estructuras del poder, aunque dicha posibilidad sea para optar por un modo de vida desviado o marginal. Tal vez, el problema principal de las nuevas teorías del conflicto es que no son especialmente novedosas, lo cual es especialmente grave dada la ambición de sus autores. También cabe cuestionarse si la teorización sustantiva de alguien como R. Quinney es inadecuada incluso para su propia finalidad.

CAPÍTULO 3: LUDOPATÍA Y CONSUMO PATOLÓGICO. POSIBILIDAD DE UN MARCO TEÓRICO PARA UNA EXPLICACIÓN SOCIOLÓGICA

1. EL MAPA TEÓRICO DE LAS TEORÍAS SOCIALES DEL CONSUMO

El juego se podrá entender mejor desde nuestros presupuestos sociológicos si lo encuadramos en el contexto del consumo, en el cual adopta su significado más complejo y actual. F. Alberoni sintetiza bien este sentido cuando expresa que “El consumir constituye un sector particular del obrar

humano, que adquiere un sentido cuando se lo relaciona con la estructura y la dinámica social, lo que a la vez nos ayuda a comprenderlas más profundamente” (Alberoni, 1964).

Hoy, por ejemplo, es posible comprobar con Bourdieu como los nuevos grupos de clase media están más interesados en la cultura de lo visual, basado sobre todo en la proyección de la imagen, que las clases medias tradicionales. Los nuevos grupos emergentes están fascinados por la identidad, la apariencia, el estilo de vida y la búsqueda sin descanso de nuevas experiencias. Son, como señala Josep Picó “Las clases que más han utilizado el consumo como forma de identidad y expresión [...]. El consumo se ha convertido así en uno de los procesos de la conducta social más importantes del capitalismo actual y su expresión ha llegado hasta la gente más sencilla de nuestra sociedad occidental, convirtiéndose en una de las bases legitimadoras más seguras del sistema social” (Picó, 1999:276).

La dinámica social puesta de manifiesto en la nueva clase media ha descubierto a través del consumo la necesidad de nuevas prácticas como el uso de la televisión, el coche, las vacaciones y, sin duda, el juego con toda la panoplia de imágenes y sonidos que, como señala el propio Picó, “no cumple una función solamente económica sino que se convierten en signos y símbolos culturales de intercambio, relación social e identidad, de tal manera que se basan más en el *deseo* que en la *necesidad*”. (*Ibíd.* 276). Así pues, aunque las manifestaciones del consumo revisten una importancia especial en el campo socioeconómico, la mayor parte de los autores contemporáneos han centrado su atención en los aspectos socioculturales que se desprende de su práctica, como ahora tendremos ocasión de ver.

Para emprender esta comprensión vamos a comenzar haciendo un esbozo, necesariamente escueto y esquemático, del mapa teórico de las teorías del consumo en las ciencias sociales, y plantear después la posibilidad de un marco teórico del juego excesivo para un enfoque sociológico. Nos interesa remarcar dos cuestiones fundamentales:

1. el paso de las teorías económicas (neoclásicas) y/o psicológicas a las teorías sociológicas y su consecuente desplazamiento epistemológico y metodológico, y
2. la posición o interpretación del consumo a la que llegamos como fenómeno social que mediatiza toda una serie de relaciones sociales y comportamientos aparentemente individuales.

Será, en función de ese desplazamiento, como podremos encarar la posible vinculación entre los tipos de consumo en las sociedades de mercado postindustriales, avanzadas o globalizadas y la temática de las ludopatías. Ese punto de unión o engarce emerge sólo cuando se entiende el consumo como un regulador social total de las conductas de los sujetos y como un incitador constante al consumo y, por derivación ocasional, al juego compulsivo. Una sociedad orientada permanentemente a la satisfacción de necesidades (reales y artificiales, de uso o simbólicas, etc.) a través del intercambio mercantil genera incesantemente “efectos colaterales” en algunos de sus individuos (trastornos del apetito como anorexias o bulimias, ludopatías, estrés e insomnio nervioso, etc.). Intentaremos construir entonces un marco teórico compuesto por las teorías sociológicas más actuales sobre el consumo en el que insertar algunas reflexiones e hipótesis sobre la naturaleza y presencia del juego dependiente.

1.1. La explicación de la economía sobre el consumo

El paradigma económico sobre estudios de consumo parte de las obras inaugurales y fundamentales del modelo neoclásico en dicha disciplina. Esta perspectiva adquiere carta de corriente mayoritaria tras la publicación, en 1890, de los *Principios de Economía* de Alfred Marshall (Marshall, 1957). La intención de Marshall y del resto de economistas partidarios de sus axiomas fundamentales es estudiar el comportamiento del consumidor como un agente racional que busca maximizar su utilidad. Para ello se supone que accede al mercado y que, en él, despliega una conducta como relación entre fines y medios escasos ante una serie de alternativas. La economía debería preocuparse, siempre desde el punto de vista neoclásico, de ayudarnos a tomar decisiones entre esas posibles opciones asignando nuestros recursos eficientemente de manera que se satisfagan nuestras necesidades y que la pérdida (el coste de oportunidad) sea mínima. La forma matemática que expresa todo ello dice que:

$$\text{Max.}U = U(x_1, x_2, \dots, x_n)$$

$$R \leq \sum_i^n p_i x_i$$

Donde U es la función de utilidad del consumidor, x_i son los diversos objetos a consumir o mercancías alternativas entre las que optar, p_i son los precios de cada una de esas mercancías y R es el presupuesto o dinero máximo del que dispone ese sujeto. Las dos fórmulas anteriores pueden leerse como que nuestro consumidor buscará satisfacer sus necesidades maximizando la función de utilidad que depende de todos los elementos que tiene a su alcance y que esa maximización se ve condicionada o confinada por una restricción muy severa: el coste gastado no puede superar nunca al dinero acumulado y destinado a tal consumo. Dicho de otro modo, la restricción presupuestaria del individuo apunta que su gasto total en los distintos bienes no puede superar, como es obvio, su nivel de ingresos (R). Finalmente la expresión que representa conjuntamente todo lo anterior nos señala que:

$$x_i^d = f(p_i, p_j, R)$$

La cantidad demandada del bien i (x_i^d) es función tanto del precio de ese bien (p_i) como del resto de precios de los otros bienes (p_j) y finalmente del presupuesto o nivel de ingresos que se tenga (R). Esta sería la estructura básica del modelo que, posteriormente se rellena con datos empíricos y se va haciendo más compleja a medida que añadimos variables, funciones y casos más reales. Pero no abandona nunca esa lógica interna que se presenta en estas fórmulas sencillas.

Dejando aparte las cuestiones formales y matemáticas nos interesa resaltar que para un economista, el comportamiento de un consumidor depende mayormente de los precios en mercado de las mercancías y del nivel de ingresos que se tenga. Serían las variables esenciales a considerar. El problema surge cuando uno se acerca al “mundo real” ya que se observan comportamientos altamente dispares teniendo esas variables fijas. Es decir, dado un nivel de precios estable o uniforme en determinadas zonas geográficas, por ejemplo, se observan oscilaciones enormes en las formas y cantidades de consumo dentro de un segmento de renta determinado. Además, se puede constatar que la variable género, la edad, el capital cultural (educación y formación) o el hábitat están altamente correlacionados con lo que se consume y cuanto se consume. A esto habría que añadir que determinados tipos de consumo algo más complejos (por ejemplo el consumo cultural o el ocio) no son fácilmente explicables, ni siquiera teóricamente, desde este diseño de conducta racional.

Aunque el mismo Marshall reconocía, allá por finales del siglo XIX, que su modelo no servía para ciertas formas de consumo (la que hemos mencionado, la de bienes culturales) muchos economistas han creído solucionar este problema introduciendo una magnitud imprecisa, confusa y vaga que serían los gustos (G) optando por esta otra formulación matemática:

$$x_i^d = f(p_i, p_j, R, G)$$

Aún así la añadidura lo único que hace es trasladar el problema de lugar, colocándolo en una variable totalmente borrosa y ambigua (G) que hace de “cajón de sastre” donde se intentan ubicar, a posteriori, las causas explicativas del consumo. Pero el problema es que la economía neoclásica no sólo es miope a la hora de dar cuenta de las pautas y los hábitos de consumo “normales” o del consumo de cierto tipo de bienes (el entretenimiento o los pasatiempos, sin ir más lejos) sino que además se muestra plenamente insuficiente para abordar los excesos o los “consumos problemáticos” (la avaricia, el derroche, el consumo por aparentar o por envidia, el afán de distinción, el ahorro excesivo, etc.).

Resumiendo, la teoría económica *mainstream* tiene como núcleo la demanda individual (*soberanía del consumidor*) y su objeto de estudio son los factores que determinan la conducta y las preferencias racionales del consumidor como agente libre. La “cesta de la compra” (la combinación de bienes que una sociedad dada prefiere consumir), según este paradigma económico, será finalmente la suma aritmética de las preferencias individuales a partir del postulado de su racionalidad. Una vez fijado esto, basta con acoplar los estudios de producción (la oferta) para dibujar su punto de encuentro en un gráfico de leyes de mercado.

En España se ha explotado esta línea de investigación en algunos departamentos de economía de ciertas universidades, aplicando estas modelizaciones (más o menos corregidas, más o menos adaptadas a los objetos estudiados, más o menos actualizadas, etc.). Un ejemplo es el Grupo de Sociología del Consumo del Dpto. de Economía Aplicada de la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad de Oviedo⁴⁶ que ha

⁴⁶<http://www.uniovi.es/Vicerrectorados/Investigacion/unidades/gruposInv/DptoEconomiaAplicada/SociologiaConsumo/main.htm>

realizado numerosas investigaciones empíricas⁴⁷. Otros estudios más clásicos son los que se llevan realizado por el Instituto Nacional de Estadística (desde la década de 1950) o fundaciones privadas (Banco Bilbao-Vizcaya, Cajas de Ahorro, etc.).

1.2. La mirada psicológica del consumo

No diremos mucho de las teorías psicológicas del consumo ya que, en cierto sentido, adolecen de las mismas insuficiencias conceptuales que las económicas. Fundamentalmente se centran también en el comportamiento del consumidor (como sujeto individual) que varía y se ve conformado según deseos y/o necesidades presentes. Lo importante es que toman, especialmente las teorías conductistas, el comportamiento como dato dado y objetivo que nos debe guiar para interpretar el fenómeno. Es simplemente la forma en que actúan los individuos (en tanto consumidores), la llave para comprender el consumo. Así, micro-economía, conductismo y psicología dinámica, instauran el campo de las categorías de sujeto. Pero estos enfoques, al decir de Santamarina y Marinas, “pese a su heterogéneo calado no reflexionado de categorías, operan un mismo efecto ideológico y teórico: dirigen la atención hacia los sujetos, pero individualizándolos y desocializándolos” (1994:177).

Nuevamente, es el átomo personal, manifestado tan sólo en su conducta cotidiana, el punto de mira sobre el que se construyen las teorizaciones psicológicas. No parece tenerse en cuenta, en dichas teorías, nada más que esa forma exterior de actividad individual, entendida como hecho natural, espontáneo y no mediado.

⁴⁷ Ver, por ejemplo, Fernández Blanco et al. (2002).

Una segunda versión dentro de la Psicología abandona temporalmente el comportamiento (conductismo) para centrarse en las motivaciones (psicología cognitiva). La investigación motivacional, proveniente de los estudios de mercado de los años treinta a cincuenta del siglo pasado en EE.UU., ha desembocado en algunos modelos sobre “teoría” del consumidor o “psicología del consumidor” que han sido los trabajos más acabados en este tema. En éstos, lo más relevante no es tanto la conducta exterior, manifiesta y consciente de los sujetos individuales como la combinación de justificaciones personales que impulsan y estimulan a una persona. A pesar de que esta línea de trabajo se aproxima a la sociología, sigue aferrada a una visión personalista, individual y reducida del consumo al no tener en cuenta factores y restricciones externas o el papel de las estructuras sociales e históricas.

1.3. Un breve recordatorio de las teorías sociológicas del consumo.

Las teorías sociológicas del consumo parten de un punto de vista claramente distanciado de las anteriores. Entienden que el consumo responde a un comportamiento grupal y colectivo (social, no individual) inseparable de dinámicas económicas e influencias sociales que están ancladas en la lógica socioeconómica que preside nuestro mundo. Las experiencias colectivas basadas en el mercado son sociedades de consumo en las que una producción esencialmente orientada al intercambio requiere necesariamente una salida (la compra) a todo lo producido⁴⁸ lo que implica una estimulación constante de la demanda y el consumo. En caso contrario, se cortocircuitaría el ciclo de acumulación y se nos aboca a crisis de sobreproducción (como la del crack del 29). En ese sentido, al poner el acento en la “producción social de las

⁴⁸ Una manera de entender este punto es comparándolo con las pautas de consumo precapitalistas que eran fundamentalmente distintas (en cualidad) y menores (en cantidad) a las actuales. Hay quien incluso renuncia a hablar de consumo (en un sentido pleno) en sociedades precapitalistas o primitivas ya que funciona mucho más el intercambio natural (trueque) o la satisfacción de sólo necesidades fisiológicas (este punto es discutible).

necesidades” no nos fijamos tanto en el poder del consumidor (como ente aislado que decide libre y racionalmente) como en los condicionantes exógenos e históricos que moldean sus patrones de consumo y en el lado de la oferta (olvidado o minimizado por los economistas).

Vamos a realizar un somero y breve paseo por las teorías sociológicas del consumo más relevantes haciendo hincapié en algunos de los puntos que nos puedan ser más útiles posteriormente a la hora de abordar su conexión con las ludopatías en su vertiente más social. Es, necesariamente, un recorrido esquemático por una recopilación de los puntos significativos y extractados de los teóricos más importantes.

1.3.1. Max Weber

Una primera aproximación a la formación y gestación del modelo de consumo actual lo encontramos en uno de los padres fundadores de la sociología: Max Weber. Este autor contempla el amanecer de la rápida industrialización moderna y las consecuencias perversas que pueden tener sobre la vida social. Su estudio de la ética protestante (Weber, 1997) ligaría la moral ascética del protestantismo a una concepción del trabajo como única forma de coherencia espiritual en el mundo terrenal. La misión de dedicación exclusiva a lo laboral y la identidad a través de la profesión parecieran dibujar una tendencia al ahorro exagerado. El asceta es una persona entregada a la austeridad y al esfuerzo alejado de todo vicio, gasto o consumo. Desde este punto de partida, el consumo no es comprensible en sus dimensiones actuales. Pero recordemos que Weber trata de comprender “idealmente” la formación histórica del primer capitalismo desde el punto de vista de las actitudes éticas que permitieron su despegue inicial. Hay quien ha visto en el desencanto de este mundo ascético, frío e impersonal que describe Weber, la semilla para un reencanto y resignificación del mundo a través del consumo (Ritzer, 2000).

Una vez forjados los pilares básicos del capitalismo productivo, al individuo moderno sólo le queda consumir como forma de desarrollo personal y de disfrute de una vivencia existencial plena. No obstante, lo que también nos interesa de Weber, y que aparece en sus textos más famosos (Weber, 1993), es su definición de estatus como producto del consumo de bienes que está ligado al de estilo de vida. A diferencia de la teoría marxista de las clases sociales, para Weber, el consumo de bienes enlaza con los grupos de estatus que existen en la sociedad industrial a los que concede una importancia vital en su teoría de la estratificación social. La relevancia de las prácticas de consumo en Weber siempre tienen como horizonte la estilización de la vida, lo que servirá de inspiración a algunos teóricos mucho más tardíos en la tradición sociológica.

1.3.2. Karl Marx

La interpretación marxista⁴⁹ realmente no desplegó en sus textos una visión teórica sobre el consumo aparentemente completa y acabada. Fundamentalmente porque, al igual que Weber, fue concebida en un momento de auge y omnipresencia de lo productivo. Sin embargo, la ausencia de una “teoría marxista del consumo” no comporta que no puedan desarrollarse ciertas sociologías del consumo fundamentadas en la teoría social de Marx. Primeramente, nos interesa enfatizar que, este autor, vincula estrechamente trabajo y consumo o, más concretamente, no entiende el estudio de la producción sin el del consumo (y viceversa). Cada tipo de producción, dirá Marx (1971) confecciona y crea su tipo de consumo. Es una aseveración que pronuncia Marx a la vista de la historia de las sociedades y del recuento de las diversas formaciones sociales encontradas en el curso de la misma, cada una de las cuales ha potenciado una forma de consumir distinta.

⁴⁹ Nos referimos aquí al Marx tardío, al de *El Capital* (1867).

Por otro lado, y más en el plano teórico (y no historiográfico), para Marx, la conversión capitalista de todo objeto en mercancía (reducción a su forma valor) es el pilar básico de la sociedad que despunta en el siglo XVIII regida por la penetrante dinámica expansiva del capital. Los individuos sólo pueden sobrevivir a partir de su asalarización (venta de su fuerza de trabajo) y del consumo de bienes en función de los valores de cambio. El sistema de producción capitalista ha promovido el triunfo del valor de cambio sobre todo lo demás, sentando las bases para la mercantilización del mundo y el consumo generalizado. Especialmente, lo anterior promueve una “fetichización” de las relaciones sociales (Marx, 1971) en las que los objetos, transformados en puras mercancías, poseen un aura mística y extraña a los ojos de los hombres.

El producto del trabajo de los hombres cobra naturaleza de ente autónomo e independiente, separado de ellos, dotado de “vida propia” y deviene en algo extraño y ajeno para ellos. Sumado a ello está el proceso de “subsunción real” en el que toda la sociedad está orientada a producir económicamente de manera que cualquier actividad colectiva queda regulada y moldeada por los ciclos de valorización y acumulación del capital. De todas formas, hay que reiterar que lo anterior dicho por Marx no tiene la pretensión de analizar las pautas del consumo, sino más bien explicar los mecanismos intrínsecos de funcionamiento del sistema capitalista, desde los cuales el consumo adopta un papel derivado de la singular fase en la que se encuentre el desarrollo capitalista.

1.3.3. Thorstein Veblen

El primer trabajo sobre la distinción social a través del consumo se debe al sociólogo Thorstein Veblen en su *Teoría de la clase ociosa* (1974). Libro que se ha convertido en todo un clásico en los estudios sociales del consumo. Veblen viene a afirmar que la ostentación y la muestra de la capacidad

monetaria a través del consumo de ciertos bienes son las bases para la reputación de los ciudadanos. Ocio y consumo son dos formas de exponerse socialmente. La norma de “consumo ostentoso” sería el mecanismo de asegurarse prestigio de ciertas capas sociales. A diferencia de Marx que dicotomizaba entre clase trabajadora (o proletariado) y clase capitalista (empresarios o propietarios de los medios de producción), Veblen distingue entre clases ociosas y clases laboriosas. Entre ellas, más que un antagonismo estructural, existe una envidia generalizada que dinamiza sus relaciones (los trabajadores tratan de imitar y emular a las clases altas) constantemente. Para Veblen, el sistema socioeconómico debe aplicar un dispositivo de envidia y búsqueda de estatus a través del consumo/ocio ostentoso para que funcione como proceso autoreproductor del mismo sistema. Veblen es también el primer autor en subrayar el hecho crucial de que la estratificación según rangos afecta a todos los grupos sociales, sin importar origen, cualificación o nivel de renta. Dicho de otro modo, el consumo es un fenómeno social global.

El trabajo de Veblen es especialmente valioso cuando aborda los modos de pensamiento y hábitos de conducta que subyacen a las relaciones competitivas entre actores sociales. En este sentido formuló una sofisticada teoría de las fuerzas sociales que concurren en la competencia de los asuntos humanos. La autoestima, el amor propio es tan sólo un reflejo de la estima que le tienen las personas cercanas a un sujeto, por tanto, cuando no se dispone de dicha estima debido a que el sujeto en cuestión no ha logrado que sus esfuerzos competitivos tengan éxito de cara a los demás, aquél carece de amor propio. El empuje, siempre renovado en una cultura competitiva, está profundamente enraizado en el miedo a esta pérdida de autoestima. Sólo las personas con un temperamento aberrante pueden mantener a largo plazo su autoestima ante la desestimación de sus colegas. Tan pronto como la posesión de la propiedad se convierte en la base aceptada de la estima, se convierte entonces en un requisito con el que satisfacer lo que llamamos autorrespeto.

En una cultura competitiva en donde las personas juzgan su valor en comparación con lo que posee su prójimo, todos están unidos en una rueda

perpetua de competencia, puesto que están constantemente aspirando a superar a los que les rodean.

“En cuanto una persona hace nuevas adquisiciones y se acostumbra a los nuevos niveles de riqueza, el nuevo nivel deja de ofrecerle una satisfacción apreciablemente mayor de la que le proporcionaba el antiguo... el fin perseguido con la acumulación consiste en alcanzar un grado superior en comparación con el resto de la comunidad. Mientras la comparación le sea claramente desfavorable, el sujeto medio normal vivirá en un estado de insatisfacción crónica con lo alcanzado hasta el presente y cuando alcance lo que podríamos denominar el estándar monetario normal de la comunidad, o de su clase en la comunidad, esta insatisfacción crónica cederá el paso a un esfuerzo incesante encaminado a crear un intervalo pecuniario cada vez mayor entre él y ese nivel medio” (Veblen, 1974:37-38).

Veblen alcanza lo mejor de sí mismo cuando analiza los diversos medios por los cuales las personas intentan simbolizar su alta calidad de vida en esta lucha por la ventaja competitiva. El consumo evidente, el ocio conspicuo, el despliegue ostentoso de los símbolos de alto standing constituyen para Veblen algunos de los medios por los que los hombres intentan deslumbrar a sus prójimos y conseguir una elevada autoevaluación. Y de ahí el interesante análisis de los objetos: la función primordial de los objetos se encuentra en Veblen bajo la noción de "derroche ostensible", cuya meta era significar el rango social. Y es siempre en aquello que tiene de fútil, de superfluo, de no funcional –como es el caso del juego de la moda– donde los objetos adquieren su significación de prestigio, designando al ser y la categoría social de su poseedor.

En este contexto de lucha competitiva es donde sitúa Veblen uno de los pasajes del comportamiento humano de singular importancia para nuestros fines, cual es el papel social que cumple la creencia en la suerte. Haciendo de nuevo un análisis incisivo sobre la estructura social de las distintas épocas, pone de manifiesto cómo los juegos de azar no son prácticas exclusivas de

otras épocas, sino más bien formas de hábitos que se adoptan de distintas maneras en las fases del desarrollo histórico. Señala que “el factor principal en el hábito de los juegos de azar es la creencia en la suerte; y, al parecer –dice Veblen–, esta creencia se origina al menos, por lo que hace a sus elementos, en una etapa de la evolución humana anterior a la cultura depredadora” (Ibíd.:282). Si bien, será durante la etapa estamental cuando la creencia en la suerte se desarrollará hasta tomar la forma que presenta hoy en distintos tipos de juegos de azar.

A partir de entonces las distintas épocas manifiestan formas transmutadas de creencias en la suerte, adaptadas al tipo de desarrollo humano alcanzado. En todo caso, es un rasgo arcaico heredado que supone una rémora para el desarrollo social y económico de la sociedad industrial, pero que representa un sentido de la existencia basado en la necesidad fortuita en la secuencia de los fenómenos. De ahí que el propio Veblen manifieste interés porque se efectúen estudios pormenorizados de las distintas formas de creencias que se dan en cada sociedad. En su esquema analítico destaca dos elementos sustantivos en las formas que puede adoptar la creencia azarosa y que –dice Veblen– han de considerarse como dos aspectos de la disposición psicológica que adopta cualquier individuo determinado ante la creencia mítica. En su exposición describe la siguiente secuencia:

“La forma más primitiva es una incipiente creencia animista o un sentido animista de las relaciones y las cosas que imputa a los hechos un carácter cuasi personal. Para el hombre arcaico, todos los objetos y hechos notables son concebidos como dotados de volición o, más bien, de propensiones que entran en el complejo de las causas y afectan a los acontecimientos en forma inescrutable. El sentido de la suerte y el azar o de la necesidad fortuita [...] se aplica a los objetos y a las situaciones, con frecuencia de modo muy vago, [...] en el sentido de implicar la posibilidad de propiciar o de engañar el despliegue de las propensiones residentes en los objetos y que constituyen los medios materiales y accesorios de cualquier juego de habilidad o suerte” (Veblen, 1974: 285).

Pero esta forma de animismo mágico primitivo que se proyecta en el azar no ha desaparecido, como era de suponer, en las sociedades de corte racionalista, sino que adopta formas más evolucionadas y complejas según la propia contextura de la estructura social en la que se contemple:

“Partiendo de este animismo simple, la creencia va pasando, por gradaciones insensibles a la segunda forma o fase... y que es una creencia más o menos articulada en un inescrutable agente preternatural. El agente preternatural opera por medio de los objetos visibles con los que está asociado, pero su individualidad no se identifica con esos objetos. [...] El agente preternatural no se concibe necesariamente como un agente personal en el pleno sentido de la palabra, sino como un instrumento que participa de los atributos de personalidad en la medida de poder influir de modo un tanto arbitrario en el resultado de cualquier empresa...” (Ibíd. 286).

Con la interpretación que hace Veblen sobre el azar lo que persigue es poner de manifiesto la importancia que tienen ciertos hábitos mentales en la determinación de la acción social. Son disposiciones que tiene el individuo ante los hechos y secuencias con los que tiene contacto y que afectan, por ende, a la utilidad del individuo en su vida cotidiana. Por ello, dice Veblen, “hay lugar a discutir su importancia económica (y social) en relación con la utilidad del individuo como factor económico y en especial como agente industrial” (Ibíd. 288).

Bajo esta otra dimensión extra-causal del comportamiento humano es como puede interpretarse mejor la visión que tiene Veblen del consumo conspicuo del que emana el juego de la diferenciación social. Cuando Veblen describe las diversas manifestaciones del modo de consumo ostentoso, hace siempre grandes esfuerzos para averiguar cuáles son sus funciones latentes. La luz de las velas en una cena indica que el anfitrión reivindica un estilo de vida peculiar de la clase alta, se conduce un coche de lujo para indicar que se pertenece a un estrato superior a los que poseen un utilitario. No se pueden

explicar las pautas de consumo, y de conducta en general, sólo en términos de funciones manifiestas sin tener en cuenta las funciones latentes que sirven para realzar el status. De hecho en algunos casos no aparece función manifiesta alguna y el modo de consumo, o de comportamiento, se puede explicar recurriendo únicamente al hecho de que resalta el status.

En semejante problemática, lo que motiva básicamente a los consumidores no es el valor de uso de las mercancías; a lo que se aspira en primer lugar es a la posición, al rango, a la conformidad y a la diferencia social. Los objetos no son más que "exponentes de clase", significantes y discriminadores sociales; funcionan como signos de movilidad y aspiración social. Esta lógica del objeto-signo es la que impulsa la renovación acelerada de los objetos y su reestructuración bajo la égida de la moda: el fin de lo efímero y la innovación sistemática es reproducir la diferenciación social: excluir a la mayoría y distinguir a las clases privilegiadas.

En síntesis, cabe constatar que en su opinión, las simplistas nociones de motivación humana en las que se basa la economía clásica no pueden servir para explicar los cambios de comportamiento de una persona en la moderna civilización monetarizada. No es la propensión a ahorrar o al intercambio o trueque lo que le anima en el mundo moderno, sino la propensión a destacar sobre su prójimo. La lucha competitiva por el éxito se convierte en un dato esencial si se quiere entender el marco institucional del comportamiento económico moderno.

1.3.4. George Simmel

Otro de los pocos autores que ha visto claramente la vinculación entre la lógica monetarista del dinero y la lógica del fetichismo de la mercancía es George Simmel. Dentro de su visión ambivalente de los fenómenos sociales,

Simmel analiza el dinero en *La filosofía del dinero*⁵⁰ (e.o. 1907, 1977) como aquel elemento que libera de los lazos comunitarios tradicionales desarrollando la libertad individual y la personalidad mediante los estilos de vida pero, a la vez, como el agente despersonalizador que aliena y cosifica las relaciones sociales, generando intereses egoístas y masificando individuos anónimos.

El dinero tiene una doble (o múltiple) cara al prometer una vida fluida y liberada de ciertas ataduras pero como gélido mediador de relaciones sociales vacías, cuadrículadas y monetarizadas. La moda, a su vez, es una combinación de una tendencia de igualación social mediante la imitación y de una dinámica diferenciadora, de segregación individual o grupal. Esa doble función de la moda (reproducción mimética y espacio de autonomía) es uno de sus rasgos estructurales que, como en Veblen, actúa de mecanismo de retroalimentación social. Existe una tensión constante e inherente a la moda entre un principio de generalización/imitación y otro de especialización/diferenciación en el que se mueven los estilos de vida de los individuos. Es ahí donde habría que ubicar una visión analítica sobre los principios del consumo moderno: entre el tipo de relaciones sociales que conforma el dinero y la presión permanente que inyecta la moda en la estructura social. La convergencia entre interacciones sociales monetarizadas y la dinámica estratificadora de la moda despliegan un tipo de consumo y de configuración social que marca nuestras sociedades modernas.

Según Simmel se puede comprender mejor el intercambio económico como una forma de interacción social. Cuando las transacciones monetarias desplazan a las primitivas formas de trueque, se producen significativos cambios en las formas de interacción entre los actores sociales. El dinero está

⁵⁰ Se trata de un clásico injustamente olvidado de G. Simmel. Una posible razón de este olvido estriba en su título, del que se podría inferir que se trata de una de las obras de carácter metafísico, tal y como muchos analistas creyeron. Aunque este extenso volumen contiene de hecho algunas ideas filosóficas importantes, en realidad supone una contribución fundamental a la sociología cultural y al análisis de múltiples implicaciones sociales más allá de los aspectos económicos.

sometido a una precisa manipulación y división y permite establecer exactas medidas de equivalentes; es impersonal. Ello contribuye a fomentar el cálculo racional en los asuntos humanos y a promover la racionalización característica de la sociedad moderna. Cuando el dinero se convierte en la relación hegemónica entre la gente, desplaza los lazos personales anclados en sentimientos difusos por relaciones impersonales que se limitan a un propósito específico. De este modo, el cálculo abstracto invade áreas de la vida social tales como las relaciones de parentesco o el criterio de la apreciación estética, que previamente habían constituido el ámbito de la valoración cualitativa más que cuantitativa.

Debido a que el dinero posibilita limitar una transacción a un acto fácil e inmediato, contribuye a incrementar la libertad personal y fomenta la diferenciación social; el dinero sustituye los agrupamientos “naturales” por asociaciones voluntarias, las cuales surgen para lograr propósitos racionales. Siempre que el nexo monetario aparece, disuelve los lazos basados en la sangre, el parentesco o la lealtad. El dinero es en el mundo moderno más que un estándar de valor y un medio de intercambio. Por encima y más allá de sus funciones económicas, simboliza y encarna el espíritu moderno de la racionalidad, de la calculabilidad, de la impersonalidad. El dinero nivela las diferencias cualitativas entre las cosas así como entre las personas, es el mecanismo principal que pavimenta el camino que va de la Comunidad a la Sociedad. Bajo su égida, el espíritu moderno del cálculo y la abstracción ha prevalecido sobre el antiguo punto de vista que otorgaba la hegemonía a los sentimientos y a la imaginación.

1.3.5. Elías Canetti y Walter Benjamín

Interesa recordar, si bien en breve apunte, la referencia al pensamiento que más profundizó en el análisis de la masificación humana, en cuyo proceso se manifiesta el consumo como una reacción concomitante. Dos tradiciones europeas de mediados del siglo XX, además, entre otros, de sus contemporáneos norteamericanos de la *Muchedumbre solitaria* D. Riesman, Glazer y Denney (1981), son fecundas en este campo en el que cabe distinguir entre los ensayistas y los analíticos. De los primeros destaca E. Canetti (1994) como representante de pensadores ocupados y preocupados por la irrupción uniformada de las masas ante los críticos acontecimientos que se vivieron en la Europa de la época. *La rebelión de las masas* de Ortega o *La metamorfosis* de Kafka son reflejos de la misma experiencia. La otra línea analítica es la que abordan destacados miembros de la Escuela de Frankfurt, donde la pérdida del sentido reflexivo y crítico del individuo queda bien reflejada en estudios como *El hombre unidimensional* de Marcuse o en el *Miedo a la libertad* de E. Fromm.

Dentro del pensamiento más preocupado por los procesos de imitación y metamorfosis cabe señalar el interés que tiene la exégesis de la *muta*⁵¹ que hace Canetti, judío austriaco de descendencia española, de la figura asociativa que cabe asociarla con la amorfa congregación de seres humanos que tiende a constituirse, de modo más bien espontáneo, en torno a la consecución de cualquier tipo de objetos tenidos como un bien común. La muta, que en sus orígenes más antiguos era de reducido número, tiende sin embargo a expandirse cuando la densidad humana se generaliza. Desde las primeras manifestaciones históricas la muta mantiene como singularidad algunas notas que son muy propicias del comportamiento del consumidor. Una es la “forma de excitación conjunta con que uno se topa por doquier”, (1994:95). Las otras dos características básicas son la *determinación* y la *repetición*, por las cuales se expresa el argumento de la unidad de acción que le confiere carácter a todo agrupamiento humano impersonalizado que comparte intencionalmente un

destino marcado por la insatisfacción individual. El consumo masivo postindustrial retorna así a la creación de mutas, ahora posmodernas, donde excitación, determinación y repetición son factores primigenios de su persistencia

En la otra versión, uno de los primeros teóricos de la Escuela de Frankfurt, Walter Benjamín, comienza a abandonar la mirada centrada en la producción industrial y empieza a posarla sobre la cultura de masas y su “mistificación alienante” (como harán luego el resto de sus compañeros) (Rodríguez Ibáñez, 1978)⁵². Benjamín encuentra en la moda y en el consumo el origen del conformismo y la pasividad social dentro de ciertas formas de subjetividad favorecidas por estos fenómenos.

Su análisis se centrará en la formación de las nuevas metrópolis europeas y el hiperdesarrollo de los centros comerciales. Los grandes almacenes, al amparo de la urbanización expansiva y de una nueva arquitectura urbana, llenan sus escaparates de alegorías consumistas. La ciudad es el espacio del paseante solitario y del comercio masivo de individuos aislados. En cualquier caso, Benjamín no se deja llevar por una sensación radicalmente pesimista y reconoce el momento utópico de la eclosión de los bienes de consumo, sobre todo cuando frente al realismo defendió la actividad artística como una anticipación utópica (Ferrater, 1990). Al igual que Simmel ve la estetización del mundo como la única salida a la noche polar del capitalismo moderno. Esta celebración de la cultura de masas se centra en el potencial estético del consumo moderno en las grandes metrópolis.

1.3.6. John Kenneth Galbraith

⁵¹ La muta -dice Canetti- “Consiste en un grupo de hombres excitados que nada desean con mayor vehemencia que *ser más*” (Canetti, 1994:95).

El economista norteamericano John Kenneth Galbraith, rompiendo con cierto corporativismo economicista y saliéndose de los cánones oficiales, critica la supuesta libertad del consumidor pregonada por la ortodoxia económica. Consumidor que, asegura Galbraith, se encuentra sujeto (atado y bien atado) a las fuerzas de la publicidad y la emulación. De esta manera, al contrario del cuadro pintado por la economía clásica, para Galbraith es la producción la que organiza su propia demanda. Producción, por lo demás, que es a la vez una dinámica de creación de incertidumbre al representar un sistema de ilusiones que da lugar a una incesante creación de necesidades. “Uno de los peligros que presenta la forma de creación de necesidades en el momento actual se encuentra en el proceso afín de creación de deuda. La demanda del consumidor viene así a depender cada vez más de la capacidad y de la disposición de los consumidores para incurrir en deuda” (Galbraith, 1992:224). Esta capacidad de aumento de la deuda la tienen todas las capas sociales, tanto los que tienen medios como los que no lo tienen, por el efecto inducido de los agentes encargados de generar ilusión a través, sobre todo, de la publicidad como la emulación.

Se ha producido así un cambio cualitativo en la cultura contemporánea que se manifiesta en el hecho de que la gente ha modificado su posición ante la deuda. Lo que es debido, según Galbraith, a que se ha producido un abandono “inexplicable pero verdadero, de las normas puritanas que exigían que una persona ahorrara primero para disfrutar después” (Ibíd. 225). Luego ya no es la producción material la generadora de demanda, sino la propia sociedad en cuanto que emisora/receptora de ilusión, a través del propio proceso de persuasión, la que se constituye en parte importante de la producción moderna como creadora de necesidades.

⁵² Para una visión rigurosa del pensamiento crítico de la Escuela de Frankfurt, Cfr. Rodríguez

El aparente equilibrio entre oferta y demanda, viene a concluir este autor, es una ilusión o entelequia que esconde una asimetría en la que la oferta privada de bienes controla todo el proceso, del principio al fin. En consecuencia, es de esperar que todo incremento en el consumo traiga consigo un incremento ulterior más que proporcional de la deuda del consumidor. Entonces, “cada cual debe decidir acerca de la conveniencia de que suceda esto, de acuerdo con su propia escala de valores. Pero -advierete- existen unos peligros económicos ligados a esta situación que son menos subjetivos” (Ibíd. 227).

1.3.7. Jean Baudrillard

Jean Baudrillard, especialmente en sus primeras obras, es uno de los teóricos fundamentales del consumo moderno (o postmoderno). Este autor francés se fija en los condicionantes sociales y en las representaciones culturales del capitalismo posmoderno. Para Baudrillard el consumo (de signos) se ha convertido en el legitimador esencial de la dominación de clase contemporánea, en el último siglo. El poder se ha basado siempre en universales (por ejemplo, la religión, la nación, el grupo) cuyo paradigma actual es, ni más ni menos, que el consumo.

El núcleo de toda la estructura social moderna, afirmará Baudrillard, es la articulación de la producción con el consumo afín a la reproducción del sistema. El consumo no es, entonces, un lugar de libertad sino de dependencia radical y generalizada. Baudrillard (1979) introduce la noción de “valor de signo” auténtico eje rector del desplazamiento del capitalismo desde la producción al consumo. Primeramente se produjo una transición del valor de uso al valor de cambio (en el capitalismo de producción) y, a continuación, el valor sígnico viene a sustituir al valor de cambio (en el capitalismo de consumo). Consumimos signos y a través de signos.

Ibáñez, 1978.

Es interesante señalar de igual modo que Baudrillard (1990) introduce el uso de la semiótica y lingüística estructural en el mundo del consumo emparejando de por vida mercancía y signo: la sociedad contemporánea está estructurada a través del lenguaje de los artículos-signos. El consumo (como consumo de signos) es “una actividad de manipulación sistemática de signos”: es un sistema de comunicación e intercambio, un código de signos continuamente emitidos, recibidos y reinventados (1990:224).

La argumentación que hace este sociólogo francés para justificar lo anterior es considerar que la rentabilidad para el capitalismo mejora si simplemente se dedica a potenciar deseos orientados a los objetos-signos antes que a otros procesos. Lo que se crea más bien es “la necesidad de necesitar” o el “deseo de desear”. En esta noción su paralelismo con Galbraith es manifiesto y tiende a consolidar así una percepción del consumo que trasciende, desde perspectivas distintas, la construcción social del deseo como una función distinta a la producción y más próxima a la teoría de la diferenciación social.

1.3.8. Pierre Bourdieu

Es otro sociólogo francés, Pierre Bourdieu quien más ha desarrollado algunas de las intuiciones clásicas sobre el consumo. Las teorías de Bourdieu (1988) permiten entender las diferencias entre grupos sociales poniendo el acento en sus formas de consumir. Bourdieu también insiste en el matiz simbólico del consumo como práctica estratificadora, como mecanismo de posicionamiento y distinción social. Dejando de lado las relaciones de producción (el marxismo más ortodoxo) pasa a observar las relaciones entre consumo y estructura social mediante el uso de un dispositivo teórico recogido de los clásicos (Veblen, Weber, Simmel, etc.).

Al estudiar las “bases sociales del gusto” entiende el consumo, la moda y las preferencias de estilo de vida como estrategias de distinción y de desigualación. Los juicios y las conductas diferenciales de los individuos en materia de gustos tienen que ver más con cuestiones de separación de lo vulgar y con expresar posiciones en la estructura social que con otras cuestiones. Se averigua y descifra el estatus de un individuo en función de si es o no portador de ciertos artículos de consumo. Artículos que se han ido adquiriendo como estrategia diferenciadora para edificar barreras y rangos de estatus propios a partir de los capitales de cada sujeto (capital económico, capital cultural y capital social).

El mapa social que dibuja Bourdieu está formado por los gustos y prácticas culturales y de consumo. Estas preferencias pueden ser “distinguidas” o “vulgares” según hayan sido o no legitimadas socialmente (o sean legitimantes). Los grupos sociales, las clases sociales, clasifican bienes y personas a partir de estas prácticas de consumo asumidas. Prácticas que reflejan, a su vez, las pertenencias a las clases y que están internalizadas en el *habitus* a través de una socialización diferencial (según clase). El estatus grupal de estos segmentos sociales hace que las clases estén en pugna y que los objetos de consumo sean las armas de esa competición.

El consumo es, por tanto, en las sociedades contemporáneas, el medio, la única herramienta para apropiarse de signos de distinción. Precisamente, las clases altas tienen que consumir innovando para diferenciarse de lo mediocre y banal, mientras que las clases bajas deben consumir imitando para ascender y activar su movilidad social. El suministro no interrumpido por parte de la oferta de nuevos bienes para consumir genera un juego perverso de apropiación de los mismos. Fenómeno que, a su vez, produce una constante redefinición de la estratificación social. Estas luchas simbólicas en torno al consumo traducen, de alguna manera, la clásica lucha de clases (en la producción) a otros espacios.

1.3.9. Zygmunt Bauman

El sociólogo de origen judío y polaco, Zygmunt Bauman (2000) también estudia el papel del consumo en las sociedades postfordistas y globalizadas como las nuestras. Para Bauman, vivimos bajo el paraguas de una “norma social que nos obliga a consumir” incesantemente. Ese es uno de los rasgos que definen nuestra época globalizada. Nuestras sociedades contemporáneas “nos desarrollan” para tener la capacidad y voluntad de ser consumidores, para crear seres orientados al consumo. Nuestro ánimo y carácter está configurado por una socialización que nos predispone para apropiarnos de objetos como forma única y primordial de existencia legítima.

De esta manera se podría decir siguiendo a Bauman que asistimos a la sustitución de la “ética del trabajo” (Weber) por la “ética del consumo”. Y como ética dominante funciona como forma de identidad, integración y sentido único. Pero, y esto es esencial, para Bauman no todos los individuos que aspiran a estar integrados en la sociedad de consumo lo consiguen. El éxito está reservado a unos pocos. Existen consumidores “defectuosos o frustrados” que no poseen las condiciones (monetarias, psicológicas, sociales, culturales, etc.) para adaptarse al canon social del consumo. Ello produce exclusión, marginalidad, desavenencias, pobreza, malestar, patologías y demás desviaciones que afloran sin cesar en nuestras sociedades. Es decir, el consumo no es un reino idílico de realización sino fuente también de muchas dislocaciones, frustraciones y conflictos.

1.3.10. George Ritzer

El norteamericano George Ritzer ha estirado otra de las líneas de investigación posibles siguiendo a alguno de los clásicos. En concreto,

desarrolla las intuiciones weberianas sobre la racionalización y el desencanto del mundo moderno aplicándolas a un contexto actualizado. A Ritzer le interesa hacer ver los órdenes culturales y las representaciones cognitivas contemporáneas y sus efectos sobre pautas y estilos de vida cotidianos. Para ello se fija fundamentalmente en los centros de comida rápida (como lugares donde la racionalización ha llegado al paroxismo) y las implicaciones sociales de este tipo de espacios socializadores, llegando a la conclusión de una “McDonalización” de la sociedad (Ritzer, 1996). Estos centros de consumo de comida rápida son, además, los escenarios de un tipo de consumo peculiar, transitorio, precario, breve, de ínfima calidad, más visual que tangible, más simbólico que real, etc.

A su vez, estos enclaves del *fast food* se encuentran adosados a los verdaderos escenarios contemporáneos del consumo: “las catedrales del consumo” (Disney World o Disneylandia, grandes centros comerciales, restaurantes de comida rápida, casinos, cruceros, parques temáticos e incluso virtuales cibercentros electrónicos, etc.). Estos objetos de fantasía, colorido y sonido, son la versión modernizada de enclaves de consumo compulsivo y masivo. La naturaleza encantadora y casi religiosa de los mismos nos sitúa ante el panorama de unos fenómenos que se encargan de re-encantar o dar sentido a un mundo desencantado, vacío y opaco. La nueva religión secular del consumo funciona como sustituto de las viejas religiones, ideologías o certezas existenciales. En sociedades con incertidumbre y ausencia de apoyaduras existenciales u ontológicas, la única manera para que los sujetos modernos recuperen el control de sus vidas es mediante estancias temporales en estas “catedrales del consumo” donde re-encantan el mundo (Ritzer, 2000).

1.4. Debate entre los diversos enfoques teóricos

Cabe mencionar que, como puede percibirse, una de las formas de abordar las teorías del consumo es, básicamente, distinguir entre aquellas teorías que ponen mayor énfasis en el papel activo del consumidor (“soberanía

del consumidor”) de quienes lo dibujan como un elemento vicario y dependiente de factores externos a él. Ambos polos, actúan como tipos ideales respecto a los cuales se sitúa o posiciona cada nueva aportación en las ciencias sociales. Cada una de las teorías anteriormente mencionadas tiene, en diversa combinación, parte de estas dos visiones. Los primeros acusan a los segundos de reservar un rol pasivo y subsidiario a los sujetos sociales proporcionando una visión de conjunto altamente pesimista o negativa, casi nihilista, donde los individuos son transportados por las estructuras sociales que los determinan. Los segundos reprochan a los primeros que enfatizar el rol del consumidor es legitimar, en última instancia, la expansión consumista del capitalismo moderno, que quedaría justificada por la libertad, autonomía e independencia del individuo que consume.

Se debe subrayar además que el consumo no es un elemento estrictamente económico ni una actuación puramente privada o personal. Sus pautas, sustentadas en la vida cotidiana, y dedicadas a distribuir tiempo e ingresos entre determinados bienes tienen una significación social especial. No remite únicamente a necesidades materiales que han de satisfacerse individualmente de forma monetaria, según las leyes del mercado, sino que se ven impulsadas por muchas consideraciones extraeconómicas: modas, usos, manías, carácter social, simbolismo, desmesura y derroche, satisfacción afectiva, despilfarro, aspiraciones, vanidad, exhibición, envidia, costumbre, personalidad, prestigio, deseos ocultos, estilos de vida, desdén, arrogancia, etc. Se podría decir que el consumo es una actividad continua formada por actos “socialmente reflejos”. Es más, si los consumidores se guiarán únicamente por la calidad o el precio de los artículos (como reza la economía neoclásica) la gama de bienes de consumo sería mucho menos variada de lo que es. Lo que muestran muchas teorías sociológicas es que, a partir de un cierto nivel de supervivencia, uno consume para salir del círculo social que le ha correspondido. Ese es el ecosistema o el biotopo donde habita el *homo consumptor*.

Sin embargo, nos interesa resaltar que a lo que llegamos finalmente es a reconocer que las teorías sociológicas más actuales del consumo tienen en cuenta una actualización de las teorías clásicas que incluye:

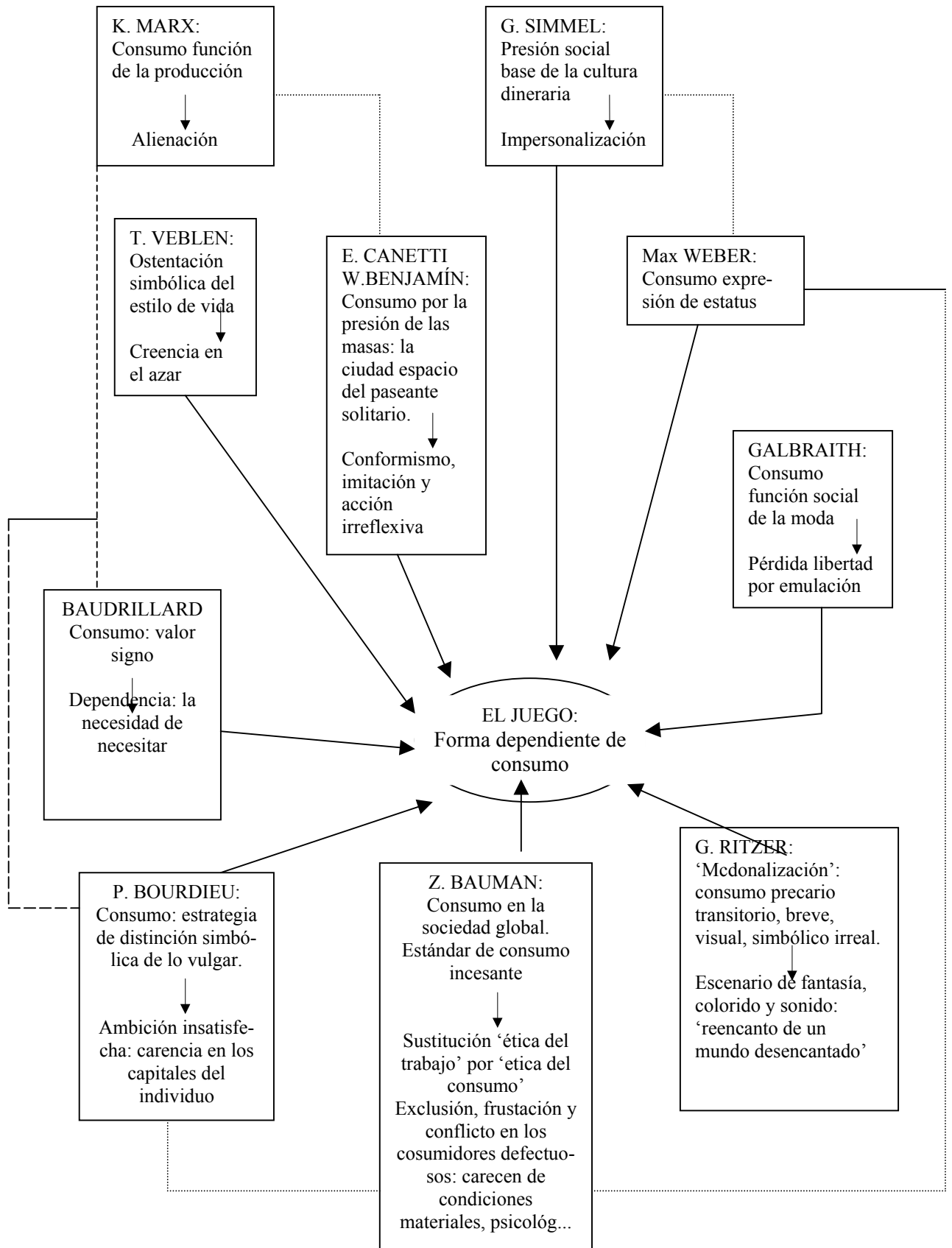
i) la idea de que la sociedad de consumo no es “un estadio más” de la evolución de las sociedades industriales y posee una especificidad propia que empapa y mediatiza todo lo social,

ii) un campo social en el que la imitación y la recurrencia a los mismos lugares marcan un estilo de vida que lo diferencia de etapas anteriores, y

iii) una suerte de culturización de los procesos de consumo en los que se valoran enormemente los dispositivos simbólicos, semióticos, imaginarios, etc. asociados al consumo y adquisición de bienes y mercancías.

Si ensayamos recuperar los aportes que las diversas teorías del consumo nos proporcionan para comprender de una manera más ajustada el significado que puede tomar el juego como praxis del consumo, nos encontraríamos con una serie de ejes conceptuales que tienden a concurrir en una idea más elaborada y compleja de lo que puede ser el juego dependiente en la sociedad contemporánea; trascendiendo así las limitaciones más endogenistas que han intentado su explicación con referentes individuales o aislando situaciones en exceso particulares. El siguiente Esquema intenta recoger una sinopsis de las variadas aportaciones teóricas que hemos comentado, intentando proyectar una hipótesis en la que se reflejan los elementos del consumo que pueden favorecer las condiciones en las que se desarrolla el juego dependiente.

Esquema 1. Síntesis conceptual de las teorías sociológicas del consumo bajo hipótesis connotativa con el juego dependiente



2. DESDE EL CONSUMO A LA ADICCIÓN

2.1. Introducción al consumismo

Probablemente el acceso al consumo de bienes y servicios sea considerado uno de los elementos constitutivos de la calidad de vida, indicador de satisfacción, poder y hasta exhibicionismo en algunos casos. En cierto contexto económico y social puede convertirse en el “modo de vida” adecuado a los niveles exigidos para sentirse “incluido” en determinado estrato o círculo social. En otros, puede convertirse en un verdadero privilegio entre pares, en circunstancias recesivas o de depresión de la economía.

La cuestión que aquí nos interesa es la de los aspectos del comportamiento relacionados con la conducta de compra, que habiéndose estudiado desde principios del siglo XX han recibido denominaciones de compra compulsiva, consumo compulsivo, consumo adictivo, compra adictiva o adicción a la compra, compra incontrolada o compra patológica, entre otros.

En efecto, la adicción al consumo se ha convertido durante los últimos años en uno de los temas que ha suscitado mayor preocupación y debate en el marco de las sociedades de consumo. Los elevados costes psicológicos, económicos y sociosanitarios que conlleva así como su progresiva incidencia en los distintos sectores sociales ha motivado que, tanto desde ámbitos sociales como científicos, se haya subrayado la urgente necesidad de desarrollar medidas que ayuden a prevenir y/o mitigar su impacto.

Aunque la realización de excesos consumistas no es un fenómeno exclusivo de nuestros días, sí lo es la dimensión que éste ha adquirido durante los últimos tiempos. Los autores que han tratado de contextualizar esta situación actual han realizado un recorrido por los antecedentes de los excesos de consumo en el pasado y, como fruto de esta labor de rastreo, han localizado diversos ejemplos de este tipo de conductas en épocas tan lejanas como la

Grecia clásica y el imperio romano (Gándara, 1996). No obstante, y a pesar de la indudable utilidad ilustrativa de estos “testimonios” remotos, no cabe duda de que la extensión social de los problemas de consumo nunca ha alcanzado las proporciones actuales. A este respecto, han sido muchos los autores que han señalado las características de las modernas economías de mercado como las “responsables” de la generalización del consumismo y del incremento de las conductas de consumo disfuncionales.

Desde la antigüedad, las personas hemos tenido que satisfacer nuestras necesidades básicas de alimentación, vestido, habitación, que con la modernidad fueron incorporando elementos que tornaron más compleja la tarea. Ahora no sólo es necesario comer, sino que debemos “comer sano”, en forma “equilibrada” para que no engordemos; también debemos estar limpios, pero además perfumados; nuestras casas deben contar con los últimos avances tecnológicos y nuestra vestimenta debe ser de las mejores marcas, bajo apercibimiento de “quedarnos fuera” de los niveles exigibles para lucirnos.

En este sentido, se ha resaltado que en el tránsito desde la sociedad preindustrial a la sociedad de consumo se han producido importantes innovaciones tecnológicas (producción en cadena) y mejoras socioeconómicas (aumento en los niveles de renta) que han convertido el consumo en un fenómeno de masas. Ante la amplia diversidad de artículos y la similitud de la oferta, cuestiones como la publicidad, el diseño de las áreas comerciales, el escaparatismo y las técnicas promocionales (por ejemplo, rebajas, ofertas, gangas, etc.) desempeñan un papel esencial en las decisiones de consumo. De este modo “customizar”, impregnar de “personalidad” singular a los productos, vincularlos con cuestiones de estatus y destacar su función restauradora del estado de ánimo son algunas de las muchas estrategias de venta utilizadas para “diferenciarlos” y convencer al consumidor. Este cambio en el significado sociocultural y psicológico de los bienes de consumo parece un terreno especialmente “abonado” para la realización de un elevado número de consumos por impulso y para la adicción al consumo.

Si a todo esto le sumamos la acción permanente de la publicidad y los medios masivos de comunicación, observaremos cómo a cada intención de satisfacer nuestras necesidades básicas se le sumarán los “compre”, “vea”, “tome”, “sienta”, que nos llevarán casi inexorablemente a un destino no deseado: el consumismo. Estos deseos naturales de consumir, ya que todos quisiéramos tener cosas porque las necesitamos o simplemente porque las deseamos, pueden convertirse en obsesiones que en algunos casos esconden trastornos serios.

La sociedad de consumo, no obstante, sólo representa una de las vertientes del problema. Así, en el afán por comprender los distintos matices que caracterizan la adicción al consumo (impulsividad, ausencia de control conductual, culpabilidad postconsumo, etc.), los investigadores de este área de conocimiento han profundizado en el papel que ejercen “otras cuestiones” de gran relevancia explicativa: las características del sujeto y los elementos contextuales que inciden en su conducta de consumo.

2.2. Breve historia del consumo en el siglo XX

La sociedad norteamericana de principios de siglo ha sido considerada por algunos (Díaz de Rada, 2001) como el origen histórico del consumo masivo que ahora existe en otras geografías y latitudes. Hay quien ha etiquetado esta época con el nombre de *Periodo Progresista* (1901-1916). Las causas de su emergencia se achacan a las innovaciones tecnológicas (especialmente energía eléctrica), a la producción de una línea de montaje en los entornos fabriles (que hizo bajar los precios de los coches), a la emergencia y consolidación de las técnicas de *marketing* (técnicas avanzadas de venta y publicidad), a la aparición de la “compra a plazos” (que eliminó el miedo derivado de las creencias protestantes a la deuda como señaló en su momento el sociólogo norteamericano D. Bell, 1987), a las mejoras en transportes y

comunicaciones, etc. Todo ello trastocó la estructura social de manera que el trabajo dejó de ser una fuente de mera supervivencia para convertirse, más bien, en el medio para consumir. Cuando una gran parte de la población tiene asegurada una alimentación mínima y una vivienda asequible (cubiertas sus necesidades mínimas), el nivel de ingresos aumenta y la diversificación de objetos es creciente, el consumo empieza a implantarse con fuerza y a ir permeando el resto de actividades sociales. Este incipiente modelo norteamericano comenzó lenta y gradualmente a exportarse y generalizarse al resto de países desarrollados.

La *década de los años veinte* supone el primer periodo prolongado en el que se empieza a disponer masivamente de bienes de consumo entre capas sociales amplias. Es también el comienzo de la formación de una clase media (la que más consume) fuerte en algunos países (no sólo Norteamérica). Empieza a disminuir paulatinamente la agricultura y a crecer la emigración a las ciudades registrándose una urbanización creciente (verdaderos centros de consumo privado). Dentro de la población urbana aumenta el número de obreros cualificados (o semicualificados) y la industria del automóvil emprende la tarea de vender muchas unidades con bastante éxito. A ello hay que sumar la extensión en la venta de cigarrillos, conservas, productos lácteos, algunos electrodomésticos (radios, frigoríficos, etc.). El periodo de posguerra (tras la primera guerra mundial) viene definido también por la expansión de nuevas formas de energía: el petróleo y la electricidad que redujo el precio de muchas materias elaboradas, fortaleciendo los mercados interiores y nacionales (reduciendo la expansión colonial).

Pero, todo esto no fue suficiente para evitar el estrangulamiento de una producción en crecimiento exponencial para una población todavía tímidamente volcada al consumo, lo que condujo a la *crisis del 29*. Crisis que será superada, en una siguiente fase mediante la aplicación práctica de políticas macroeconómicas keynesianas (gasto público, incremento del consumo y la inversión, negociación colectiva, mayor presencia estatal, etc.).

Las políticas post-crisis, a través de unas prestaciones sociales mínimas, buscaban garantizar la disposición a consumir dando entrada propiamente al capitalismo de consumo (Alonso, 1999; Ortí, 1994). Dicho de otra forma, a partir de entonces será el crecimiento del consumo el que se convertirá en condición indispensable para el crecimiento de la producción y no viceversa.

Sin duda el siglo XX es el siglo del consumo, especialmente tras la II Guerra Mundial. La cristalización de una industria con altas tasas de productividad y su racionalización primeramente taylorista y seguidamente fordista van a requerir su correlato en la esfera del consumo. Será cuando “el objeto de consumo toma a partir de ese momento una forma *geométrica* e *impersonal*. El diseño industrial se realiza según las exigencias del nuevo sistema de ensamblajes; desaparecen todos los ornamentos, adornos o accesorios que puedan obstaculizar la funcionalidad, buscada para garantizar potentes incrementos de productividad” (Alonso, 1999:21). La producción en cadena, como gran pauta que hace posible esa estrategia empresarial, exigía un amplio consumo para mantener el crecimiento económico. Las crisis de sobreproducción de finales de los años veinte y principios de los treinta abrieron los ojos a los estrategias de la industria que vieron en la incorporación de la clase obrera al consumo la única salida al cuello de botella planteado.

Incentivando las prácticas de consumo de los trabajadores a través del “consumo de masas” se absorbían los excedentes que ellos mismos producían evitando el estrangulamiento producido en la crisis de 1929 y así el ciclo funcionaba. El ejemplo clásico fue la acción de Henry Ford de subir el salario de sus obreros (de 2 a 5 dólares diarios) no con fines benéficos sino simplemente para asegurarse que sus propios trabajadores pudieran costearse uno de los coches que ellos mismos producían. Ford, verdadero “creador” de la clase media norteamericana sabía que si repartía más dinero, esa cantidad retornaría en forma de gasto y ventas de sus automóviles.

Dicho simplifcadamente, este primer consumo de masas desemboca (y es causado a su vez) en el Estado de Bienestar, el pacto fordista y en una intensa tendencia a la regulación social total. Pero, tengamos en cuenta que la demanda de bienes y servicios sólo prosperó gracias a una nueva moral hedonista asociada a la publicidad, al marketing y a los nuevos medios de comunicación.

Estos elementos conformaron la era del “consumidor insatisfecho”, ansioso por comprar, ávido de lo último, empeñado en diferenciarse y singularizarse a través de su consumo individual y privado. Consumo que transita entonces de la satisfacción de necesidades primarias a constituirse en forma de status, distinción simbólica y prestigio. Como han señalado algunos autores P.Ceron y Baillon, para que el nuevo equilibrio expansivo entre producción y consumo sea posible, es ‘imprescindible’ que los valores de cambio degraden de una manera absoluta y continua a los valores de uso. Eso obliga a que se acelere la pérdida de valor de uso de los productos poseídos. En sólo diez años (1948-1958), por ejemplo, se pasa de un 48% de familias norteamericanas que poseen su propio automóvil a un 73% (Alonso, 1999).

Así, el capitalismo de producción estaba más dedicado a satisfacer “necesidades básicas” (comida, trabajo, reproducción, etc.) pero con el paso del tiempo, garantizadas esas carencias, hubo que crear nuevas necesidades para no ahogar una producción en renovación y expansión constante. Y comenzó, o se consolidó, el consumo como signo de admiración y ostentación social que hasta entonces era un fenómeno vinculado con simples bienes de lujo reservado a muy pocos. Fue preciso dar a los objetos un nuevo significado social que fuera más allá de su utilidad concreta. Aparece entonces el *styling*, la fascinación formal de los productos, nuevos modelos a bajo coste, apariencias deslumbrantes y envoltorios atractivos para lo mismo de siempre. Para Baudrillard es la nueva concepción de los objetos por la que “su ‘funcionalidad’ no califica de ninguna manera lo que está adaptado a un fin,

sino lo que está adaptado a un orden o a un sistema: la funcionalidad es la facultad de integrarse a un conjunto” (1990:71). Dejando atrás la austera y monolítica línea de productos estandarizados, surgen otros que, realizando las mismas tareas, se revisten de un ropaje deslumbrante y seductor. Esa variación cosmética va a ser la que permita mantener la demanda de bienes de consumo con un ritmo inagotable.

Se considera que es a partir de la década de 1960 cuando ya se puede hablar plenamente (por lo menos en Europa y el mundo occidental) de *sociedad de consumo de masas* por el acceso generalizado al consumo de bienes y servicios para casi toda la población (incluso las clases menos acomodadas). Para ello fue necesario alcanzar una determinada “renta per cápita” (una mínima capacidad adquisitiva) y un sistema productivo capaz de satisfacer unas “necesidades” socioculturales variadas y en constante diversificación.

Todo ello se ha logrado tras toda una serie de metamorfosis a diversos niveles. En ese mismo momento podemos ubicar el paso del consumo fordista al postfordista en el que el consumo se va segmentando más y más. El paradigma keynesiano de la producción y el primer consumo de masas incitaba al consumo de los mismos productos, a la integración a través de objetos únicos y estándar para toda la población (para toda la clase media o demanda agregada solvente), estimulando la *imitación*. Pero, el arquetipo postkeynesiano de consumo, al vincular consumo y estilos de vida (desde valores postmaterialistas) estimula el consumo diferenciador, dividiendo y separando a los individuos en estratos y alentando la innovación.

La descripción histórica realizada previamente se ajusta mejor a EE.UU. Para Europa hay quien maneja otras fronteras temporales y fases; Díaz Rada, citando a Rustow, plantea que “para Europa las divisiones temporales deberían ser: antes de 1914, la década de los veinte, la década de los treinta y después de 1945 -se entra de lleno en el consumo de masas” (Díaz Rada, 2001:18). El

nacimiento de la sociedad de consumo en nuestro país, sin embargo, se data en fechas muy posteriores por nuestro desfase histórico con respecto al resto de Europa y EE.UU. José Castillo (1987) la sitúa en la década de 1960-1970 (en los que el consumo privado supone aproximadamente el 65% del PIB) con el desarrollismo franquista y la modernización de la última etapa de dicho régimen. Lo que caracteriza a la sociedad de consumo española es para Alonso y Conde, no sólo su tardía constitución sino su carácter periférico: “los mecanismos de fomento del consumo privado y la práctica ausencia del consumo público va a marcar el modelo de desarrollo español de la sociedad de consumo [singularizado por] su carácter subordinado, semiperiférico, dependiente y desarticulado socialmente” (Alonso y Conde, 1994:148).

En cualquier caso, a lo que se pretende llegar es a que uno de los elementos centrales que definen nuestras sociedades capitalistas actuales es el acceso generalizado a los bienes de consumo y servicios para la gran mayoría de la población. El consumo se ha convertido en una pieza esencial del sistema económico por su enorme importancia. Representa, aproximadamente, el 80% de la demanda agregada, del cual, el 60% es consumo privado y el otro 20% es consumo público (Díaz de Rada, 2001). Pero, la relevancia del consumo privado no se deriva simplemente de su peso en la demanda agregada económica sino del conjunto de fuerzas y elementos sociales que se movilizan para su mantenimiento y desarrollo. Para que el consumo sea el dinamizador del empleo y de gran parte de la actividad económica, es necesario orientar el resto de la sociedad al cumplimiento de ello.

Otro último elemento derivado del anterior que habría que señalar es que gran parte de los conflictos a los que hoy en día asistimos, remiten, en última instancia, al consumo. La autodefinition de nuestras vidas está imbricada con nuestra condición de consumidores al haber desaparecido o debilitado otras instituciones sociales. La constelación de formas de consumo está vinculada a

temas sociales conflictivos, antagonismos, enfrentamientos o pugnas que, en apariencia no, pero de alguna manera, dirigen su raíz al consumo. Conflictos que derivan en inestabilidades y malestares que suelen achacarse a cuestiones extrasociales coyunturales pero que hunden sus orígenes más recónditos en nuestra condición de consumidores.

2.3. Hipótesis de trabajo: de los excesos del consumo a las ludopatías

De alguna manera, la aportación revolucionaria de Durkheim -que recordaremos en el seno de las primeras miradas sociológicas- fue vincular explicaciones sociales a fenómenos que clásicamente se habían considerado individuales (“explicar lo social por lo social”). De esta manera, daba cuenta de un acto que históricamente se había pensado como personal y solitario (el suicidio) a partir de condicionantes y conjuntos de factores sociales y estructurales (Durkheim, 1998 [1897]). Quitarse deliberadamente la vida, no era fruto de una decisión psicológica o de una tendencia biológica innata sino la consecuencia de una serie de factores asociados a la estructura social (crisis, normas, valores, egoísmo o altruismo, integración y cohesión, etc.). Lo mismo podría decirse de fenómenos como las ludopatías, las patologías asociadas al cuerpo⁵³ y a la alimentación (el par anorexia/bulimia) y otras derivaciones extremas consideradas como enfermizas por el ojo clínico. No cabe ninguna duda de que en todas ellas existen contribuciones de factores psicológicos pero no cómo elementos únicos y omniexplicativos. Mantendremos aquí que algunas ludopatías pueden interpretarse como un resultado influenciado o una consecuencia imprevista de una incitación permanente y compleja al consumo masivo.

Una sociedad volcada al consumo constante, a la ostentación manifiesta, a la distinción permanente, a la realización personal a través de la posesión de artículos predispone a ciertas desproporciones o disfuncionalidades. La

⁵³ España es el país de la Unión Europea en el que más operaciones de cirugía estética se realizan, más de 300.000 al año.

propensión a determinados tipos de consumo acarrea unos frutos que se expresan como efectos colaterales sobre capas de población más frágiles o receptivas a patologías concretas. En concreto se estima que en torno al 1%-2% de la población de los países occidentales puede ser considerado “jugador patológico” aunque para franjas de edad adolescente (en torno a los 18 años) se han encontrado porcentajes del 3%-4% en EE.UU. y Gran Bretaña⁵⁴ (Villoria López, 1999). De hecho, como tuvimos ocasión de ver en el Capítulo 2, numerosos estudios psicológicos de ludopatías, a pesar de mantener una perspectiva netamente individualista, exploran con frecuencia las interrelaciones entre hábitos de consumo, poder adquisitivo, aspectos sociodemográficos y actitudes hacia el juego.

En una economía en la que más del 60% del PIB se debe al consumo privado debemos tener en cuenta que gran parte de las dinámicas sociales (algunas de ellas latentes y no manifiestas) están orientadas a la *movilización* de los individuos hacia dicho consumo. El continuo bombardeo de signos e imágenes asociados a la información del consumo, la abundancia de significados publicitarios, el abrumador intercambio de signos (siguiendo a Baurdillard) conduce a un tipo de vida social bajo el consumo generalizado. Esta “alucinación estética” de la realidad lleva a que los sujetos hagan del estilo de consumo todo un proyecto de vida y desplieguen sus gustos y criterios de consumo en la particularidad de un conjunto de bienes, prácticas, objetos o apariencias. Tratan de compensar con la estilización de su vida el variable grado de anomia, vacío o alienación que soportan cotidianamente. La “felicidad”, el nivel de satisfacción con su vida, sólo puede ser realizado o consumado (de conseguir y de consumir) a través de la capacidad para adquirirla mediante una relación constante y mágica con el dinero. Según pone de manifiesto A. De Miguel, “En España es mayoritaria la opinión de que la gente hoy sólo piensa en vivir mejor y en ganar como sea el mayor dinero posible [...] porque nuestra sociedad actual valora más a quienes triunfan y

⁵⁴ En nuestro país, algunos estudios (Arbinaga, 1996) proporcionan cifras de un 2,86% para menores de 18 años.

logran ganar mucho dinero que a quienes se esfuerzan por vivir con valores y principios morales (De Miguel, 2002:53). En esta misma línea:

“El momento actual se caracteriza por un gran desarrollo de los hábitos de consumo,(...). De este modo, el consumo está adquiriendo un lugar central en la vida del individuo, debido fundamentalmente a la pérdida de importancia de otras estructuras sociales y al hecho de que en la sociedad actual la identidad del individuo se fundamenta en los objetos sociales que posee” (Díaz de Rada, 2001:21).

Dicho de otra forma, partimos de la idea de que las ludopatías y otras patologías modernas (anorexia, bulimia) son fenómenos atravesados por el consumo constante, tamizados por los rasgos estructurales de la sociedad de consumo: alienación, individualización, frustración, relación fetichista con el dinero, gasto compulsivo, ostentación simbólica, etc. Si bien el consumo contemporáneo no proporciona todas las piezas que arman el rompecabezas de este tipo de fenómenos que intentamos abordar sí que indica un contexto interpretativo o un marco comprensivo para ellos. La correlación propuesta la fundamentamos en una serie de hipótesis e intuiciones que desarrollamos a continuación y que constituyen el marco sobre el que establecer esta conexión.

2.3.1. La compra impulsiva como “adicción al consumo”, perfiles de consumidores y ludópatas

La compra impulsiva (o compulsiva) se opone, en principio, a la compra reflexiva. Son precisamente dos fenómenos polares y antagónicos que desempeñan el papel de tipos ideales de posturas frente al consumo. No todo el mundo tiene una lista de la compra o posee una idea bastante clara de lo quiere cuando sale de compras (más bien lo decide sobre la marcha). Lejos de un análisis detallado y calculador, la estimulación de los deseos del consumidor conduce a pautas de consumo muy alejadas de las previstas teóricamente (por ejemplo, abundantes e ingentes compras muchas de ellas innecesarias y superfluas). La “compra inmediata” (en alta frecuencia) es un indicador de lo

que podríamos denominar *adicción al consumo* que, muy plausiblemente, puede vincularse a otras adicciones. Precisamente, numerosos terapeutas y psicólogos resaltan el carácter conectivo de las diversas adicciones que se superponen, refuerzan, vinculan y encadenan. Los estudios de las poliadicciones⁵⁵ proporcionan indicios interesantes del tipo de elementos comunes que generan y conexionan tales fenómenos.

Las características sociodemográficas de los individuos más propensos a la compra impulsiva pueden identificarse gracias a diversos estudios e investigaciones en (Díaz de Rada, 2001:71):

- Menores de 24 años, solteros, estudios secundarios.
- Hombres entre 25 y 34 años, solteros, estudios superiores, dos y tres personas aportan ingresos al hogar, ingresos entre 200.001 y 300.000 pesetas/mes.
- Hombres, menores de 24 años, solteros, estudios secundarios, dos personas aportan los ingresos del hogar, ingresos entre 200.001 y 400.000 pesetas al mes.
- Varones de mediana edad (Villoria López, 1999)

Por otra parte, el proceso de compra es visto, muchas veces, como un acto lúdico y placentero, magnífica identificación con las adicciones al juego. Existe cierto placer en el hecho de “ir de compras” o de “gastar más de lo previsto”. Un 32% de los españoles, por ejemplo, dicen sentirse a gusto yendo de compras, un 5% reconoce abiertamente “disfrutar mucho al comprar cosas que no tenía previsto” y un 26% afirma que “cuando tiene dinero en el bolsillo compra cosas que no tenía pensadas” (Díaz de Rada, 2001:77). Lo que nos lleva a afirmar que, en torno a un 20-25% de la población española encaja relativamente bien en el perfil del “consumidor hedonista” y que tiene una mayor propensión a emparentar el consumo con algunas adicciones y

⁵⁵ Por ejemplo, algunos estudios muestran la fuerte correlación entre juego patológico de jóvenes y problemas de juego en los padres y abuso de alcohol y drogas (Leisure et al, 1991 y Ladouceur, Dube y Bujold, 1994).

trastornos de la personalidad. Los rasgos sociodemográficos de aquellos que dicen disfrutar en las compras son:

- Mujeres, menores de 35 años, solteros, estudios secundarios y Formación Profesional.

Por otro lado, los dos perfiles más encontrados entre los jugadores dependientes, según ciertos análisis sociológicos recientes como el de Angela López Jiménez (2002) pueden identificarse con:

- Varones de 20 a 35 años con problemas de estudio o trabajo.
- Mujeres, amas de casa con problemas de autoestima y soledad.

En dicho estudio, dedicado a la Comunidad Autónoma de Aragón aunque se puede estimar como un indicador aproximado de una situación general, se reconoce que el 46,15% de los ludópatas y el 51% de los llamados “jugadores problema” tienen menos de 30 años y, muchos de ellos se encuentran en la franja de edad de 15 a 25 años (debido al acceso a las nuevas tecnologías, los videojuegos, los juegos de ordenador, Internet, etc.). El caso de las mujeres también es paradigmático, son menos visibles por jugar en “espacios cómplices” (no públicos, donde no sean delatadas) pero esta elección no merma su activo protagonismo en el mundo de los jugadores dependientes.

Lo que nos interesa remarcar con esta comparativa de perfiles son los posibles puntos de contacto o superposición entre ambos fenómenos. Aquellos sujetos cuyos rasgos o variables determinantes les sitúan con una mayor propensión a los excesos en el consumo (compra compulsiva) coinciden con los que tienen una mayor probabilidad de caer en la dependencia al juego. El que estos contornos individuales casen más o menos nítidamente no implica un

determinismo exagerado pero nos sirve como pista inicial para establecer los puentes entre los dos casos. Existe, podemos intuir, una alta facilidad para pasar de uno a otro lugar (adicción al consumo, adicción al juego) dadas ciertas características socio-demográficas y circunstancias vitales.

2.3.2. El “consumo hedonista”: el consumo como goce y juego

Uno de los caminos a los que conduce la sociología del consumo moderno es a representar este fenómeno como un momento privilegiado del desarrollo y satisfacción de pulsiones y deseos de los individuos. El consumo, como consumo hedonista, se habría convertido en la piedra angular de la regulación social de emociones, sentimientos y pasiones de muchas personas. Esta aportación tiene la ventaja de que enfatiza los elementos más irracionales del comportamiento del consumidor y nos coloca sobre la pista de posibles exageraciones y desviaciones. Resumiremos la perspectiva que perfila el consumo como realización hedonista de la personalidad en el siguiente cuadro:

Cuadro 1. Algunas características del consumo hedonista:

1. Implicaciones sobre los modelos mentales de comportamiento del consumidor:
 - Los deseos emocionales dominan a los motivos utilitarios en la selección de ciertos productos.
 - El consumidor dota al producto de un significado subjetivo adicional a los atributos que posea.
 - El consumo hedonista está relacionado con los modelos imaginarios de realidad; por tanto, los actos de los consumidores hedonistas se basan no en la realidad que ellos conocen, sino en la realidad que ellos desean.
2. Implicaciones sobre las clases de productos:
 - Mayor importancia de la emoción en una doble perspectiva: placer emotivo y sufrimiento emotivo.
 - El consumo de los productos hedonistas genera y exige una actividad mental cuantiosa por parte del consumidor.
 - La decisión sobre los productos hedonistas se basa primordialmente en los elementos simbólicos del producto y no en sus facetas tangibles.
3. Implicaciones sobre los usos de los productos:

- Existe una forma preferida de excitación emotiva cuando se trata de productos experimentados durante un determinado periodo de tiempo: excitación inicial baja, aumento de intensidad de la emotividad hasta llegar a un punto culminante y posterior descenso.

- La capacidad y el deseo de gastar recursos imaginario-colectivos en los consumidores varía a lo largo del tiempo.

4. Implicaciones sobre las diferentes conductas del consumo:

- Vinculación entre las respuestas emotivas e imaginarias del consumo del producto y la existencia de una variedad de diferencias subgrupales (étnicas, religiosas, etc.).

- Existencia de diferentes niveles de emoción o fantasía según subgrupos.

- Los subgrupos varían en su percepción de los distintos productos que son más adecuados para el consumo hedonista; según su particular percepción, cada subgrupo fomenta o disuade ciertas clases de consumo hedonista.

Fuente: Ruiz Vega (1988:150).

Lo que pretendemos mostrar aquí es que existen toda una serie de elementos “no racionales” (adquisición de objetos innecesarios, compra de productos que no se van a utilizar, ausencia de ahorro en situaciones de crisis, la compra por capricho, etc.) que vinculan las subjetividades de los individuos con el medio social que les rodea. Esos abundantes elementos extraeconómicos (no racionales) traen como consecuencia una interacción muchas veces patológica con los objetos y con el dinero. Consumidores hedonistas que, lejos de satisfacer sus necesidades “inmediatas” *gozan* en el acto de apropiarse de objetos, de símbolos, del poder del dinero, de la posibilidad de adquirir, del riesgo en la compra y en el juego. El acto de compra es algo más que una rutina, es un acto placentero (visual y táctil), con carácter de pasatiempo, juego⁵⁶ y ansia de afirmación identitaria. El mero hecho de ir de compras se asocia con el ocio. Como dice Amando de Miguel: “La utilidad no es más que un disfraz moral del placer” (De Miguel, 2002:25).

Sin embargo, la satisfacción de los placeres conlleva el peligro de acercarnos al polo de la trasgresión moral⁵⁷. El goce no es un elemento fácil de controlar y puede caer por la pendiente de “comportamientos reprobables”. Hay

⁵⁶ Sobre el carácter lúdico-festivo del acto de compra, véase Ritzer (2000).

⁵⁷ Entendemos aquí por moral la acepción que aporta T. Luckmann para las sociedades modernas, en el sentido de que “nociones del bien y del mal, lo correcto y lo incorrecto, continúan siendo relevantes para la conducta de la vida y, concretamente, para la planificación, ejecución y evaluación de las propias acciones y de los demás” (Luckmann, 2000:92).

siempre una sensación especial en el consumo, un toque pecaminoso, de ruptura de lo cotidiano, de superación de la rutina, de descontrol placentero, de disfrute del deseo insaciable. Hay quien considera, como A. De Miguel (2002), que si el consumo no estuviera tan íntimamente asociado a la idea de pecado (o prohibición) no tendría tanto éxito. Recordemos que los pecados capitales están, casi todos, conectados de alguna manera con formas y tipologías del consumo (gula, envidia, soberbia, etc.). El paso del ascetismo liberal (Weber) al consumo hedonista lleva aparejados también sus casos extremos y patológicos. De hecho, la publicidad no sólo juega con ilusiones sino también con una invitación firme y persistente al placer y al regodeo a través del consumo que puede ser tendenciosa. Lo que nos lleva a percibir que, por un lado, la sociedad actual promueve valores hedonistas, pero, por otro, crea frustraciones y tensiones al colocar esos valores en lugares inalcanzables en ciertas ocasiones.

Parece sugerente rescatar el dato de que la mayoría de los jugadores patológicos comienzan sus andanzas entre los 18 y los 30 años (Villoria López, 1999; López Jiménez, 2002). Esos primeros pasos por las sendas adictivas corren cercanas al inicio en determinados consumos (tabaco, alcohol, etc.), consumos muy vinculados al ambiente y a la presión social (amigos y medios de comunicación son los principales inductores según casi todas las investigaciones). Algunos círculos de socialización (amistades, familiares, etc.) arrojan comportamientos proto-adictivos o proto-ludopáticos demostrando que la familiaridad o accesibilidad es otro de los factores decisivos para la aproximación a algunos tipos de consumo.

2.3.3. El momento histórico: consumo y ludopatía en su marco temporal

Tengamos presente que, como recogíamos en el Capítulo 2, las ludopatías o el juego patológico, como enfermedad socialmente reconocida (de aparición en los manuales de medicina, psicología y psiquiatría) es de muy reciente catalogación: “La ludopatía como entidad nosológica no fue reconocida

hasta hace apenas 20 años. En 1980 y, bajo la denominación de 'juego patológico', "la Asociación Americana de Psiquiatría estableció los primeros criterios diagnósticos para este trastorno" (García-Resca, E., Braquehais Conesa, D. y Ochoa Mangado, E., 2002:3). De hecho, hasta 1994 la Asociación Psiquiátrica Americana no publicó de manera sistemática los criterios diagnósticos y médicos para clasificar y tratar este tipo de "desviaciones psicológicas" según unos procedimientos estandarizados⁵⁸.

A pesar de que hay quien considera que es una patología con siglos de historia, lo cierto, es que su peso y relevancia sólo se ha hecho "socialmente visible" (y por tanto intolerable) en los últimos años. Muchos investigadores parten del supuesto de que la propensión al juego es algo natural e inherente a la condición humana, a nuestra esencia psicológica. No cabe duda que lo lúdico siempre ha estado presente en la vida social pero no como obsesión manifiesta, adicción incontrolable o como neurosis constante. Ha sido a partir de la mitad del siglo XX que esa tendencia neutra y natural que todas las personas tienen al divertimento o al juego de azar se ha trastocado y se ha vuelto patológica alineándose con apuestas, dinero, otras adicciones o pulsiones descontroladas.

Y no sólo ha aparecido recientemente como una "enfermedad" a los ojos de la sociedad sino que ha desplazado su "objeto" de juego (o el móvil, meta o fin del juego) de un simple elemento lúdico (competir por ganar) a apostar con dinero (competir monetariamente). Si puede haber algo de natural en la biología humana que lo predispone al juego, desde luego, es patente que la orientación que casa juego y dinero es social e histórica. Justamente ocurre todo esto en la fase histórica en la que el consumo, como elemento social ubicuo, cristalizaba y se consolidaba como agente movilizador y dinamizador de la vida colectiva.

⁵⁸ Cfr. *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*, American Psychiatric Association, Washington D. C., 1994.

La datación de la “época fuerte” del consumo de masas como del reconocimiento público del juego patológico se solapan y superponen cronológicamente lo que pudiera indicar un sustrato o marco social común. De alguna manera, puede interpretarse al moderno consumidor en un nuevo ambiente social y cultural en el que ciertos factores y mecanismos moldean su comportamiento alineándolo de manera que juego y dinero acaben entrelazados.

2.3.4. El espacio social: centros de consumo y centros de juego

El negocio de lo que se denomina “grandes superficies” comerciales no consiste en que el consumidor va a comprar lo que necesita sino en que va de compras y acaba adquiriendo cosas que no tenía previstas. Este modelo de “centro comercial” importado de otros países (principalmente EE.UU.) tiene como característica principal una densidad de tiendas y lugares de consumo, ocio y recreo altísima. Además, está el factor añadido de que cualquier miembro familiar (adolescentes, niños, hombres y mujeres, ancianos, incluso las mascotas, etc.) tienen su tipo diferenciado o personalizado de consumo posible allí. Ya todos los componentes de la familia son potenciales consumidores, cuestión que “democratiza” el acceso al consumo evitando limitarlo a sectores, edades o géneros.

En una encuesta de 1996, el 72% de los encuestados afirmaban “ir regularmente de compras, por lo menos una vez al mes” (De Miguel, 2002:20). Mayoritariamente son mujeres las que componen ese porcentaje. Pero, precisamente, cuando nos referimos a grandes superficies el número de varones que participan en la compra aumenta enormemente. Estos lugares se han encargado de enganchar al varón al carro del consumo. Paradójicamente, también la visita a estos centros comerciales atrae a la gente más atareada

(con menos tiempo) a pesar de que suponga mayor gasto de tiempo (De Miguel, 2002:21).

Nos interesa aquí señalar que la ubicación física de, por ejemplo, máquinas tragaperras, loterías, juegos recreativos y bingos mayoritariamente situados en centros comerciales, tiendas y bares o próximos a grandes superficies comerciales delata también su cercanía simbólica al consumo. El origen del casino moderno está en la creación del Hotel Flamingo en las Vegas en 1946 lo que marcó un hito en la historia al combinar el hotel (con tiendas) y el casino como fórmula para promover el consumo. En los juegos de mesa de estos lugares, por cierto, los márgenes de explotación son del 25% y en las máquinas tragaperras del 50% (las auténticas piedras angulares de los casinos actuales). De hecho, sólo el *Hotel-Casino Mirage* obtiene, de media, 200 millones de dólares anuales (Ritzer, 2000).

En los últimos años, los casinos y lugares de juego compulsivo no sólo han florecido en torno a grandes centros comerciales u hoteles rodeados de muchas tiendas (catedrales del consumo) sino también en hipódromos, en zonas culturales, en espacios virtuales (*casinos on-line*), etc. Esta forma de “reencantamiento del mundo” a través de las simulaciones fastuosas y el consumismo desenfrenado (Ritzer, 2000) indica, de alguna manera, que, en estos lugares y en los últimos tiempos “el límite entre el juego y las compras se va erosionando” (Ritzer, 2000: 149). Entre las zonas comerciales y las zonas de juego se vislumbra una cercanía, una colaboración velada o, más sociológicamente hablando, una complementariedad. Esa combinación o convergencia constructiva ha llegado a producirse con el paso del tiempo a través de la deriva histórica de ambos fenómenos (el juego y el consumo). Podríamos decir también que los usos del tiempo en ambos lugares son regulados por los ciclos del hiperconsumo (Lunt et al., 1992).

2.3.5. El consumo de juegos: consumiendo ocio

El juego también puede verse como un bien de consumo, como un objeto de compra/inversión con una estimulante y variada recompensa. Los gastos en ocio están también correlacionados con las pérdidas puntuales en juegos de azar (Villoria López, 1999). Dichos juegos de azar se consumen implicando una relación compleja con ellos algo diferente al resto de mercancías. Por ejemplo, los lazos afectivos con los juegos de azar son paradójicos. De un lado existe una creencia constante en que la economía, en su totalidad, es un juego de suma cero (lo que unos ganan/pierden otros lo pierden/ganan: el que se enriquece lo hace a costa de los demás). De esta manera gran parte de la población piensa que si alguien recibe un premio en estos juegos, éste (el premio) está formado por la suma de lo que han perdido otros.

Sin embargo, esa visión es compensada tendencialmente con la de que la suerte es equitativa y que favorece a todos por igual. Para demostrarlo, dicen, basta con seguir jugando. De esta manera funcionan simultánea y ambivalentemente dos imaginarios: el de la comparación envidiosa y el de la nivelación por el azar. Lo interesante es que ambas trabajan activamente para fomentar el juego: una a través de la envidia y otra por la esperanza de compensación.

A eso debemos añadir que tanto el consumo como el dinero ganado fuera del mundo laboral (herencias aparte) son vías alternativas para conseguir lo que no puede conseguirse de otra forma. El consumo ostentoso nos aumenta un prestigio que nuestra identidad laboral no proporciona y el dinero obtenido fuera de los cauces habituales (salario) nos engorda una cuenta bancaria algo empequeñecida. Las dos dinámicas psicosociológicas están ancladas en el resentimiento (entendido en un sentido amplio y laxo: frustración, ausencia de otras expectativas, sensación de fracaso e inutilidad, incertidumbre, imposibilidad de obtener otras cosas por otros medios, ambiciones maltrechas, rencores, envidias, etc.).

En un juego de azar, además, hablamos más de expectativas que de realidades objetivas. Tiene que ver con la posibilidad de un éxito imaginado y azaroso, con una probabilidad de ganar algo, con la esperanza a través del goce desordenado. Hay una manifestación de “lujuria” en los juegos, de liberación de deseo irracional que desata las ataduras del uniforme serio y racional que llevamos día a día. Nos damos esa permisividad especial para gastar, engancharnos, jugar y romper ciertas normas asfixiantes. Personas que están a disgusto con su vida, que se encuentran en un estado emotivo frágil o que viven ciertos dramas personales son más proclives a castigarse con el juego. Las adicciones bien pudieran tener una dimensión sustitutiva de otros fenómenos que no nos satisfacen o compensan.

No obstante, no debemos perder de vista que tanto el juego como los vicios –referidos a los “delitos sin victimas”– (Lamo de Espinosa, 1993) están regulados socialmente. Por ejemplo, la costumbre de fumar puede tener vinculaciones con ciertos aspectos fisiológicos o biológicos de las personas, pero su inicio, su consumo persistente o su adicción son hechos radicalmente sociales (lo mismo ocurre con la extendida tendencia a adelgazar). La típica expresión de “café, copa y puro” no apunta a una necesidad irrenunciable de nuestros organismos a esa tríada post-gastronómica sino a disposiciones históricas y adquiridas que se han ido transmitiendo culturalmente. En el caso del juego funcionaría algo parecido, al reglamentarse a partir de ciertas incitaciones sociales a determinadas relaciones con los juegos de azar. Dicho de otra manera, el juego cumple una función social.

2.3.6. La significación social del dinero

Habría que añadir otra pieza a este recorrido por las sociologías del consumo para poder abordar coherentemente las dependencias del juego como fenómenos sociales. Nos referimos al *papel* del dinero y al simbolismo

con que se le reviste en las sociedades capitalistas (Simmel, 1977). Los juegos de azar no sólo se caracterizan por el elemento lúdico y casual de los premios sino porque la recompensa es un complejo y singularísimo objeto llamado dinero. En moneda o papel, este equivalente general de cualquier mercancía posee, en sí, características que le confieren un aura especial y poderosa. Es el único medio absoluto para conseguir cualquier cosa lo que le coloca un halo místico y mítico.

Algunos estudios realizados muestran que no es lo mismo jugar por dinero o, dicho con palabras más suaves, jugar “con o sin apuesta”. Las actitudes respecto a esta diferencia muestran que, en algunas investigaciones, los encuestados muestran su predilección por el “juego con apuesta”. Un 17,1% de las respuestas, en Villoria López (1999), reconocen que “no juegan sin apuesta porque les parece aburrido”. Aproximadamente un cuarto de los entrevistados juegan con dinero porque prefieren apostar ya que “supone un incentivo o aumenta la intensidad”. No podemos generalizar este caso ya que debemos reconocer que existe una horquilla de entre un 28%-35% que afirmaron jugar sin dinero y sin ningún tipo de apuesta. Pero lo que sí resultó significativo es la alta correlación entre aquellos jugadores que utilizan dinero en sus apuestas y la compulsión demostrada (“jugar a menudo”).

El riesgo a la ganancia o la pérdida parece representar un enganche mayor que quienes dicen jugar simplemente por relax, por descargar adrenalina o por diversión. Más aún, si no se juega habitualmente por dinero, ni se apuesta una gran cantidad monetaria (y, por tanto, no se pierde) las ludopatías no son tan visibles ni caen tan velozmente bajo la consideración patológica o la mirada correctora. Muchas adicciones al juego comienzan a ser manifiestas (y a buscarse su tratamiento) cuando los costes económicos (para el sujeto considerado o su familia) son altos. Ello no quiere decir que no haya compulsión ludopática si no hay apuesta, sino que su percepción es menor y la tolerancia social hacia la misma mucho mayor. Es, muchas veces, el gasto incontrolado de dinero el que hace saltar la alarma del juego patológico.

Recordemos que el dinero tiene un valor como instrumento de intercambio (valor de uso), un precio que varía (su valor de cambio) y un valor simbólico (el fetichismo del dinero). Tres caras en un mismo objeto, una tríada de valores que se encarnan en un mismo elemento. Los juegos de azar y muchas ludopatías se engarzan en esta multiplicidad de significados sociales que tiene el dinero con el que establecemos muchas veces relaciones extrañas.

Las ansias por poseer y adquirir cosas requieren una “actitud reverencial hacia el dinero” (como dijera Ramiro de Maeztu allá por el año 1933, según nos recuerda De Miguel, 2000). Del sentido sensual (gastarlo para conseguir las satisfacciones del consumo) se pasa, incluyéndolo, al sentido reverencial (codicia de dinero al reconocer que es algo que proporciona poder). Este último tipo de relación con el dinero se desarrolla no tanto con una entidad material como con su imagen abstracta, con el dinero como símbolo. No sólo se gasta el dinero que se tiene, también el que no se tiene (piénsese en los créditos o en las tarjetas para pagar)⁵⁹.

El sentimiento de estima al dinero está mal visto (no se predica) pero muy desarrollado (se practica). Nadie reconoce su aprecio al “vil metal” para no ser tachado de avaro, ruin, codicioso, tacaño o pesetero pero en las sociedades capitalistas modernas “no se puede andar por la vida sin él”. Precisamente porque tiene una cualidad peculiar y es que sirve como medio para conseguir cualquier bien, objeto o mercancía gracias a que puede cuantificarse con precisión. Su inmediata traducción a unidades monetarias indica su esencia de mediación, de herramienta, de útil, de requisito para la adquisición de lo que necesitamos o queramos.

⁵⁹ En 1994, sólo en España había 31,4 millones de tarjetas de crédito y, hoy en día, se estima que hay más tarjetas que habitantes (De Miguel, 2002:51). Téngase en cuenta que debido a que el Estado garantiza ciertas necesidades básicas podemos permitirnos gastar dinero antes de ganarlo y que, si esto no fuera así, el sistema económico quedaría tocado.

El apego al dinero surge de su capacidad para ser un símbolo de éxito en la vida. A causa de ello, la sociedad eterna está “monetarizada” lo que retroalimenta ese sentimiento crematístico. Es interesante señalar que en las encuestas de opinión realizadas sobre este tema (De Miguel, 2002:54-58), la mayoría de la gente dice que el dinero cuenta poco para sí mismo (frente a amor o salud) pero reconoce que es fundamental para los demás (mueve el mundo). Todos se piensan puros y castos y mientras para el resto reservan la idea de que se mueven por avaricia. Parece como si cada uno proyectara en el otro sus deseos o pensamientos. La “deseabilidad social” nos impulsa a reconocernos públicamente ajenos al dinero pero para los demás reservamos unas altas dosis de sinceridad.

2.3.7. El cuadrado M (Expectación e Individualización) en el juego

Uno de los puntos que repiten insistentemente los sociólogos del consumo en sus teorizaciones es la capacidad constructora de subjetividad de este fenómeno a través de la individualización (en el acto de consumir nos distinguimos) y de la compensación (se esperan satisfacer pulsiones). Cada acto de consumo (y aquí añadimos nosotros, cada juego) incide en una mayor o menor individualización (un comportamiento que nos acerca o nos aleja de lo grupal y colectivo) y nos coloca ante una espera más corta o prolongada (según inmediatez o no del premio).

En ese sentido, el juego, al igual que el consumo puede hacernos tramar relaciones más o menos solitarias (más o menos cooperativas) y colocarnos en distintos niveles de compulsividad en el acto del juego (según la espera al premio). Si cruzamos estos dos ejes, como hace A. Orti (2000) obtenemos un cuadrado M del juego según estas variables que puede ser de interés al disponer de un gráfico que nos ordene los juegos de azar de manera sistemática y sociológica.

Cuadro 2. Cuadrado M del juego

	COLECTIVA O CORPORATIVA		⇒ GRUPAL ⇒		INDIVIDUALIZADO		
ALTA EXPECTACIÓN (Mínima Espera, Premio Inmediato)			Timbas y Juegos de Cartas		Juegos de Casino		Máquinas tragaperras
						Bingo	
					Apuestas Hípicas		
↑ ↑ ↑ ↑	Rifas	Quiniela	Lotería Primitiva				
BAJA EXPECTACIÓN (Máxima Espera, Premio mediato)			Lotería Nacional				

Fuente: Alfonso Ortí (2000)

El vector que recorre diagonalmente de la esquina inferior izquierda a la superior derecha nos indica la línea que va de la menor dependencia a la mayor compulsión que precisamente ocurre con alta expectación e individualización. Expectación que encontramos asociada o incrementada por el fulgurante juego de símbolos que el consumo mueve constantemente alrededor de las mercancías y artículos de consumo. E individualización que queda marcada por una compra orientada a desigualarse y distanciarse subjetivamente del resto (de los otros, de lo vulgar, de lo connotado negativamente, etc.). El consumo ostentoso y simbólico que hemos mencionado anteriormente nos informa sobre cómo colocar los juegos de azar

respecto a algunas dinámicas históricas en las que están inmersos los sujetos sociales.

De un lado tenemos lo que podríamos denominar la “privatización del juego” en la que a mayor personificación solitaria del mismo (se va diluyendo su contenido colectivo o cooperativo) nos acercamos más a la ludopatía. De otro, nos topamos con el grado de espera al premio, la inmediatez de un posible premio y el control o la impulsión hacia el goce. Nuevamente, las características de los juegos de azar poseen similitudes y afinidades estructurales con el consumo y se ven inter-conectados en alguno de sus puntos.

Si se analiza el grado de “excitación subjetiva” que produce cada tipo de juego practicado se observa que los juegos de cartas son los más “excitantes” frente a las quinielas o las loterías que suponen un nivel de excitación realmente bajo. Estos porcentajes pueden explicar el poder adictivo de cada uno de los juegos, muy pequeño en el caso de quinielas y alto para bingos o tragaperras (Villoria López, 1999). Es decir, el tipo de expectación generado corre parejo también en su eje al grado de adicción que un juego puede generar (en función de la rapidez o lentitud con la que se obtienen las recompensas o se pueden buscar compensar las pérdidas).

Por otro lado, parece ser obligado mencionar que los “ritos sociales de consumo” promueven una versión individualizada del mundo social, tanto en la autopercepción del consumidor (“consumo lo que quiero”) como en la visión colectiva y exterior que se tiene de los compradores (“ellos eligen”). En el caso de las adicciones a los juegos de azar se repiten este tipo de discursos y tópicos verbales en los que los sujetos involucrados creen poder llevar las riendas de sus comportamientos (“yo controlo”, “lo puedo dejar cuando quiera”, etc.) y las estigmatizaciones sociales que rodean a los jugadores patológicos siempre convergen hacia una culpabilización individual (la noción de vicio). En

ambos casos, la individualización⁶⁰ parece ser un eje rector que retroalimenta e insufla este tipo de comportamientos y fenómenos sociales.

2.4. Desde los primeros apuntes a la investigación contemporánea

El fenómeno de adicción al consumo, además de sus referentes en las manifestaciones de la vida cotidiana, ha suscitado también el interés de los clínicos. Los primeros apuntes en torno a esta problemática aparecen en la literatura psiquiátrica en la primeras décadas del siglo XX (Bleuler, 1924), en cuyos estudios se pone nombre a las conductas adquisitivas desmesuradas como manía de consumo. La principal preocupación de esos autores estaba dirigida a conocer las distintas manifestaciones erráticas del control de impulsos (trastornos impulsivo-reactivos, por ejemplo) que se caracterizaban fundamentalmente por conductas excesivas, irreflexivas e incontroladas. Ahondando más en este tema, presentamos a continuación la aportación pionera de Kraepelin (1915) tal como la recoge Bleuler en su *Textbook of Psychiatry*:

“Como última categoría Kraepelin menciona los maníacos del consumo (oniomaníacos) en los que incluso consumir es impulsivo y les conduce a contraer deudas sin sentido, con retrasos continuos en el pago hasta que la catástrofe aclara un poco la situación, pero nunca totalmente, porque nunca admiten todas sus deudas. Según Kraepelin, aquí, también, siempre aparecen implicadas las mujeres. Los deudores frívolos habituales, que de esta manera desean conseguir modos de obtención de placer, naturalmente no pertenecen a esta categoría. El elemento especial es la impulsividad; "no pueden remediarlo", lo cual a veces incluso se expresa en el hecho de que a pesar de contar con una buena inteligencia, los pacientes son absolutamente incapaces de pensar de modo diferente y de concebir las consecuencias sin sentido de sus actos y la posibilidad de no realizarlos. Ni siquiera sienten el impulso, pero actúan de modo similar a una oruga que devora las hojas” (Bleuler, 1924:540).

⁶⁰ Que es un referente frecuente en las teorías sociales contemporáneas (ver, por ejemplo: Giddens, 1997; Beck, 1998: 95-201; N. Elias, 2000 y Bauman, 2001).

A pesar de la riqueza de matices con que Kraepelin describe esta conducta, resulta paradójico que el tema fuese descuidado hasta pasadas seis décadas. En efecto, tras este largo paréntesis, el interés por el estudio de las conductas consumistas excesivas reapareció con renovados bríos durante los años ochenta del siglo pasado. En este momento aparecen las primeras definiciones que subrayan la semejanza de este comportamiento con otro tipo de adicciones no sustantivas como una reacción inadecuada consecuencia de un impulso irreprímible, un acto poco consciente del que después nos arrepentimos, porque compramos cosas poco útiles o gastamos más de lo que podemos. A ello se le añade toda una etiología paralela, en gran medida, de los trastornos del juego excesivo: sentimientos de tristeza, rabia, incomprensión, desatención y soledad, búsqueda de identidad o de relevancia social, necesidad de saciar el vacío que causan la soledad, el tedio, la tristeza, la apatía, el aburrimiento, una frustración o desengaño, las tensiones y problemas, los disgustos o la incomprensión, que encuentran su vía de escape en la compra de artículos muchas veces no necesarios que aportan satisfacción en el momento de su adquisición. Intentando mitigar el dolor, canalizamos nuestro enfado hacia la compra y posesión del objeto.

De forma paralela al juego excesivo, se insiste además en que la impulsividad y la ansiedad caracterizan el carácter compulsivo del consumo, el cual responde a una insatisfacción vital intensa, a la carencia de alicientes o estímulos en nuestra rutina diaria, a la ausencia de actitud crítica y a un alto grado de credulidad y vulnerabilidad ante una publicidad comercial que identifica felicidad, seguridad en uno mismo y bienestar emocional con consumo. Intervienen también otros factores, como el deseo de estimulación social o interés por los lugares donde se congregan muchas personas (el centro comercial o las tiendas), y la inseguridad respecto al propio atractivo físico. La desvalorización y déficit de la autoestima también pueden estar detrás de este consumo irracional.

Como indicábamos, aunque las primeras manifestaciones del consumo

compulsivo comienzan a registrarse en los años veinte, no será hasta los ochenta cuando se convierte en poco menos que una enfermedad social, que alcanza a todo tipo de personas. La mayor vulnerabilidad de los jóvenes podría deberse a que en la adolescencia resulta más difícil controlar los impulsos. Los jóvenes consumistas gustan de frecuentar los centros comerciales y sienten el deseo permanente de ir de compras y adquirir cosas nuevas. En realidad, este comportamiento es el resultado de la insatisfacción personal, de la sensación de tedio y la falta de autocontrol, así como de la ausencia de alicientes, de estrategias de gestión del tiempo libre y de la escasa responsabilidad en el ámbito económico. Además, en los jóvenes se añade su mayor vulnerabilidad ante los mensajes publicitarios, en una etapa vital muy cambiante y marcada por la inestabilidad personal.

Otro de los rasgos que emparejan el consumo compulsivo con la dependencia a los juegos de azar es su carácter adictivo. Una conducta sólo se considera adicción cuando el individuo presenta estos tres rasgos: tolerancia (necesidad de consumir cada vez más para lograr la misma emoción), síndrome de abstinencia (cuando no se puede satisfacer la adicción) y pérdida del control (incapacidad de frenar en el consumo). Las conclusiones al respecto son paralelas a las del juego excesivo: la compra compulsiva -al menos, en sus manifestaciones más extremas- reúne todas estas características: la voluntad del afectado es casi nula, la satisfacción por la compra realizada deviene efímera y se entra en una espiral de la que difícilmente se puede salir sin la ayuda de un especialista.

Junto a estos desarrollos, el interés por el estudio de las conductas consumistas excesivas puede apreciarse por la variedad de indicadores tanto sociales como científicos que documentan tal hecho. Así, entre los testimonios del interés social suscitado por este fenómeno cabe reseñar tres frentes (Rodríguez y otros, 2002):

- a) las informaciones aparecidas en los medios de comunicación en las que se alerta contra los peligros de la adicción al consumo

- (endeudamiento, problemas emocionales, conflictos familiares, etc.)
y en definitiva de cualquier manifestación del consumismo;
- b) la “inundación” de manuales de autoayuda, y
 - c) la aparición de grupos de autoayuda que pretenden paliar las necesidades de las personas con problemas de consumismo.

En cuanto a publicaciones científicas, la primera referencia al estudio de la adicción al consumo aparece en un artículo de Frankenburg y Yurgelun Todd (1984). El principal objetivo de este trabajo era analizar el *dressing disorder* (comúnmente traducido por «trastorno en el vestir»). Se trata, según los propios autores, de un subtipo específico de adicción al consumo consistente en una fuerte necesidad de ir a la moda, o bien de imitar (con independencia de lo caro, incómodo o antiestético) el estilo de vestir de ciertos personajes famosos. En España, esta línea de investigación ha sido desarrollada por Gándara (1996).

En suma, la influencia de los factores sociales y las descripciones de casos a partir de la década de los ochenta del siglo pasado han constituido importantes estímulos, como ya hemos señalado, en la investigación sobre la conducta consumista disfuncional. No obstante, el estudio sistemático de la adicción al consumo no se consolida hasta que se produce la necesaria convergencia de las investigaciones sociales acerca de la conducta del consumidor y las del ámbito científico. Otro de los factores que ha incidido notablemente en el avance de esta área de conocimiento ha sido la aparición en escena de importantes grupos de investigación.

En nuestro caso, y en referencia al juego, seguimos experimentando una laguna importante en relación a una investigación sociológica sistemática que haga posible, al igual que hoy ya se manifiesta en estudios sobre consumo, una comprensión ajustada de los mecanismos interaccionales y los condicionantes sociales que propician los comportamientos más ocultos del juego. En esa dirección, el estudio empírico que sigue, procura indagar las descripciones y percepciones que tienen los propios sujetos afectados y

conscientes de la dependencia de la que se está convirtiendo en la adicción más singular de nuestro tiempo: la ludopatía. Bajo sus discursos quisiéramos ver traslucir como actúan los factores sociales de los que hasta ahora hemos ido dando cuenta.

CAPÍTULO 4: LA OPINIÓN DE LOS JUGADORES

1. METODOLOGÍA Y TRABAJO DE CAMPO

1.1. Elección de la metodología

En el momento actual vivimos en una situación de desarrollo y variedad metodológica y de técnicas de investigación sin precedentes en la historia de la investigación social. Nunca antes había habido tantos paradigmas, estrategias de investigación o métodos de análisis para perfilar o utilizar. Si las dicotomías positivismo/teoría crítica y método explicativo/método interpretativo serían puntos de referencia obligados desde el momento fundacional y clásico de la sociología, actualmente, a pesar de la gran profusión de perspectivas metodológicas y técnicas de investigación, los dos modelos de sociología

siguen estando estructurados en torno a las polaridades y/o puntos de encuentro de las perspectivas cualitativa y cuantitativa en las ciencias sociales.

Las vertientes más afines a la dimensión interpretativa derivarán hacia posturas humanistas (cualitativas) frente a las positivistas (cuantitativas). En este contexto cabría resumir el tenso y debatido par explicación-comprensión diciendo que, respectivamente, la perspectiva cuantitativa, conservando parte de su legado científicista, pretende la explicación de los fenómenos sociales a través de la medición y el contraste de hipótesis formuladas a priori, tomando como referencia el modelo de las ciencias naturales y las matemáticas como el lenguaje para la formalización, predicción y control de la vida social.

La vertiente comprensiva-interpretativa, ahora bajo el rótulo de la perspectiva cualitativa, enfatiza el carácter significativo del comportamiento humano, interesado por el lenguaje y en general por la interpretación y comprensión de los fenómenos sociales. Algunas características clave de la investigación cualitativa serían su dimensión comprensiva e inductiva (en lugar de explicativa y apriorística), que permite prestar atención al efecto de la presencia del investigador y la observación en el fenómeno o contexto de estudios. Las principales técnicas de investigación utilizadas son las historias de vida, la observación participante, los grupos de discusión, las entrevistas, el análisis de discurso y conversacional y, en general, aquellas técnicas que permiten la comprensión del significado de los agentes en la interacción. Dadas tales características (sintetizadas en la siguiente tabla comparativa), parece obvia la decantación de un asunto particularmente opaco como puede ser la dependencia a los juegos de azar, habiendo elegido como técnica a utilizar para la recogida de datos la más usual y no por ello más simple: la entrevista en profundidad.

Paradigma Cualitativo	Paradigma Cuantitativo
------------------------------	-------------------------------

Métodos cualitativos	Métodos cuantitativos
Interesado en comprender los procesos sociales y el comportamiento humano desde la perspectiva de quien actúa	Busca los hechos o causas de los fenómenos sociales, prestando escasa atención a los estados subjetivos de los individuos
Subjetivo	Objetivo
Fundamentado en la realidad, orientado a los descubrimientos, exploratorio, expansionista, descriptivo e inductivo	No fundamentado en la realidad, orientado a la comprobación, confirmatorio, reduccionista, inferencial e hipotético deductivo
Orientado al proceso	Orientado al resultado
No generalizable: estudio de casos aislados	Generalizable: estudios de casos múltiples
Asume una realidad dinámica	Asume una realidad estable

1.2. Elección de la técnica de recogida de datos

Habiéndonos decantado por la entrevista en profundidad, en principio, podemos presentarla en tanto que técnica dentro de la investigación social como un proceso comunicativo mediante el cual el investigador obtiene información de una persona (el “informante”) que se halla contenida en la biografía de ese interlocutor; entendiendo aquí biografía como el conjunto de las representaciones asociadas a los acontecimientos vividos por el entrevistado. Esto implica que la información ha sido experimentada y absorbida por el entrevistado y que será proporcionada con una orientación e interpretación significativa de la experiencia del entrevistado. Orientación, deformación o interpretación que muchas veces resulta más interesante en términos informativos que la propia exposición cronológica o sistemática de acontecimientos más o menos factuales.

La subjetividad directa del producto informativo generado por la entrevista es su principal característica (lo cual encaja con nuestra investigación) y, a la vez, su principal limitación. La entrevista abierta de investigación social tiene su mayor sentido, por tanto, al ser utilizada donde nos interesan los actos ilocutorios más expresivos, en el sentido de individuos concretos que por su situación social nos conciernen para localizar discursos que cristalizan, no tanto los metalenguajes de colectivos centralmente estructurados, sino las situaciones de descentramiento y de diferencia expresa.

La llamada función *emotiva* o expresiva centrada en el destinatario, se convierte en el punto central de referencia de la práctica de la entrevista abierta de investigación, pues apunta a conseguir una expresión directa de la actitud del emisor ante aquello que constituye su mensaje. Tiende a producir la impresión de una cierta emoción, sea verdadera o fingida (de ahí su nombre de función emotiva); es reflejo de la subjetividad del emisor y revela su actitud ante la naturaleza del referente de investigación, en cuanto que objeto a conocer, definiéndose así en esta función las relaciones internas entre el mensaje y su autor. La función autoexpresiva tiende a ser complementaria y concurrente de la función referencial de la comunicación, introduciendo el elemento de la afectividad subjetiva, el de los propios prejuicios, racionalizaciones y proyecciones, y transfiriendo identidad a la dimensión cognoscitiva y objetivante de la función referencial del lenguaje.

El yo de la comunicación en la entrevista no es, pues, simplemente un yo lingüístico sino un yo especular o directamente social que aparece como un proceso en el que -como señaló en su día Georges H. Mead (1990)- el individuo se experimenta a sí mismo como tal, no directamente, sino indirectamente en función del otro generalizado, esto es, desde el conjunto de puntos de vista particulares de otros individuos miembros del mismo grupo, o desde el punto de vista generalizado del grupo social al que pertenece.

Esto nos lleva a la relación concreta de la entrevista como un lugar en el que se expresa un yo que poco tiene que ver con el yo como "realidad objetiva", individualista y racionalizado -típico del conductismo, del utilitarismo microeconómico o de cualquier visión fundamentada más o menos en el individualismo metodológico-, sino un yo narrativo, un yo que cuenta historias en las que se incluye un bosquejo del yo como parte de la historia.

¿Cómo compensa la entrevista de investigación sus propias debilidades? Esencialmente por los servicios prestados; éstos han sido muy importantes para la investigación que aquí presentamos, máxime cuando se

considera la riqueza heurística de las producciones discursivas obtenidas por la entrevista, que supera ampliamente a la del cuestionario.

Numerosas investigaciones que han empleado casi exclusivamente este dispositivo aportan unos resultados interesantes, a veces inesperados, próximos a unos hechos vividos por las personas entrevistadas. Así cabe analizar y transmitir numerosos «saberes sociales» que han sido construidos por la experiencia y la práctica; de hecho, la entrevista de investigación es el fruto de una concepción particular de la investigación.

Este modo de aprehensión, a veces elevado al status de una epistemología, proporciona a las representaciones transmitidas por la palabra una importancia primordial para comprender los hechos psicológicos y sociales. El empleo de la entrevista presupone que el objeto temático de la investigación, en este caso un hecho considerado patológico o propio de la desviación, será analizado a través de la experiencia que de él poseen un cierto número de individuos.

El empleo de la entrevista de investigación traduce a menudo otra realidad más pragmática: la del interés que hallábamos en el empleo del dispositivo para una investigación tan sensible como la que llevábamos a cabo. Este manifiesto interés es sin duda explicable en términos de la relación calidad-precio: comparados con los estudios cuantitativos, los estudios mediante entrevistas son menos caros y proporcionan mucha más información y más significativa. En este marco de referencia, la entrevista, excluida de un verdadero procedimiento de investigación, produce unos resultados que cobran las más de las veces el porte, más o menos complejo (con clasificación y tipología) de una organización temática de los pensamientos (comunes) de un grupo de sujetos sobre un tema determinado, y ello por lo que se refiere a los estudios encargados.

La entrevista entonces sólo se puede juzgar, como cualquier otra práctica cualitativa, por sus resultados finales, por la riqueza heurística de las producciones discursivas obtenidas en ella; sobre todo, en la posibilidad de

recoger y analizar saberes sociales cristalizados en discursos que han sido contruidos por la práctica directa, y no mediada, de los sujetos protagonistas de la acción. En este sentido nos sentimos satisfechos con su realización. En efecto, el empleo de la entrevista presupone que el objeto temático de la investigación, sea cual fuere, será analizado a través de la experiencia que de él poseen un cierto número de individuos que, a la vez, son parte y producto de la acción estudiada, ya que el análisis del narrador es parte de la historia que se narra.

Este tipo de concepción, además, se enfrenta a la idea de la entrevista como una técnica de recogida de datos para las orientaciones más positivistas, o de recogida de discursos para las de carácter más lingüístico; como si los datos tuvieran una existencia y una estructura fija e independiente de la interacción social que los genera y del método que los recoge. Lo mismo ocurre cuando hablamos de discursos y nos comportamos como si los discursos existiesen en sí mismos, independientes y, como si de una toma de muestras biológicas o geológicas se tratara, se recogieran aproblemáticamente, siendo lo verdaderamente importante el análisis ulterior de los elementos internos en función de su coherencia estructural. Al contrario de tales aproximaciones, hemos generado una colección original de datos, que aunque adolecen de una escasa dispersión (pues están centrados en tres localizaciones andaluzas) permiten indagar con un carácter exploratorio en un ámbito inusitado para la ciencia social española.

1.3. Algunas notas sobre los entrevistados, el ámbito y el contexto del trabajo de campo realizado

El número de personas entrevistadas puede parecer reducido como así es por su cantidad, pero no por el contenido aportado en sus manifestaciones. A la altura de la entrevista número 14 –que no se refleja en la tabla que sigue–

los aportes referenciales del discurso desarrollado empezaban a ser reiterativos con los relatos previamente recogidos. Es sabido que una indicación de cobertura informativa suficiente sobre el objeto de estudio consiste, en términos cualitativos, en la saturación que se aprecia cuando en una sucesión de entrevistas realizadas los temas que emergen son recurrentes bajo la misma trama argumentativa (Glaser, 1965; Strauss, 1987; Tylor y Bogdan, 1986). Entonces el número deja de ser relevante y el contenido asume el papel central de la información buscada.

Una posible razón de la pronta saturación encontrada puede deberse a la singular naturaleza del juego y a los problemas recurrentes que se asocian con la actitud de jugador dependiente.

El ámbito del estudio ha sido la población asentada en la comunidad autónoma andaluza afectada por el juego, y en particular la zona de Andalucía oriental para el estudio de casos. La circunscripción de una comunidad autónoma es adecuada para un estudio de esta naturaleza porque en la actual configuración administrativa de España permite a cada Comunidad establecer sus propias políticas sociales y desde ella se articulan asimismo los movimientos y asociaciones especializados en problemáticas sociales como las relacionadas con el juego.

Dentro de la comunidad andaluza, los lugares de residencia de los entrevistados han sido elegidos según peculiaridades personales atendiendo al marco teórico y según las diferencias que tienen las estructuras sociales de los municipios en cuya diversidad, según nuestra hipótesis de trabajo, se pueden dar factores diferenciales con distinta repercusión en la aparición de conductas adictivas al juego. En este sentido, se han procurado elegir entrevistados de similar perfil sociodemográfico que residan en distinto tipo de hábitat según un doble criterio: (1) que entre los municipios haya diferencias en el grado de complejidad urbana (vgr. Granada vs Maracena; Jaén vs Orcera), y (2) que sean distintas las expectativas socialmente fundadas por el desigual grado de

desarrollo económico y social que se da en el entorno (El Ejido, altas expectativas vs Linares, bajas expectativas)

Por último, el contexto social y profesional en el que está implicada la Universidad en la que desempeña su actividad la investigadora, ha favorecido un plus informativo de las realidades sociales en las que se desenvuelve la población objeto de la investigación. Bajo estas condiciones se han seleccionado a las personas entrevistadas de cuyos perfiles se da cuenta en la siguiente tabla:

ENTREVISTAS REALIZADAS:

ENTREV.	SEXO	EDAD	ESTADO CIVIL	PROFESIÓN	LUGAR RESIDENCIA
E1	Hombre	44	Casado	Oficial 1 ^a	Jaén
E2	Hombre	19	Soltero	Estudiante	Orcera (Jaén)
E3	Hombre	44	Casado	Tornero	Linares (Jaén)
E4	Mujer	50	Casada	Dependiente	Linares
E5	Hombre	58	Casado	Cortador de confección jubilado	Maracena (Granada)
E6	Hombre	28	Soltero	Admvo. Banca	Granada
E7	Mujer	39	Soltera	Representante	Granada
E8	Mujer	50	Casada	Asistenta	Granada

E9	Mujer	47	Casada	Ama de casa	Granada
E10	Hombre	40	Casado	Hostelería/Albañil	Granada
E11	Hombre	31	Casado	Guardia Civil jubilado	Almería
E12	Mujer	58	Casada	Ama de casa	Almería

2. ANÁLISIS DE CONTENIDO DE LAS ENTREVISTAS

Procedemos a continuación a realizar un análisis descriptivo del contenido de las entrevistas realizadas a doce ex-jugadores. Transitaremos breve y esquemáticamente por los puntos más frecuentados y por los temas más reiterados en sus narraciones, percepciones y vivencias sobre el mundo del juego y las adicciones. Se pretende, por tanto, rescatar una serie de conceptos e ideas clave que se articulan en los discursos elaborados por los sujetos entrevistados. Esas temáticas nos proporcionarán pistas para interpretar el fenómeno de la adicción al juego desde un punto de vista eminentemente sociológico. Por tanto atenderemos no sólo a cuestiones de corte psicológico o individual (autopercepción, sentimientos, frustraciones, personalidad, etc.) sino a factores sociales que condicionen el fenómeno estudiado (valores, trabajo, relación con el dinero, familia y entornos afectivos, etc.). También se busca, no sólo indicar qué elementos pueden favorecer la dependencia al juego sino qué consecuencias sociales y colectivas pueden generar (aislamiento, deterioro de relaciones, estigmatización, invisibilidad de las ludopatías, etc.).

2.1. Ludopatías: la pérdida de control por el juego

La mayoría de los entrevistados reconocen un punto de inflexión en su relación con el juego: el paso de un momento lúdico a un momento patológico. Cruzar la línea que separa el simple divertimento o entretenimiento (muchas veces social) de lo que podría considerarse una

obsesión descontrolada (individualizada) es el comienzo de un proceso en el que la voluntad deja de poder gobernar el comportamiento de las personas. Ahí reconocen múltiples entrevistados que se iniciaba un descontrol que anulaba sus capacidades mentales y psicológicas básicas. La ausencia de control en determinado momento aparece en numerosas entrevistas como un rasgo esencial y común en la relación de los jugadores habituales con el juego. Algunos aseguran llevar tiempo jugando y acercándose a los espacios de juego (bares, restaurantes, bingos, etc.) pero afirman que hay una frontera o línea tras la cual la patología aflora con todas sus consecuencias. Si se carece de fuerza personal o psicológica para dominar la adicción podríamos decir que la sensación de pérdida de control es abundantemente citada por todos los exludópatas entrevistados. En esos casos, el juego o su encarnación física (las máquinas) pueden más y mandan sobre las personas. Sería una forma de definir o identificar el fenómeno a partir de la autopercepción de los propios sujetos implicados:

E1: “y en fin ya te digo,... Llegaba... y el dinero en el bolsillo y saber controlarse, cosa que yo no he sabido”, “te jugabas todo lo que tenías: el reloj, los mecheros, el dinero...”, “con el dominó me pasó como con el billar, me llegó a obsesionar”.

E2: “yo pues los primeros ocho o diez meses no tuve ningún problema... luego ya pues cuando ves que empiezas a lo mejor a perder..., entonces es donde viene el problema, cuando no sabes controlarte, cuando no sabes decir hasta aquí he llegado o hasta aquí he perdido lo suficiente y tú dices yo quiero recuperar lo que he perdido”.

E3: “yo no dejaba de jugar, yo quería jugar pero yo el juego, a mí el bingo me llamaba”, “me parece que yo no era martín, martín no era, no era yo como persona, tenía que explotar, tenía que salir...”

E4: “cuando ya estás tocando fondo lo dejas todo. Para ti lo principal es el juego... decimos que mañana ya no lo vamos a volver a hacer, eso es mentira, nosotros lo decimos pero el subconsciente te está diciendo que no, de hecho te

está diciendo que no puesto que cuando llega la noche tus sueños son el juego... sí he soñado con las máquinas y he soñado con la jugada que tenía que hacer” “es cuando ya ves que la máquina puede más que tú, que tú no la dominas, que ella te está llamando”.

E6: “jugaba a perderlo todo, bueno a perderlo todo y que no dormía... de lo único que te preocupabas era de tener dinero para echarlo en la máquina”.

E7: “y ahora pues te tienes que ir de marcha. Yo me iba como si no hubiera pasado nada pero en tu mente estaba ahí”.

E9: “llega un momento en el que tú ya no controlas el juego, el juego te controla a ti”, “cuando ya somos jugadores patológicos que estamos metidos hasta el fondo” “era las 24 horas en el juego, porque si no estás delante de la máquina, tu cabeza está pensando, a ver...”, “pensabas jugar cuando sales... aquí me va a caer, voy a tener más, y cuando ya ves que no tienes nada es cuando ya te sientes mal, lloras, juras, pateas y al otro día te están picando las monedas, cuando tienes monedas o estás viendo a quien vas a engañar para jugar”.

E11: “Cuando tenía catorce o quince años, y eso lo tengo muy marcado, los salones de juego los abrían los domingos por la mañana a las diez, pues yo estaba allí a las nueve y media, perdía horas de sueño y estaba esperando ansioso a que abrieran la puerta”, “sabía que me estaba gastando el sueldo del mes pero no podía parar”.

En algunas entrevistas se asume que hay un intento habitual de autoengaño en el jugador: el pensarse fuera de la trampa del juego, más allá de lo patológico y bajo el gobierno libre de su voluntad. Pero dicha sensación es un claro espejismo y un vano intento de creerse al margen de la adicción:

E9: “no si yo en el momento que quiera lo dejo, que es lo que decimos todos”.

Hay también referencias verbales al carácter circular del juego, que funciona como una trampa que atrapa, como un enganche autoalimentado a través de la apuesta. Pérdidas y ganancias, ambas justifican que se siga

jugando, ya sea una u otra hay motivo para seguir jugando: si se pierde hay que tratar de recuperar lo perdido, y si se gana eso legitima la continuidad ya que se tiene suerte o se está recibiendo recompensas. Este elemento recuerda a la vieja afirmación psicoanalítica del doble vínculo de ciertos procesos psicológicos. Independientemente de nuestra suerte, de si se derrocha o gana, estamos vinculados con el juego indefinidamente.

E1: “en aquellos entonces había máquinas, hombre, espectaculares, la mala suerte también que tienes o la buena suerte para algunos, que echas diez duros y te salen diez mil ¡cojones esto qué fácil es! Mañana vengo otra vez, claro mañana vas y echas diez mil y no te sale un duro y ya... a ver si recuperas las diez mil, ese es el juego de azar”.

E2: “echas una moneda... empiezas, vuelves a echar... es como un círculo, siempre quieres que te toque... si te descontrolas como me pasó a mí pues vas de mal en peor... cuanto más pierdes más quieres jugar para recuperar lo que has perdido, es como un círculo” “no lo recuperas o si lo recuperas lo vuelves a echar para ganar más”.

E7: “que salía la cosa bien, a mí me daba igual, que salía mal, pues igual”.

E10: “mira por donde la primera vez que entras al bingo ‘cantas’, mira por donde la primera vez que entras tienes esa suerte, claro eso te llama a ir otra vez”.

Se combinan también en los comentarios analizados tanto una cierta sensación de control sobre la máquina (se piensa que se sabe manejar y que se puede provocar o inducir el premio) como la creencia de que se va a tener suerte. Sentir que el mecanismo de las máquinas no tiene secreto (uno es el que domina, el que lleva las riendas), que se pueden manejar al gusto y que se está tocado o que la suerte proveerá premios sin fin (el azar se puede gestionar, se está en racha y hay que aprovechar) son sensaciones constantes en los adictos al juego. Son percepciones que apuntan al reforzamiento

personal mediante las ideas de acción sobre el mundo exterior y la confianza en la contingencia o en la casualidad.

E1: “yo siempre le he dicho a mi hijo que cuando juegue a algo que lo juegue él”, “yo siempre he tenido facilidades para los juegos esos de habilidad, pues no sé o he sido un superdotado o he sido el más ‘tonto’ de todos pero es que me salían las cosas bien. Ganaba dineros...”, “ cuando echabas dos manos ‘ya sé jugar’, o creías que sabías jugar y ¿que pasa? Que a lo mejor jugabas y ganabas”.

E4: “Lo peor de todo es cuando empiezas a echarle y crees que le has cogido el truquillo, de que llega un día y te sale el premio, llegas al día siguiente y por hache o por be está la máquina y te vuelve a salir, dices ¡leche es que esta todos los días sale a tal hora! que ésta por lo que se le echa pues si tiene que...”

E6: “creer que te van a tocar todas las máquinas”.

E8: “y me metí en las máquinas... porque ganaba”.

2.2. La invisibilidad social de las ludopatías

Pueden observarse referencias múltiples en algunas de las entrevistas a una concepción de las ludopatías como enfermedades sociales invisibles. Son desequilibrios, problemáticas o disfuncionalidades que, debido a sus características estructurales (uso de un elemento tan común como el dinero, juego en espacios tan frecuentados como los bares, aceptación del juego como entretenimiento, facilidad para separar adicción de vida cotidiana, etc.) se encuentran ocultas y soterradas y para las que no hay mecanismos claros y precisos de identificación.

Ello hace de las ludopatías unas patologías difícilmente detectables o por lo menos más complejas que otras adicciones como pueden ser las drogas.

Las ludopatías son socialmente ignoradas o relegadas a lugares de interés bajo, se encuentran asociadas a cuestiones cotidianas y a rutinas diarias que no llaman la atención inmediatamente. Eso implica que no existan necesariamente signos llamativos o comportamientos escandalosos y que se den casos de muchos jugadores excesivos que continúan con sus problemas durante años sin que nadie lo perciba:

E2: “yo en mi pueblo conozco muchísima gente que tiene el mismo problema que yo”.

E9: “no nos tenemos que meter nada, se tarda más en detectarlo... porque si yo llego y tengo el mono le pego a quien sea como hacen los que roban... el otro juega, si tiene los síntomas tiene dolor de cabeza o tiene mal humor... te lo tragas para ti, cuando se dan cuenta ya te has podido jugar el patrimonio”.

En este sentido, las deudas puede ir creciendo exponencialmente durante muchos años y almacenándose lentamente pero sin que se vean o se noten en exceso. Es por ello que gran cantidad de ludópatas acumulan deudas millonarias, precisamente porque tienen tiempo de gastarse todo ese dinero hasta que se descubre la adicción o hasta que se corta de raíz el problema. Y las relaciones sociales que mantienen se van deteriorando a lo largo de años y años:

E1: “yo me he reformado con cuarenta años, así que fíjate tú desde diecisiete hasta cuarenta son veintitrés años lo que ha estado aguantando [su mujer]”.

E4: “yo ya tenía una deuda de 2 millones de pesetas... no es un día, es de años, como vas tapando los huecos anteriores”.

E11: “yo debo de ocho a diez millones de mi época de jugador”, “a mí lo que me ha hecho daño ha sido el aspecto económico, que es lo que te hace venir aquí [a la asociación]”.

Incluso ocurre que la misma familia (y las redes de relaciones primarias, amistades o parejas) pueden ayudar a ocultarlo por una cuestión de sobreprotección o para evitar la vergüenza y el escarnio. El ocultamiento, por tanto, puede llegar a ser deliberado y premeditado:

E3: “mis padres me tapaban mucho, ahora a lo mejor pues sí lo reconozco de que no lo hicieron nada bien... y nos dieron dinero”.

2.3. El caldo de cultivo: expectativas personales y frustraciones

Si nos concentramos en las posibles causas o los factores de riesgo que pudieran determinar el fenómeno que venimos analizando no podríamos pasar por alto los deseos, las esperanzas y los fracasos de los entrevistados. En varias de las entrevistas transcritas observamos reiteradamente la existencia de expectativas personales sobredimensionadas o que se perciben actualmente como ingenuas y malogradas. Los mismos entrevistados vinculan ciertas expectativas frustradas con predisposiciones mayores al juego. Dichas ilusiones y sueños personales, a la larga, se vuelven frustraciones emocionales, malestares por el no cumplimiento de deseos de realización y éxito que pueden desembocar en situaciones de fragilidad.

Las expectativas exageradas o no cumplidas y la falta de oportunidades vitales llevan a los sujetos a debilidades emocionales que son el primer paso para caer en adicciones. Cabe decir que, a pesar de señalarse como cuestión personal e individual, muchas de ellas son alimentadas socialmente por un imaginario del éxito o el triunfo y la promoción o ascensión.

E2: “ahora mismo en mi pueblo no hay trabajo... para vivir aquí la verdad es que tienes que haber nacido o que te guste mucho el campo”.

E4: “yo me veía casada, trabajando siempre, yo me veía una señora, sí es verdad, yo me veía casada, con tener una casa hermosa, grande, con tener

una familia pero yo una señora de postín, pero no, los castillos se me hundieron”.

E8: “yo esperaba que la vida fuera todo como un jardín de infancia, un paraíso, muy romántica”.

E9: “hice hasta tercero de bachiller, cuando decidí dejarlo, pues yo creía que me iba a comer el mundo.... me iba a trabajar... iba a ganar mucho, yo creo que ahí empieza la fantasía, lo que tenemos los que al final somos jugadores, el pelotazo, el ganar, y ahora comprendo que no”.

E10: “si hubiera tenido la cabeza más en condiciones pues a lo mejor hoy en día yo tendría un gran negocio con mucho empleados y yo tendría muchos dineros”.

Temas como frustración laboral y personal, vidas anómicas, cotidianeidad mecánica, rutinas vicarias, etc. van apareciendo a lo largo de las entrevistas repetidas veces. En todos los casos este tipo de malestares, desazones o tedios son terreno abonado para cualquier tipo de ludopatía como todos los sujetos entrevistados reconocen. Estos momentos de depresión o decaimiento pueden ser provocados principalmente tanto por cuestiones laborales-económicas como por crisis emotivas y afectivas. Y aunque no son definitivos (no provocan forzosamente la ludopatía) parecen condición necesaria (aunque no suficiente).

E4: “me salió un trabajo allí en una oficina y me gustó eso de arreglarme por la mañana y no tener que hincar los codos y ya pues no me presenté al examen y desde entonces estoy trabajando” “y cuando conocí a mi marido se acabó la alegría porque mi marido era muy serio... me casé y empecé a ceder que es lo peor que se puede hacer”.

E6: “una racha negativa, digamos, en la que dejé de trabajar por circunstancias, tuve problemas con mi pareja, un cúmulo de cosas, empecé a tomar contacto con las drogas, fue un cúmulo de cosas en las que sin querer me introduje en el juego” “me echaron a la calle, ahí fue donde empecé a tener problemas con el juego”.

E7: “a raíz de que muere mi madre pues ha sido muy dura la vida. Cambió porque mi padre se fue de casa, con su compañera sentimental, tenía cinco hijas y ya buena la cosa como aquel que dice quedamos en un lado”.

E9: “antes de empezar a jugar era eso un ordenador, le das al ratón y tienes que hacer su función, pues yo era levantarme, las niñas al colegio, cuando no trabajaba, que tenga su comida, que esto le gusta a él, que esto que no sé qué, ...”, “cuando estaba en el juego la verdad es que no tenía expectativas ninguna, nada más que todo tristeza, todo remordimientos”.

E10: “entra cualquiera a trabajar y ganan más dinero que uno, porque yo he visto niños trabajando, que son niños a mi lado, y ganan más dineros que yo sin saber lo que yo sé y sin hacer el trabajo que yo hago, y eso te deprime y te quema”.

Lo que puede llegar a ser en casos extremos una vida totalmente frustrada en la infancia y a nivel familiar y combinarse dramáticamente con un matrimonio desastroso plagado de malos tratos. Ese tipo de perfiles, aunque no muy frecuente, parece que ocasiona situaciones de fragilidad y debilidad enormes.

E8: “yo no recuerdo nada agradable de mi vida... con mis hermanos no me hablo con ninguno... la relación con mi madre era a base de tortas... cariño nunca había, un beso no sabemos lo que es, incluso todavía una caricia o algo”, “a los quince días de casarme, bueno al mes y algo, la primera paliza... en el mes de septiembre me da una paliza de muerte. Salió un vecino, un hombre de un chalet de aquellos, y le dijo que por qué me estaba pegando, y entonces le dije que era porque estaba embarazada de un mes y que yo no me quería subir en la bicicleta.... a los dos de nacer mi primer hijo, nos echa a la calle, a mi hijo y a mí”, “no tengo recuerdos agradables, ni uno... mi vida ha sido un asco”.

2.4. Asignaturas pendientes: autoestima y dignidad

En la misma línea, las crisis y las frustraciones anteriormente citadas enfocan directamente a un problema frecuente o una asignatura pendiente de los jugadores: el de recuperar la autoestima perdida, el de revalorizarse a sí mismos. La cuestión de la autoestima, vinculada a la autopercepción y a las narrativas que se elaboran sobre el “yo”, está emparentada a la de la dignidad personal. Se podría decir que la imagen que se tiene de uno mismo (mayor o menor autoestima) corre pareja a la que se tiene frente a los demás (dignidad, orgullo, etc.). Son muchas las alusiones al hecho de haber perdido la autoestima antes y durante el juego y la necesidad de recuperarla actualmente, a través de asociaciones, terapias o grupos de apoyo.

E1: “yo qué sé, un hombre que pierde su autoestima deja de ser hombre... es que la autoestima está en lo que tú te valores.”

E2: “me ha costado, me ha costado mucho superar otras cosas, otros aspectos, me ha costado mucho recuperarlos, mi autoestima, recuperar mi autoestima, quizás me haya costado muchísimo más que a otras personas”.

E6: “me metí ahí [Caja de Ahorros]... me reforcé como persona, me encantó porque ahí demostré un poco que valía como trabajador nato que soy” “yo soy diabético, el que me quiera que me quiera y el que no, que no me quiera” “mi novia... me sentía inferior a ella” “y tengo la satisfacción de que no le debo nada a nadie y que todos los marrones me los he comido yo para mí” “soy una persona muy independiente pero nunca me he creído autosuficiente para vivir sólo”.

E8: “yo a mi vida no le tengo valor alguno. Valor ninguno, yo a mi vida no le tengo ningún aprecio, me detesto yo sola”.

E9: “he hecho varios cursos de comunicación, de autoestima aquí en la asociación”, “para mí lo peor es que yo había perdido la dignidad como persona”, “he perdido mi dignidad por ir al juego” “así no me quiero ver yo otra vez, con lo bien que estoy ahora, autoayuda, ayuda mutua”.

E10: “yo soy una persona muy viciosa”.

E11: “de pequeño, ya no, era muy tímido y muy reservado, tenía complejo porque era bajito, era muy pequeño y estaba muy delgado... mis amigos se metían conmigo”, “tenía complejo de inferioridad”, “creo que soy un tío muy acomplexado”.

En algunos casos analizados la autoestima sigue baja (la autoimagen no se recupera positivamente) a pesar de no seguir jugando o de haber superado temporalmente la adicción. Se ven a sí mismos como cobardes, como gente sin valor que han perdido toda habilidad para decidir, incapaces para enfrentarse (a lo social, a los problemas). Es un discurso que mantiene sin miramientos que la cobardía les domina:

E3: “a mí me cuesta trabajo tomar decisiones. Yo soy muy cobarde, una persona cobarde, yo no soy una persona decidida para tomar cualquier decisión, yo tengo que escuchar a alguien para tomar esas decisiones, me cuesta bastante trabajo.”

E7: “a mí me cuesta mucho trabajo, ya lo digo, me cuesta mucho decir lo que siento”.

Siguiendo en este tema, son comunes también las referencias a los valores y la identidad personal, a los cambios producidos en la vida y en la persona, a la preocupación y el cuidado de uno mismo (el dedicarse tiempo y esfuerzo). Las sensaciones de cambio y la permanente autodefinición de la personalidad se conjugan para poder proveerse de una descripción detallada de cómo son, de cómo han sido, de cómo quieren ser. No sería descartable identificar en estas similitudes el hecho de que todos los entrevistados han pasado por asociaciones de jugadores o por grupos de terapia colectiva en las que se trabajan ineludiblemente estos temas ya que se parte de diagnósticos y teorías de tipo psicológico.

E3: “ahora me siento mejor” “totalmente distinto a mi época de jugador. Yo ahora me considero persona, antes no era persona... los jugadores tenemos la desgracia de caer en esto, cuando te rehabilitas sabes valorar mucho todo lo que hay en la vida”.

E4: “mis hábitos han cambiado por completo”.

E6: “uno estando bien consigo mismo, es fundamental”.

E9: “mi vida ha cambiado” “me he vuelto más egoísta, entre comillas, porque si yo estoy feliz y contenta seguro que los que están a mi alrededor están igual, pero si yo soy una amargada...”.

De esta forma, las identidades personales actuales (una vez superado el juego, son exludópatas) son de personas que se reafirman en que lo han superado, en un refuerzo psicológico propio e intenso, en el orgullo que les proporciona haber sido capaces de enfrentar su enfermedad y haber salido adelante. La alegría y el amparo que les proporciona el haberse rehabilitado les otorga también ciertos refuerzos identitarios por el valor y el esfuerzo demostrado que exhiben a lo largo de las entrevistas como prueba de su valentía y de su condición de “ciudadanos normales”.

E1: “yo desde que me salí de la asociación no me he echado un duro a una máquina, lo único que juego es una partida de dominó si acaso”.

E2: “me estoy recuperando, me estoy rehabilitando,... tengo toda la vida por delante”.

E3: “tuve una rehabilitación bastante buena, yo a los nueve meses mi problema del juego prácticamente estaba superado” “yo, ahora mismo, me encuentro realizado, me encuentro feliz con mi mujer, me encuentro muy a gusto en mi casa” “creo que tengo mis ideales, mi forma de pensar” “ya estoy casi rehabilitado o rehabilitado del todo” “yo he sido jugador toda mi vida, ahora sí me siento orgulloso de ser la persona que soy”.

E4: “ lo que tenías que estar orgulloso [al hijo] y decir mira mi madre qué fuerza de voluntad o cómo se lo ha propuesto y está saliendo.”

E6: “me están reconfortando, pues ya ves tú, enormemente y me estoy haciendo una felicidad a mí mismo que nunca he descubierto... ahora me siento feliz porque me lo estoy currando de verdad... he tenido el valor para decir ‘soy ludópata’, que soy jugador rehabilitado, que para eso más que valor hay que tener ¡cojones!”.

E9: “soy Encarna, jugadora rehabilitada, puedo decir jugadora, pero llevo cinco años sin jugar”.

E11: “estoy orgulloso de que hago lo que me propongo, todos mis defectos intento limarlos”.

En los casos más jóvenes, además, se observa un intento de aparentar mayor madurez, se busca cierta cercanía a la edad adulta y la consiguiente mejora social de la imagen al practicar o frecuentar lugares de mayores para aparentar. Ello pudo contribuir en su momento a querer consumir juegos (como forma de imitación de adultos) y una vez pasado el problema es otra forma de identificarse con ciertos individuos aparentemente más valorados o reconocidos (los adultos). Parece ser un mecanismo de reconocimiento social ante situaciones de indefinición, inseguridad o incertidumbre.

E1: “siempre me ha gustado jugar con gente mayor que yo, nunca con gente de mi edad”.

E2: “me pongo a hablar con mis amigos y yo los veo que son críos en comparación de cómo yo soy... me he considerado más maduro”.

E10: “tienes muchas ganas de cumplir los dieciocho años para ser mayor de edad y poder hacer todas las cosas que los mayores hacen”.

2.5. Incapacidad autoexplicativa y autopercepción

Continuando con la autoimagen manejada por los sujetos estudiados se observa que, respecto a la autopercepción repetitiva que señalan los entrevistados, la mayoría reconoce que no son capaces de explicar cómo o por qué acabaron en casos de juego patológico. Su incapacidad para dar cuenta de cuál fue la razón última de su adicción es una pauta constante en sus respuestas. Parece, por tanto, que muchos de ellos no pueden proporcionar una exposición coherente de por qué cayeron en este tipo de problemáticas. Así como tienen clara el arrojo y los esfuerzos manifestados en la superación de la ludopatía, dudan y titubean cuando tienen que identificar las razones de sus adicciones.

E1: “¿Y tú por qué crees que te ha gustado el juego tanto? Pues no tengo ni idea, porque me ha llamado la atención o porque era un juego de riesgo”, “yo qué sé, ¿por qué juego? juego o jugaba, pues yo qué sé, ahora por qué no juego, pues porque no me apetece jugar”.

E2: “No lo sé, la explicación es difícil buscarla, porque yo qué sé, no es fácil encontrar una explicación a por qué te metes aquí”.

E3: “muchas veces me he preguntado cómo empecé yo a jugar” “eso es lo que yo nunca he conseguido... no eso me he preguntado muchas veces”.

E9: “el porqué no lo sé,... hay una serie de factores, estar allí en el momento del juego, ver a otro que lo hace, estar baja de moral, pruebas, tienes suerte que te cae, como quieras, pero no sé exactamente porqué”.

En cualquier caso, hay que señalar que sí que son conscientes, a partir de cómo se perciben y cómo entienden la enfermedad, de que es algo que nunca desaparece del todo. La adicción sigue o seguirá latente, dormida temporalmente, desactivada transitoriamente, pero puede ser despertada en cualquier momento. Es un problema que les acompaña en el tiempo y que no debería permitir que se descartase su presencia ya que no puede garantizarse la superación definitiva:

E9: “lo que tengo ahí es un león, que ahora tengo dormido, y si un día se despierta sin previo aviso...”

E2: “yo creo que el problema del juego no se supera nunca”.

E4: “eso ya lo llevas dentro, el gusanillo del juego ya lo llevas”.

E6: “aunque yo realmente esté a gusto, esté bien, esté recuperado, rehabilitado, sé que cualquier día puedo despistarme”.

E10: “mira yo no quiero que se me olvide que he jugado y cómo he estado por jugar, mientras que me acuerde no jugaré. Si se me olvida el juego a lo mejor algún día estoy tan tranquilo y llego y empiezo a jugar otra vez”.

E11: “a lo mejor dentro de diez años puedo recaer”.

2.6. Consumo y juego: bares, cafés y alcohol/drogas

Observamos también en diversos casos la coincidencia espacial de los lugares de juego con determinados espacios de consumo, mayoritariamente los bares o cafés (o restaurantes). En ellos es posible practicar juegos de azar a la vez que se toman bebidas (con y sin alcohol) tal y como afirman los diversos entrevistados. De alguna manera, beberse un café, desayunar o tomarse una copa sirve como excusa para entrar en contacto con el juego y para empezar tímidamente a acercarse, por ejemplo, a las máquinas tragaperras. La ubicación espacial en este caso es muy repetida y directa. Parece que existiera una singular correlación entre los enclaves físicos de los lugares de juego y el consumo cotidiano.

E1: “hasta que dejó de interesarme el billar, yo entraba a las máquinas, yo entraba al bar y no entraba a beber, yo entraba a jugar a la máquina... no tenía pereza en coger e irme a una whiskería y beberme allí veinte cubalibres, o porque también haya máquinas y me liaba allí a jugar a las máquinas, sabes, donde hubiera juego y lo demás pasaba de todo”, “luego las máquinas, por

ejemplo, en los bares que entraba había máquinas... yo he dejado de entrar en un bar y ha sido la ruina del bar”.

E3: “eran boletos que vendían en los bares... llevaba a los bares, te vas al mostrador... lo hacía en un bar del barrio”.

E4: “iba a tomarme el café y ya este ratillo de media hora, tres cuartos de hora jugaba”.

E6: “yo empezaba en los bares, donde iba a desayunar,... era echar los veinte duros que te sobraban del café”.

E7: “yo trabajaba en un restaurante y allí me enseñaron mis compañeros a jugar a las máquinas” “y era pues directamente tomar el desayuno, pero el desayuno que te ahogabas y ya pues voy a ir a ese salón o voy a ir a otro”.

E9: “yo ya cuando estaba jugadora patológica, la excusa era el café, yo entraba a jugar, ¿un café? Cóbreme... el café se quedaba ahí helado, amarillo el cigarro, no me lo fumaba”.

En otros casos, los menos, se reconoce la importancia de los sitios dedicados exclusivamente al juego, aquellos a los que no se va a consumir otros productos sino directa y exclusivamente juegos. Son centros alternativos de reunión, lugares que funcionan como últimas alternativas al ocio normalizado y que resultan muy accesibles o atractivos a los adolescentes.

E1: “Nos juntábamos allí los amigos, nos juntábamos allí, ¿dónde nos vemos? En los billares de Jaén, aparte que no había otro sitio donde ir, porque al parque no te ibas a ir allí de sopetón... al cine no podía ir porque no tenía dineros y el cine era tarde, de noche”.

E11: “íbamos a los recreativos, los salones de juego han sido mi colegio”.

Hay quien achaca la ludopatía más a la continuidad entre el paseo consumista (escaparates, ir de compras, ver tiendas, etc.) y el juego. En ambos casos hay una excusa que un consumo socialmente normalizado (bares o compras y tiendas) que predispone espacialmente (por cercanía y proximidad) a jugar.

E8: “yo me bajaba a Granada, me bajaba a ver escaparates, y jugaba a las máquinas, ahí ya sí empecé a jugar fuerte”.

De esta manera, el comienzo o la iniciación al juego puede producirse con muy alta frecuencia en alguno de estos enclaves de consumo cotidiano del tipo bar, restaurante, casino, tienda, café, etc. Ello podría indicarnos cierta correlación entre determinados tipos de consumo y las ludopatías. Esas zonas de consumo son ideales para que, con la excusa de otra actividad o compra, se empiece a jugar:

E2: “estaba un día en el bar... yo me subía a tomarme mi café allí con unos amigos y tal, y dice uno: “vamos a echarle veinte duros a medias a la máquina”... Pues venga vamos a echárselos”.

E10: “allí en el barrio pues la verdad que... siempre estábamos metidos en el mismo sitio, en el bar, y la verdad que a lo mejor te sobaban veinte durillos y los echabas en la máquina”.

Y todo ello se deriva de una de las características de esos espacios que precisamente, como mencionábamos antes, invisibilizan el problema de las ludopatías. Suponen lugares de extrema facilidad, comodidad y acceso directo a determinado tipo de juegos de azar en los que se apuesta dinero. Son enclaves muy frecuentados en nuestro país (la “cultura del bar”) y en los que ciertos artefactos lúdicos (máquinas tragaperras, por ejemplo) están disponibles a cualquiera (independientemente de la edad o de otras características sociodemográficas), de forma inmediata y sin ningún tipo de

trabas u obstáculos como reconocen los entrevistados. Es, por tanto, una adicción que no requiere excesivo esfuerzo.

E2: “el juego es muy fácil de acceder, tú en Jaén, me parece que hay dos bares nada más en Jaén que no tengan máquinas tragaperras”.

E4: “yo, por ejemplo, ha sido a las máquinas tragaperras, ¿por qué? Porque las he tenido muy a mano, muy asequibles, porque en cualquier sitio tienes una máquina”.

Lo cual propicia que, en algunos casos, se puedan simultanear alcohol y drogas con juego patológico. Aunque no es algo absolutamente necesario, y muchos ludópatas aseguran no probar una gota de alcohol o tomar alguna droga, se producen casos en los que sí hay dedicación a ambos temas. Ya sea por las poliadicciones (ver más adelante) o por el solapamiento entre espacios de consumo (de alcohol) y de juego, existen ejemplos que indican que ambos fenómenos se pueden dar a la vez.

E3: “los jugadores donde vamos siempre hay alcohol, siempre tomamos, en fin, copas, aunque yo prefería jugar antes que tomarme la copa, las copas me gustaban mucho pero el dinero me lo dejaba para jugar”.

E6: “yo tocaba drogas a los veinte y dos años y cuando ya estaba metido en el juego”.

E10: “he estado jugando, de copas, de drogas y he hecho de todo lo que hay por la noche. Yo con las drogas empecé muy joven”.

2.7. Imitación social: el juego se trasmite

También, en algunas entrevistas, encontramos la idea repetida de que los patrones de comportamiento lúdico proceden de la imitación de los familiares o amigos cercanos en una primera aproximación. Esto ocurre tanto en el caso del juego como con referencia a determinadas drogas (alcohol

mayormente pero también tabaco, etc.). En todas ellas funciona una actitud gregaria de mimesis y de que querer emular a los mayores o conocidos. Son los familiares cercanos y los grupos de amigos (los grupos de socialización primaria) los que participan como referentes, guías o modelos a imitar. Son, tal y como se comenta, aquellos que por primera vez exhiben públicamente ciertos comportamientos lúdicos o consumos especiales y que actúan como incentivos para quien los percibe:

E1: “yo con doce años ya estaba en lo alto de una mesa de billar, jugando con gente experta y ganándole”, “mi padre también ha sido jugador... y ya te digo, mi padre era, yo qué sé, una persona que llegaba a una máquina y le echaba a lo mejor 1000 pesetas”.

E2: “yo a lo mejor tenía diecisiete años y mi padre pues no bebe pero a lo mejor, algún día, después de comer se echaba un cubalibre y yo decía “yo quiero uno papá”... cuando yo cumplí los dieciocho, ya dije, Mira Papá, yo soy mayor de edad, entonces ya me tienes que dejar que me beba un cubalibre contigo y mi padres me decía “ala” pues venga, si de todas formas te lo vas a beber, pues bébetelo.”

E3: “a mí me llamaban las personas mayores para formar mesa de cartas”, “íbamos al campo, allí montábamos unas fiestas y jugábamos a las cartas apostando... ganaba muchas veces”.

E4: “hemos jugado desde chicos... mis padres tenían un bar... es porque lo he visto y entonces como lo veía me gustaba”, “en su casa la familia juega y han aprendido”.

E8: “yo empiezo a jugar con mis hermanas”.

E10: “yo sabía del bingo porque un colega mío, mayor que yo, iba y de hecho yo me he ido muchas noches con él al bingo y me he quedado en el coche esperándolo”, “el día que cumplí dieciocho años entré con él [con su amigo]”, “he estado jugando toda mi vida... desde chiquitillos nos juntábamos en la casa

de un amigete, y siempre jugábamos a las cartas, pero jugábamos ya con dinero”.

De esta forma, la imitación visual funciona como un mecanismo psicosocial básico en la adquisición de hábitos y rutinas que pueden desembocar en patologías. Especialmente en edades tempranas (niñez y adolescencia) el juego con dinero y apuestas parece influir decisivamente según recuerdan algunos entrevistados. La conclusión que se puede obtener es el carácter imitativo del juego como fenómeno que se transmite colectiva y generacionalmente.

E4: “yo no jugaba pero sí estaba pendiente de los que jugaban,... es lo que nosotros decimos ‘no jugamos pero a la vez estamos jugando’, no jugamos con nuestro dinero, jugamos con el dinero ajeno pero estamos jugando” “mi tía en su casa se reunían los amigos de mi tío el sábado y el domingo, se ponían a jugar a las cartas... a mí me gustaba verlos y además aprendí más juegos y a la vez jugaba yo porque yo con mis primas ‘¡jea, vamos a ponernos a jugar nosotros también!’”.

E11: “de pequeñito, con cuatro o cinco años, me acuerdo que mi padre me ponía en una silla a jugar con las tragaperras, a las máquinas..., mi padre ha sido un hombre ludópata hasta que se murió”.

2.8. Mentiras y ocultamientos

Una de las características más repetidas en todos los entrevistados es la necesidad de mentir constantemente en la vida de un ludópata. Se miente para ocultar la realidad, para esconder ante los demás (especialmente los cercanos)

la condición de adicto/a al juego. Se desarrollan capacidades y habilidades singulares que permiten elaborar complejas mentiras, ficciones, farsas e historias que van encubriendo las pérdidas ingentes de dinero, el descontrol o las consecuencias desastrosas que se pueden producir. El jugador excesivo vive en una nube de mentiras, parapetado tras una gran falsedad para poder seguir practicando los juegos de azar. Ello le aboca a una espiral en la que cada vez hay que mentir más para poder sustentar las mentiras anteriores, una retroalimentación sin salida.

E1: “yo he estado tres días encerrado en los billares, mi padre ha ido a buscarme muchas veces, yo esconderme y decirle ‘no está, se ha ido’ pero mi padre era más cuco y volvía el hijo de puta y me veía y me decía ‘Pepe que tu mujer...’ Cuando yo estaba soltero le decía que me iba a la piscina y me iba al billar desde por la mañana hasta por la noche, a veces me regañaba”, “¡pero si yo gano! ¡es que es oficial!... mentira, tenía que inventarme siempre mentiras, ¡siempre mintiendo! A mis hijos, a mis padres, a todo el mundo, claro para conseguir dineros para jugar, sino como ¡coño! iba a conseguir los dineros”.

E3: “yo tenía que mentir constantemente a mi mujer... no sé si es que mi mujer ya era una persona que me creía bastante, no sé o que yo mentía bastante bien”.

E4: “a partir de poner la papelería empecé a jugar... ya tienes un dinero que le puedes decir ‘hoy las ventas han ido malamente’,...me lo gastaba, a lo mejor las dos no me las gastaba... pero ya tenía mi remanente para cuando yo quisiera jugar”.

E6: “me he tirado cinco años engañando a todo el mundo, a toda mi familia”.

E8: “empecé a deber dineros en la tienda, a quitar a mis hijos los dineros de sus cartillas”.

E9: “bastante he mentido mientras estaba jugando... porque tenía que mentir antes de vergüenza cuando lo hacía”, “el primer hábito de cuando jugaba era mentir”, “somos muy buenos actores y se nos presenta la mentira y lo preparamos de bien que para qué, pero yo he mentido a toda mi familia, le he mentido a mi marido, le he mentido a mis hijos... yo arrancaba hojas hasta de la cartilla, para que no viera si había letras que no se habían pagado... ojalá se lo hubiera dicho el primer día”, “yo engañaba a quien tuviera que engañar” “qué listos somos los jugadores!, somos muy pillos, muy hábiles,... muy mentirosos,... muy buscarle”.

E11: “mi excusa era que estaba aburrido y salí y me venía a Almería a las diez de la mañana y decía que iba a comer a casa de mi madre pero era mentira”.

Es patente que, a raíz de estas defensas construidas a base de mentiras, en la mayoría de los casos no hay conocimiento de la condición del ludópata por parte de las personas más cercanas (pareja o familiares). No se suele saber la situación en la que se encuentran sino que, más bien, la adicción patológica de ludópata es detectada en ámbitos secundarios que, más tarde informan o avisan del descubrimiento, a padres o parejas. Este hecho no es distintivo sólo de las ludopatías sino que puede existir en otras drogodependencias pero es más intenso en nuestro caso por la menor visibilidad de las ludopatías (punto 2).

E1: “y me dijo mi mujer, ‘Pepe mira, me han dicho, me han hablado de esto...”

E2: “mis padres se enteraron porque yo al vivir con compañeros de piso, primero me gasté el mío, y después les quité a ellos dinero y entonces se lo dijeron a mis padres y por ahí se enteraron”.

E3: “un día que salí de trabajar me encontré a un amigo mío en la puerta de mi casa y entonces fue cuando él me hizo ver lo que yo era, y lo que yo tenía que hacer”, “ mi mujer fue a casa de mis padres, les estuvo contando el problema”.

E4: “empecé otra vez a jugar y así me tiré casi dos años y mi marido me preguntaba ‘¿cómo vas?’ Yo muy bien”, “me vio un familiar de mi marido”.

E9: “mi marido no se dio cuenta... ni lo sabía mi marido ni lo sabían mis hijos, me lo notaron en el trabajo”, “pues quitaba de allí y ponía aquí, no pagaba letras, devolvían una letra...” “pero si no tenía dinero pues me llevaba en una bolsa unos cacitos de polvos para una lavadora para la lavar los trapos a mis niños”.

E11: “me mandaron a Almería cuando mis jefes se dieron cuenta del problema que tenía y mi familia no sabía nada” .

En algún caso, es el propio ludópata el que da el paso para salir de la situación confesando su situación a alguien que suele ser una persona secundaria, nunca familiar cercano o marido/esposa. Es complicado escapar de la maraña de mentiras que se ha tejido alrededor de familiares cercanos.

E6: “fue ya cuando tuve tal desesperación que dije esto puede conmigo y bueno se lo comenté a una amiga”.

En general, todo este punto podría resumirse diciendo que el jugador compulsivo y patológico lleva, como ellos mismos reconocen, una “doble vida”. En dicha condición ambivalente, muestran su cara más “normal” en ausencia de juego o en público, pero presentan la cara más terriblemente “adicta” cuando lo lúdico se presenta. Actuar socialmente para tapar aquello que se considera vergonzoso o mal visto (una enfermedad social) propicia caretas y vidas falsas o construidas artificialmente. Ello permite también mantener oculta la ludopatía durante mucho más tiempo del que se piensa inicialmente.

E2: “yo llevaba, como se suele decir, una doble vida,... mis padres no sospechaban nada, a mí no se me notaba, no se me notaba que a lo mejor había perdido mucho dinero o que estaba pensando en la máquina”.

E3: “yo no echaba nada porque veía que a ella no le gustaba nada el juego, y entonces pues tampoco quería enfadarla y no echaba... era capaz de esconder el vespino en una calle para que no lo vieran allí en la puerta del bingo”.

E4: “siempre he tenido la precaución de hacerlo en horas en que no me vieses... en el momento en que empezaban a llegar los demás [al bar], yo me retiraba... el miedo a ver si te veían, será porque yo era mujer, yo sí estaba pendiente, yo decía,... huy, aquella me está mirando mucho”.

E9: “había días que cuando empezaba pues no me dejaba ni para la leche y entonces tenía que engañar”.

E11: “yo he tenido una doble vida”.

2.9. Estigmatización social y etiquetas

En tanto las ludopatías son consideradas enfermedades sociales mal vistas (connotadas negativamente), acaban bajo el paraguas de ciertos clichés o esquematismos perceptivos. Es decir, en torno a ellas aparecen estigmas sociales producidos por el etiquetamiento social. La mala imagen pública que dichas problemáticas poseen es generalmente negativa, descrita peyorativamente y socialmente poco receptiva. Ello no sólo vuelve a favorecer el enmascaramiento y la condición de invisibilidad de las mismas sino que genera sentimientos de rechazo y marginalidad en los mismos individuos.

Ellos mismos asumen con frecuencia que se sienten observados y segregados, señalados por el dedo acusador, se sienten excluidos y marcados por un sambenito de “vicio” (frente a las virtudes, los vicios). Es la marca o el sello de la perversión y la inmoralidad de quien no puede controlar y limitar sus impulsos o sus pulsiones y por tanto cae del lado de la anormalidad ciudadana. A los ludópatas se les asocia una imagen de viciosos impúdicos.

E2: “tú sales fuera y te ven como un vicioso, como uno que ha robado para conseguir dinero para las máquinas y tal cual, entonces hay mucha gente que no lo entiende, hay mucha gente que no se atreve a venir a las asociaciones por el qué dirán”.

E6: “hay gente que por desgracia eso no..., en toda su vida no se atreve a reconocerlo por vergüenza, ¡vergüenza de qué! ¿de la sociedad?”.

E7: “Tus amigos no saben nada, ¿por qué? Porque no he querido... no sé si mis amigos... no sé... no sé si me habrían entendido. No he querido decíselo por vergüenza, por cobarde.”

E9: “yo me tenía que ir escondiendo,... escondiendo de las vecinas”.

E incluso es un tópico muy repetido el miedo que tiene el ludópata a que los propios parientes o la familia (los círculos primarios, la gente cercana, con quien aparentemente se tiene confianza) se enteren y sepan de su condición. Saberse y reconocerse un ludópata parece que tiene que ir indisolublemente unido a la idea de vergüenza (temor a los demás), al retraimiento y pavor frente a los demás:

E4: “quería llevarme a un psicólogo y yo por el miedo a que la familia se enterara de que jugaba y demás pues le dije que no”, “yo tenía muchas ganas de venir [a terapia] pero que no se lo dijeran a mi marido... yo el miedo que tenía era que como él hablaba tan mal del juego pues que a mí me pudiera tratar malamente eso era el miedo a que él se enterara, de que a mí me dejara, y yo me viera sola.”

E6: “vine aquí [asociación] otra vez con la vergüenza que ello conllevaba”.

Pero estos sentimientos no sólo se producen hacia los parientes sino que aquellos conocidos que frecuentamos (vecinos y clientes en la mayoría de los casos) también parecen una amenaza en caso de conocer el secreto del ludópata. Por ello, hay que evitar que se enteren o que se sean informados:

E4: “y dijo ‘Juani no es que tengas que ocultar a nadie...pero es que tú tienes un negocio de cara al público y habrá gente que diga ‘jolín... yo le he estado dándole a ésta, comprándole para que ella vaya a gastárselo al juego, y ahí no vamos más’”.

2.10. Ante todo, la culpa

Todo ello tiene como consecuencia derivada el que, frente al resto social y a uno mismo, el ludópata asuma una gran carga de culpabilidad. Esa mala conciencia actúa como una pesada losa que acompaña todas sus acciones y que le atrapa de manera que erosiona su autoestima (antes mencionada). Parece un círculo vicioso desde el que parece difícil salir (culpa-autoestima-autopercepción-frustración-etc.).

La sociedad tampoco ayuda exactamente con la estigmatización del “vicioso” a sortear o esquivar la asociación inmediata entre adicciones y culpas. Las adicciones van acompañadas de sensaciones de culpabilidad que desgastan psicológicamente y atrapan nutriendo la desazón y el malestar que conduce a jugar.

E1: “entonces cuando perdía me daba mucho coraje, me cabreaba, me mosqueaba... te ibas ya, no cabreado, sino ofuscado, acongojado, gilipollado”.

E3: “yo me acuerdo que yo me maldecía, me iba maldiciendo, de lo que estaba haciendo”, “creo que ahí fallé bastante, los abandoné bastante, en el sentido de que no supe, sería por mi época de jugador, yo me he quedado clavado, no supe reconocerle a mis padres el valor que habían tenido”.

E8: “en el momento que me salía del juego, pues me sentía mal, en el sentido de que había perdido, de que a lo mejor no me daba tiempo de hacerles de comer a mis hijos”, “luego salía, me maldecía, me pataleaba, pero ya las andadas las había hecho”.

E9: “se pasa muy mal porque tienes el sentimiento de culpabilidad”.

E10: "soy un vicioso".

E11: "una noche salí por ahí y me gasté el sueldo íntegro, llegué a mi casa y me quería pegar un tiro" "me gasté otra vez un montón de dinero y cuando llegué a la casa, cogí un montón de pastillas, las mezclé y me las tomé, estuve tres días en coma".

Ello provoca que haya un intento posterior (mediante terapia) de superar la idea anquilosada de culpa para estos sujetos. La mayoría de terapias, curas o apoyos psicológicos a las que hacen referencia tratan de impedir que la sensación culpa domine al ludópata. Se busca entonces el asumir la patología como una enfermedad más (como cualquier otra) en la que no hay una intencionalidad (mala intención, se entiende) por parte del paciente al contraerla.

E3: "soy incapaz, sé que he hecho... muchas veces me dicen que deje ya la culpabilidad.. yo me siento tan culpable de todo lo que ha pasado".

E9: "hasta que te quitas lo de culpable y sientes que es una enfermedad, te sientes que eres responsable".

E10: "realmente es una enfermedad porque es que la persona no dispone de sí... no tienes mandato sobre ti mismo, entonces algo tiene que ocurrir en tu cerebro" .

Culpabilidad que, entramada con otros mecanismos psicológicos y físicos secundarios puede degenerar en crisis nerviosas o estrés agudo en ciertos momentos para sujetos más sensibles. El mapa de las causas y consecuencias psicológicas nos muestra un mundo de distintos ítems conectados y vinculados.

E1: "y en fin, toda mi vida así, desde chiquitillo, desde chico, con estrés, el estrés porque ahora eso de la enfermedad del estrés, hace veinte años no se llamaba estrés ¡coño!".

E4: “yo esa noche tenía temblores, daba saltos en la cama, tenía un tembleque...”.

E7: “mi vida era estrés, nerviosismo, ansiedad, entonces te levantabas diciendo ‘voy a jugar’”, “me encontré en Madrid sola con mucho dinero, y yo es que me metí en un salón a jugar, lo que pasa es que me salí, yo empecé a sudar y empecé... yo mi sistema de ponerme nerviosa es empezar a sudar, normalmente no sudo, empecé a sudar, empecé a ponerme nerviosa”, “era vivir siempre ahogada, siempre asfixiada, siempre pensando, ¿ahora qué voy a hacer? y ahora tengo que pedir mercancía, ¿y ahora cómo lo hago?”.

E8: “entonces siempre estaba super atacada, muy tensa, muy nerviosa. He estado bastante tiempo jugando”, “yo cogí en el noventa y tres una depresión y todavía estoy en tratamiento con las pastillas. Yo he intentado muchas veces quitarme la vida”.

2.11. Problemas familiares como causas

Cuando se analizan sociológicamente las causas de las posibles adicciones, intentando estirar líneas de reflexión e intervención, se deben acentuar las fuentes sociales de los problemas. Más allá del mero determinismo psicológico o de un reduccionismo individualizante, pretendemos identificar aquellos elementos que influyen negativamente en la conducta de estos sujetos y les predisponen a ciertas adicciones. En este caso, un buen lugar desde el que comenzar puede ser también (además de otras mencionadas) las relaciones familiares y afectivas.

En las entrevistas encontramos numerosas referencias a conflictos intrafamiliares o a crisis emocionales y de pareja como elementos que inclinan o condicionan hacia una mayor facilidad para caer en la adicción. No son puntos definitivos, determinantes ni precisos pero claramente son vistos por todos los entrevistados como condicionantes intensos en su camino a la

adicción al juego. Todos ellos muestran un cierto resentimiento o malos recuerdos respecto a su vida emocional y afectiva.

E1: “yo ahora es cuando me gustaría tener un padre sabes”, “mi hija me denunció a los municipales porque me peleé con la madre y todo”, “yo me he sentido muy excluido, incluso por mis hijos... no hemos tocado el tema de mi madre, no me llevo bien, bueno mantengo la relación madre e hijo, no? Pero yo que sé, no ha sido una madre cariñosa para mí... mi madre la respeto como madre pero ya está. Me tiro meses sin llamar a mi madre, si ella no sube a verme pues yo tampoco.”

E3: “yo eso es que no puedo llegar a mi casa y contarlo a mi mujer”.

E6: “ciertas condiciones hacían que yo en mi casa no me sintiera a gusto”.

E9: “¿porque cuando entra tu suegra en casa a ti te empieza eso a generar problemas? Muchos, pero muchos, no sabes lo que te puedes imaginar, yo por ella he pasado desde puta hasta ladrona”.

E10: “me he criado sin padre [murió cuando era pequeño] y sin mi madre, por desgracia, se iba a trabajar a las siete de la mañana y venía a las once o doce de la noche y la mayoría de las veces para traer dos cestos de comida, que no traía ni dineros... mi infancia ha pasado sin padre y sin madre”, “a mi me han hecho cosas de verdad mi familia... cuando me casé con mi mujer, ninguno la quería porque era gitana”.

E11: “mi madre ha tenido siempre la mano muy larga... yo he ido al colegio muchas veces marcado... mi madre con cinco o seis años me pegó con una bombona de butano, no se lo echo en cara hoy en día pero...” “mi padre bebía bastante, llegaba borracho a casa y había peleas”.

En algunos casos (este es un tema bastante repetido) los sujetos intentaban evitar el conflicto con los parientes y con los más cercanos o allegados. Hay entrevistados que, en el acto defensivo de soslayar o desactivar conflictos personales y emotivos rehuyen la confrontación y se repliegan

solitariamente. El fenómeno de no poder soportar peleas y discusiones con personas queridas les enfilaba hacia el retraimiento personal y les va apartando progresivamente de los vínculos afectivos. Ello va aumentando su frustración y desesperación personal, autculpabilizándose y desgastando su autoestima. Es decir, la huida del conflicto (con otros) genera vulnerabilidad (personal).

E3: “yo no puedo levantarle la voz a mi hija, además es que a lo mejor me da sus motivos y no soy capaz de regañar a mi hija”.

E4: “entonces por ahí empiezas a ceder, para no molestarlo, para no pelearte y demás, eso por un lado... y son muchas de las cosas que te callas por tal de que no... entonces ya te vas cohibiendo y encerrando en ti” “a mí tampoco me gusta buscar los problemas,... a mí no me gusta discutir, no es tampoco darle la razón como a los locos pero yo prefiero no discutir con él aunque sea que lo que está diciendo no es cierto porque si se lo dices sobre la marcha yo sé las maneras y entonces se puede alterar [marido]”.

E7: “antes me tocaba un tostón (tío pesado) y yo lo aguantaba... mis sentimientos y emociones me cuesta manifestar, hacerle daño a alguien, entiendes?... a mí me cuesta mucho trabajo pues decir, que me tengo que ir, que no tengo tiempo, que tengo que hacer cosas, etc. Entiendes, me cuesta trabajo eso de decirle a una persona ‘mira no’”.

E8: “yo he aguantado a su lado por el qué dirán”.

E9: “porque peleaba, y para que no peleara, pero eso también ha sido a los últimos años de estar yo en el juego, y ahora me paro yo y vuelvo para atrás y claro inconscientemente yo decía como me pongo en contra de este hombre con lo que yo estoy haciendo, sin yo proponérmelo mi subconsciente me decía recoge y no hagas pelea”.

En ciertas entrevistas, la misma familia (la institución por referencia, la más citada en las entrevistas como fuente de identidad y relaciones) no ha cubierto la dosis de apoyo y protección que se demandaba por parte del

jugador patológico (con ciertas carencias en todos los casos). De esta manera, muchos reconocen que se ha encontrado desamparados o desprotegidos ante la ausencia de socorro familiar lo que ha favorecido su vulnerabilidad ante la adicción del juego. Parece que a la familia se le pasa factura y exige mucho más de lo que en su momento dio.

E9: “tengo dos hermanos y dos hermanas, una hermana un hermano lo saben y un hermano y una hermana no lo saben... nunca me han ayudado ni para cuando era para el juego ni para cuando no era para el juego”.

2.12. Tiempo y soledad

La soledad, aparece con excesiva frecuencia como elemento importante, desvelándose que puede ser un factor de riesgo a considerar, especialmente en mujeres. Parece que la sensación de soledad impulsa hacia determinados comportamientos o puede facilitar que las adicciones compensen el desasosiego producido por ella. Las distinciones por género en este caso son importantes ya que podría ayudar a explicar porque ciertas mujeres, aun teniendo garantizadas otras necesidades o no habiendo permanecido cerca de otros factores inductores, son más proclives a ser ludópata. En cualquier caso, es común una referencia a la soledad como parte constituyente de las vidas de la mayoría de ellos.

E1: “yo no sé, yo he sido una persona extraña, no me ha gustado tener así amistad íntima con nadie”, “yo tengo amigos que no conocen a mi mujer, que no saben que es mi mujer, me han visto con ella y han dicho ‘jo qué bien acompañado va’, por eso te digo, no son amigos... porque yo tampoco he llevado a nadie a mi casa nunca, no me ha gustado llevar...”

E4: “el problema a lo mejor de haber empezado a jugar fue la soledad, la soledad en el sentido de que cuando estábamos novios sales y entras, una vez que te casas ya no salía... siempre la misma rutina... tampoco tengo amigas íntimas... si no es por la familia de él, yo estaba sola, es que no tengo a nadie”

“yo cuando más contenta estoy es cuando veo movimiento, lo peor de todo es cuando estoy sola, aburrida y no entra nadie... Estoy sola, tengo dos hijos,..., tengo mi marido, tengo el negocio y estoy solita para todo”, “yo pienso que las mujeres que van y juegan al bingo, ¿por qué van a jugar al bingo? Porque no están con sus maridos, sus maridos están trabajando a esas horas... yo pienso que juegan por no estar solas, por estar distraídas”.

E7: “yo lo achaco al aburrimiento, a soledad también un poco... sí, por aburrimiento puede, de que empezaría a jugar, de que me aburriera”.

E8: “pero era porque también me encontraba muy sola, me encontraba muy sola”, “sola, sin calor de nada, sin marido, sin nada”, “me he encontrado muy sola, muy sola, pero mucho”.

El equivalente a la soledad en otros términos es un excesivo tiempo libre. Dicho tiempo de ocio muchas veces se presenta como una carga que se convierte en una excusa para dedicarlo a jugar. Si no se sabe bien qué hacer con el tiempo libre se carece de la posibilidad de dar sentido vital a nuestras vidas y puede ocuparse de muchas formas. Cuando sobra el tiempo, se dedica al juego.

E6: “cuando entré en el paro, tienes tiempo libre, mucho tiempo libre, estás un poco agobiado por tu situación laboral y vas un día paseando y te encuentras un salón de juego y dice ¡cucha un salón de juego! y empiezas a tontear”.

E7: “no saber qué hacer con mi tiempo”.

E11: “imagínate en Barcelona, capital del juego, con veinte y veintidós años y con un sueldo que no estaba mal y sólo, sin mujer,... todo el tiempo libre lo dedicaba exclusivamente a jugar” “los dos años más que estuve en Vitoria sin mi mujer fue una pasada”.

Es interesante señalar que el vínculo con el tiempo se explicita constantemente en todas las entrevistas. Ello se menciona especialmente al indicar que se supera el problema del juego a la vez que se rellena el día con

actividades variadas que impiden recaer. Parece que estar entretenido, sin tiempo para dedicarlo a otras cosas, es un requisito para que el ludópata no recaiga. El tiempo libre puede generar sensación de soledad o puede conducir a consumir juegos, por ello muchos exjugador buscan centrar su atención y su tiempo con trabajos y tareas varias. Estar entretenido, constantemente atareado es un requisito para no pensar en jugar.

E2: “ahora, no sé cómo me las arreglo, que siempre lo tengo ocupado”.

E3: “ahora cambiad desde que me levanto por la mañana pues no pienso en salir a la calle, o sea antes era tirarme de la cama y ya estaba en la calle con dinero jugando”.

E6: “ahora realmente estoy superestresado, porque me gusta estar estresado, me gusta estar haciendo cosas” “tengo las veinticuatro horas ocupadas... me siento feliz así”.

E7: “ahora, que no tengo, a ver si me entiendes, ¿que no tengo muchas cosas que hacer?, pues me quedo en casa”.

E9: “ahora no tienes tiempo para nada”.

E11: “no puedo estar parado, yo no sé lo que es estar dos horas tumbado en el sofá viendo una película, y no sé lo que es llegar un domingo y descansar como toda la gente” “al estar jubilado no puedo trabajar en nada pero me acuesto todos los días a las cuatro de la mañana... desde por la mañana hasta por la noche no paro de hacer cosas”.

Íntimamente vinculado a la idea de soledad aparecen en las entrevistas alusiones a la sensación de independencia. A pesar de que no se pretende la soledad, sí que se ansía la independencia, el saberse autosuficiente y poder elegir libremente la vida de cada uno (para lo que se necesita, obviamente, independencia económica).

E1: “a mí nunca me ha asustado, soy un poco rebelde, a mí no me gusta que me digan... si yo sé lo que tengo que hacer no me tienes tú porque recalcar lo que yo...”

E2: “tampoco me gustaba depender de mis padres” “ a mí lo que nunca me ha gustado es depender de mis padres”.

E7: “sí, soy ermitaña, me gusta estar sola y, sola entre comillas”.

E10: “me vino muy de grande casarme y ya no poder tener mi tiempo exclusivamente para mí”.

Pero lo fundamental que encontramos en las entrevistas es la idea de que a pesar de que la soledad puede ser una causa del juego patológico también aparece citado a menudo como una consecuencia. Dicho de otra forma: el juego aísla socialmente, rompe lazos de amistad o degrada y deteriora las relaciones del ludópata. El juego individualiza y enclaustra al jugador en su mundo, le separa del resto marcando distancias claras. El aislamiento producido será, más tarde, un obstáculo para poder desengancharse mediante las terapias.

E1: “yo para eso siempre lo he tenido muy claro, yo solo a todos los sitios, solo en todos los aspectos ¿solo en todos los aspectos? Hombre, en todos los aspectos. En todos los aspectos referentes a lo que es jugar o lo que es irme por ejemplo de marcha o ya te digo... y tampoco me he preocupado nunca de tener amigos”, “yo creo que yo me aislaba, yo decía me voy al billar y me decían vamos al parque y yo les decía yo no voy al parque que en el parque no se ganan dineros”.

E2: “antes pues, con el tema del juego yo vivía un poco aislado, vivía en mi mundo” “te aíslas mucho, cuando tú te metes en este mundo no piensas más que en la máquina o en el juego, en el bingo, en lo que tú juegues, y piensas en eso las veinticuatro horas del día... perdí bastantes amigos, no perderlos sino que dejé de relacionarme con ellos porque no pensaba nada más que en el juego” .

E3: “cuando iba a jugar me gustaba ir solo”.

E7: ¿cuándo ibas con los amigos también jugabas? No, siempre sola”.

E8: “Pero, en el momento en el que jugaba, pues me encontraba muy aislada de todo el mundo, muy fuera del contacto de todos, no me acordaba de nadie, pendiente al juego nada más”.

E11: “siempre quería estar solo, mi mujer y mi hijo me estorbaban” .

Hay distintos tipos de adicciones y ludopatías, pero la mayoría de las que encontramos son individuales e individualizantes, funcionan unipersonalmente como es el caso de las máquinas tragaperras. El juego hace que vayamos solos y, más importante, que juguemos solos.

E2: “yo jugaba solo,... yo siempre he jugado solo”.

Y en otros casos, lo que encontramos es un intento de convertirlo en una actividad algo más colectiva pero pura y simplemente para que resulte menos vergonzosa o para sentirse arropado por otros jugadores. No hay creación de vínculos afectivos o emocionales, es simplemente un encubrimiento mediante el grupo.

E4: “en el bar había un matrimonio que también jugaba y yo me arrimaba con ellos, ya parecía que al estar con otras personas ya no está todo el mundo tan pendiente de ti”.

2.13. Consecuencias personales familiares y amistosas

Lo que sí puede afirmarse con un grado de generalización alta es algo que salta a la vista y es la degradación de las relaciones sociales de los individuos afectados por el juego. De distintas formas y en diversos casos observamos las consecuencias nefastas, los resultados no deseados o las

secuelas que una adicción al juego puede producir. Nos referimos a consecuencias sociales, por supuesto. Aparte del aislamiento anteriormente mencionado, los vínculos primarios se resienten enormemente. Primeramente a nivel personal (carácter, personalidad, actitud, humor, etc.):

E2: “a mí el carácter me ha cambiado mucho, el juego: yo antes era mucho más alegre, ahora a lo mejor soy más callado, más retraído... mi carácter no ha cambiado porque haya cambiado mi forma de ser, ni nada de eso, sino que ha cambiado por el juego, mi carácter me lo ha cambiado el juego”.

E6: “lo tenía perdido, no sé cómo explicarte... eres consciente de que tus valores se están perdiendo”.

Pero también en las relaciones de amistad que, ocasionalmente, pueden anularse, relegarse o finalizarse a causa del juego:

E1: “amigos míos y gente que no es tan amiga, luego te das cuenta con el tiempo que no es tan amiga, me comprendes? Son amigos mientras tienes [dinero], cuando no tienes ya te dicen...”

E9: “las amigas íntimas que he tenido, que sigo teniendo amigas, no jugaban, entonces yo no, en ese momento del juego no me iba con ellas, sospechaban algo, me veían cambiada.”

Y, por supuesto, las que más directamente sufren los efectos de una persona ludópata son las familiares:

E1: “yo jugando, me iba todas las tardes y todas las noches casi y mi mujer en mi casa y si decía algo cobraba, me comprendes? Siempre de malas”, “luego también a consecuencia de eso [se refiere a su problema de juego] nos hemos separado muchas veces, por la juventud, bueno separado, separaciones de cuatro o cinco días, luego volvía yo porque me encontraba solo”.

E2: “mis relaciones se deterioraron mientras jugaba, es que no es tan bonito como pensamos los jóvenes lo vemos algunas veces”.

E3: “la chiquilla pasó muchísimo... yo era que tenía que discutir en mi casa para poder irme y tener un motivo para pegar el portazo y decir ‘ahora cojo los dineros de aquí y me voy’” “ya entras en terapia de matrimonio y claro, nosotros habíamos tenido muchísimos problemas a consecuencia del juego” “yo he hecho más daño a mi familia que yo me haya podido hacer yo”.

E4: “es un niño consentido. Además es el que lo ha llevado peor mi problema, me lo echa mucho en cara” “El mayor con respecto a lo del juego lo ha llevado muy mal... cuando hay alguna trifulca ya te sale a relación el por qué nos vemos ahora en esta situación y muchas veces dice ‘tú eres la primera que te tienes que callar’” “se deja de lado la familia, se deja de lado el trabajo” “ese daño también influye mucho en la familia”.

E8: “dejo de jugar en febrero, me lo planteo yo sola sin más nada, porque estaba viendo que estaba haciéndole daño a mis hijos”.

E10: “estando recién casados ella me dejó en Mallorca porque no aguantaba la situación” “mi mujer se dio cuenta de que le robaba el dinero de la comida y me puso las maletas en la puerta, y mi hija de dieciséis años le dijo [a la madre] que yo tenía un problema; se me cayó el mundo encima”.

A su vez, se afirma la otra cara de estas relaciones primarias: la importancia de estas redes de relaciones para poder superar la adicción. El apoyo familiar, la ayuda y comprensión de los amigos o el sustento que una pareja puede proporcionar son reconocidos como requisitos fundamentales para salir del juego.

E2: “ahora con mis amigos, ellos saben mi problema... y la verdad es que yo sí he encontrado mucho apoyo por parte de mi familia, por parte de mis amigos y ya te digo” .

2.14. Relación con el dinero (i): ahorro vs. gasto

Muchas de las posiciones que se plantean en torno a la adicción al juego o los discursos que se elaboran por los ludópatas buscan dar cuenta de sus actitudes personales hacia el dinero. Hacen referencias frecuentes a si se aboga por una conducta ahorrativa o si el despilfarro es la tónica. Más concretamente se juzga en los comentarios el posible equilibrio entre ahorro y gasto (personal y/o familiar). Un equilibrio que ha cambiado desde la época en la que se era jugador compulsivo a la fase en la que se ha superado la adicción. En ambas, el ahorro y el gasto son posturas antagónicas que definen y delimitan lo que puede ser una ludopatía o no. Aunque los entrevistados no reconocen públicamente la importancia del dinero a la hora de definir sus adicciones, los comentarios sobre el mismo son frecuentes.

E2: “ahora ahorro mucho, gasto poco”.

E3: “tener un dinero que antes no tenía... ese es el valor, que no es decir voy a juntar”.

E6: “ella ha sido una persona que siempre ha ahorrado y luego ha gastado y yo primero he gastado y después he ahorrado y es a es mi filosofía”.

E7: “el dinero son papeles, el dinero tenía que estar como los ajos como dicen los antiguos, ponerse vanos. Por el dinero se mata, por el dinero se pelean las familias, el dinero es asqueroso. El dinero no sirve para nada, para nada (enérgicamente)”.

E9: “ahora encima te vuelves ahorrativa”.

Ello implica también un tipo de valoración u otra respecto al dinero. En el gasto, existe una desvalorización o, por lo menos, revalorización del dinero (o de la relación con él). El derroche implica una despreocupación o subordinación del papel del dinero respecto a otros placeres o necesidades (el juego, por ejemplo). Sin embargo, todos reconocen que cuando no cuesta ganar el dinero, no se valora suficientemente y se pierde o se tira directamente

en el juego. Hay referencias constantes a qué tipo de vínculo se establece con los elementos monetarios y qué valor se le concede (si procede del trabajo o no, por ejemplo).

E1: “mi suegra quería manejar el dinero porque mi mujer también al ser una niña pues llegó y se lo dio a su madre y le dije que el dinero lo ganaba yo y el dinero era mío... y ya te digo siempre me he preocupado de pagar el piso y pagar las deudas, yo cuando he pedido dinero y he dicho te pago tal día, tal día, eso sí pagar siempre”, “el que gana su dinero con esfuerzo trabajando, son lo que es una admiración, eso yo no digo el cabrón del médico este que gana veinte millones de pesetas al año, ¡sus huevos ahí!, que lo ha estudiado, yo he tenido la posibilidad y no he querido”.

E2: “he aprendido a valorar mucho el dinero... con el dinero se pueden hacer muchas cosas y la verdad, pues merece la pena más otras cosas”.

E4: “a mí nunca me faltaba el dinero”.

E6: “yo prefiero darle valor a lo que tengo pero porque me lo he currado”.

E7: “Hombre, un sueldo, que un día hay que gastarse algo pues va uno y se lo gasta, que hay que ir de vacaciones, que va uno, siempre con un orden, porque como no ha costado y nos cuesta tanto trabajo ganar dinero pues miramos por él”.

E9: “llega un momento en el que no le das valor al dinero, y ahora sí se lo doy”.

E10: “en mi casa no he valorado el dinero: si falta en mi casa pues que falte... no faltándome a mí mil duros en el bolsillo. Y ahora pues a mí me faltan los mil duros en el bolsillo y que no falten en mi casa” “ahora hasta ahorramos”.

E11: “yo antes no valoraba el dinero. Era el típico tío que iba a un bar y además de jugar, yo era más chulo que nadie ‘¡venga invito a todo el mundo!’, cualquier

capricho me compraba” “el dinero me quemaba en el bolsillo y hoy si gasto más de lo necesario me cabreo” “ahora le doy al dinero el valor que tiene”.

2.15. Relaciones con el dinero (ii): dinero fácil y pelotazo

Muchos de los casos analizados en las entrevistas poseen una característica común respecto a la visión que se tiene del dinero. Varios de ellos han comenzado a trabajar muy prematuramente (en comparación con el ritmo actual de entrada en el mercado de trabajo) con el consiguiente manejo temprano de dinero. La pronta entrada en el mercado laboral proveía de unos ingresos extras para una persona joven no acostumbrada a administrar prudentemente un salario o cantidades monetarias considerables. Incluso nos encontramos que se renuncia a una carrera o a seguir estudiando por entrar a trabajar que aparece como una opción suculenta de desarrollo personal que va a proporcionar dinero y que no se ha tenido antes.

E1: “con 14 años estaba estudiando y trabajando en un bar, ganando dineros”, “en fin ganaba no sé si eran 6000 pesetas porque a raíz de eso cumplí 18 años, me metí con 17 y ganaba tres mil y pico o cuatro mil pesetas no llegaba y como cumplí 18 años pues ya me subieron el sueldo casi el doble.”

E3: “manejaba dinero, tenía dinero, soy hijo único... con doce o trece años tenía dinero” “mi cartilla siempre estaba a nombre mío”.

E6: “el tema de desparramar realmente vino cuando yo entré en la caja de ahorros con dieciocho años”.

E7: “yo ya tenía diecinueve años o veinte, mi hermano estaba haciendo el servicio militar y pusimos una tienda aparte... hemos trabajado desde muy pequeños, porque yo empecé a trabajar con dieciséis o diecisiete años y no he parado todavía... nos hemos buscado la vida solos”.

E9: “hice hasta tercero de bachiller, cuando decidí dejarlo, pues yo creía que me iba a comer el mundo”.

E10: “yo ya con doce años ganaba un sueldo con mi tío cogiendo ciruelas... con doce años ganaba mil doscientas pesetas, ¡que eran dineros!; sin embargo, con catorce años me salí del colegio y empecé a trabajar en un restaurante ganando mil pesetas a la semana”.

E11: “a los dieciocho años me fui de casa a trabajar fuera y ya ganaba mi dinero”.

Otro de los tópicos que se repite con bastante frecuencia es la idea de que los juegos están ligados al dinero fácil. Se busca un enriquecimiento inminente, una forma de conseguir dinero de la manera más cómoda y fulgurante. Se quiere dinero sin trabajar. Todo ello está alimentado a su vez por la famosa cultura del pelotazo, a la que se refieren en más de una ocasión como un aliciente para jugar.

La difusión y publicitación massmediática de toda una serie de biografías de gente que ha conseguido amasar fortunas en poco tiempo, que ha escalado socialmente o que ha accedido a niveles de vida muy altos (grandes rentas) en un abrir y cerrar de ojos parece que actuaba como catalizador del juego. El juego entonces se ve como un “chollo”, especialmente en los jóvenes, como un método para ganar dinero sencillamente, un mecanismo de ingreso económico limpio y rápido. Ahí encontramos la dimensión fetichista del dinero, convertido en un extraño objeto de culto que fascina por sus posibilidades de intercambio y promoción social (aparentar, gastar, despilfarrar, etc.). Nuestra sociedad vende la imagen estereotipada de algunas celebridades a las que un golpe de azar (o trabajo duro) les llena los bolsillos, incentivando un ansia desmedida (en ciertos casos patológica) por el dinero.

E2: “yo dije, a pues esto es un chollo, si yo le echo veinte duros y la máquina escupe diecisiete mil pesetas, pues es que es un chollo, es que, y entonces ahí es donde empiezas”, “el dinero fácil también vende, el hecho de que tú eches una moneda y salga como a mí me salió ese día diecisiete mil pesetas pues

dices ¡joder!, gente a lo mejor, jóvenes, con catorce o quince años que no tienen suficiente dinero, que no manejan dinero, que a lo mejor pues quieren hacer cosas y sus padres no le dan o no tienen pues ven ahí una escapatoria, ven ahí un dinero fácil”.

E3: “el poder... el manejar dinero, el tener dinero; el dinero, yo creo que el dinero ha sido lo que me ha llevado a mí, el tener dos pesetas y querer ir a por cinco y jugar siempre”.

E4: “lo tienen muy a mano, muy a mano y es un dinero fácil cuando tienes suerte”.

E6: “siempre me ha gustado tener mis dineros, también es verdad que hay veces en las que cuando tienes dineros pues te crees algo” “porque por mucho que ganas sino controlas el dinero la verdad es que no se luce” “como empieza todo el mundo, empieza porque quieres conocer la posibilidad de sacar el dinero”, “la idea principal de lo que te atrae es que puedes ganar dinero” “quieres aparentar, o querer tener lo que no tienes pues para que la gente te valore así”.

E9: “el pelotazo,... el que con aquella moneda que te va a caer, si compras, yo compraba dos números de la once, dos cupones del mismo número”, “empezamos a jugar como nos toque un par de veces los premios, te crees que eso ya es para siempre... si te toca en esa misma o en el de al lado te vas y lo juegas, como tienes pues a seguir y si no te toca te va entrando, te va entrando y ya es por cojones para que te toque, ya cuando estás así es que es, es jugar, jugar, jugar y ya está”.

En otras entrevistas lo que encontramos es una alusión a la idea de competitividad generada a través del juego. Lo que lo lúdico representa es un ámbito de competición en la que la apuesta da, de alguna manera, sentido a esa carrera o a ese desafío que es el juego. Sin apuesta, sin dinero de por medio, sin algo que se dispute, el juego puede llegar a carecer de interés, puede resultar aburridísimo. Es en ese punto en el que el entretenimiento no

deriva de lo que puede distraernos o divertirnos un juego (el juego social), sino de las recompensas que nos puede proporcionar en forma de dinero (el juego monetarizado).

E1: “con el juego, desde las bolas o los plateles ya apostando desde muy chico, de chiquitín, ya jugaba por el interés, además ante la juventud de mi tiempo para el juego era muy luchadora, íbamos por el interés, no jugar por jugar, jugar por jugar lo veíamos una tontería, hasta a los partidos de fútbol le poníamos interés en algo. Competitivos, muy competitivos éramos.”

E11: “era esa ansiedad... yo tenía que ganar, si no podía ganarles peleando, si podía ganarles al fútbol o al billar”.

Otro elemento interesante a remarcar es, en ciertas entrevistas, la mención a una diversa tipología de juegos en función de su temporalidad respecto al acceso al dinero. La mayoría de los ludópatas rechazan aquellos juegos en los que la espera del premio es demasiado larga. Parece como si enganchara mucho más un juego en el que la recompensa es inmediata, seguida, de manera que con ella misma se puede reinvertir y volver a jugar sin descanso.

E1: “¿Las loterías no te han gustado? Nunca, a mí me gustaba, jugar, ganar y cobrar. Eso de esperarte a cobrar aquí, por muchos millones que te toquen, yo no he querido”.

2.16. Adicciones como escapes

En algunas de las entrevistas hay referencias a la idea de que el juego suponía un especie de escape relajante del gastado y mediocre mundo real. Ante determinados problemas personales, el juego permite cierta evasión (que no solución, obviamente). Frente a entornos no gratificantes (el trabajo, la familia, las expectativas personales, etc.) en muchos casos se recurre al juego como la salida o la puerta que permite alejarnos de la cruda realidad,

distraernos, llevarnos lejos. La adicción es una respuesta patológica o reacción problemática ante contextos de vida que no satisfacen expectativas creadas.

E6: “estabas en el juego pues evidentemente, una forma de evasión era el juego”.

E7: “entonces pues allí me relajaba, creía yo que me relajaba”.

E8: “yo busqué un refugio aquí, yo busqué un refugio”.

Todo ello enlaza con la idea de poli-adicciones o con la hipótesis de que en muchos casos a una determinada adicción se llega por azar pero que cualquier juego o actividad pudiera haber producido el mismo efecto. Es decir, cambian los objetos (los tipos de juegos) pero no la relación patológica u obsesiva con ellos (ludopatía, drogadicción, etc.). Existe una facilidad manifiesta y reconocida para deslizarse de unos a otros, para saltar de adicción en adicción. Lo importante es la evasión producida, el método utilizado llega a ser secundario. De esta forma, muchos jugadores son poliadictos o politoxicómanos (en drogas), participan de varias adicciones simultáneamente o una tras otra en el tiempo. Es algo que se hace notorio en casi todos los discursos analizados en las entrevistas.

E1: “En el juego, jugando al billar, y ya en el billar, allí mismo montamos la timba de las cartas, a cualquier cosa que se preciara”, “antes yo estaba obsesionado con el dominó porque también nos jugábamos el dinero, al dominó, ya te digo que en todos los aspectos del juego me he jugado el dinero, en todos, todo lo que es juego, todos los juegos que se conocen menos esos del mus que no se juegan ná y eso, ahora, donde hay por medio billetes, el poker, el robít, el... cualquier cosa, el bacarrá, la 41, la siete y media, todo eso lo sé todo. Me he preocupado de aprenderlos, me entiendes?”, “donde había juego de apuestas, ahí estaba Pepe [él mismo]”.

E2: “antes bebía mucho más... me ponía “hasta el culo” como se dice y hacía un montón de locuras” .

E3: “he sido muy completo, le he dado a todos los palos del juego, mientras yo no hubiese algo en juego no jugaba... yo, tenía que haber algo en juego” “yo, desde cartas al bingo”.

E4: “yo jugaba para ganar, si yo jugaba al parchís en el momento en que me comían me ponía arrebatada porque eso de perder me sentaba muy mal”.

E6: “no sé si hubiera entrado en un salón de juego o hubiera entrado en una peña fumando porros o metiéndome rayas y hubiera caído.” “había noches que no me apetecía salir, salía ya por inercia”.

E9: “no quiero engancharme ni a una telenovela de la tele, no quiero engancharme a nada” “cuando dejé de jugar me enganché a los crucigramas” “como somos adictos nos enganchamos a la cola de un caballo que pase, nos enganchamos y nos vamos detrás” “Encarna Padilla decidió no jugar ni al parchís, yo no juego ni al parchís, ni al ordenador, ni a una videoconsola, ni a una rifa ni a nada de nada”.

El vínculo es reconocido en algunas de las entrevistas en las que se hace referencia a la cadena que engarza unas adicciones con otras. No importa con qué se empiece ni con qué se termine, el círculo continua.

E1: “una cosa lleva a la otra, es que como ha sido todo el mismo tiempo, no ha tenido ni un antes ni un después, ni un principio ni fin, o sea que ha sido desde que empecé ya lo llevaba todo en la sangre”.

<p style="text-align: center;">ESQUEMA INTERPRETATIVO DEL ANÁLISIS DE CONTENIDO DE LAS ENTREVISTAS SOBRE LUDOPATÍAS</p>
--

1. LUDOPATÍAS: LA PERDIDA DE CONTROL POR EL JUEGO
 - Descontrol
 - Autoengaño
 - Carácter circular del juego (pérdida-ganancia). Doble vínculo.
 - Sensación de control sobre las máquinas (acción sobre el exterior)
 - Suerte (gestión del azar)
2. LA INVISIBILIDAD SOCIAL DE LAS LUDOPATÍA
 - Enfermedades sociales invisibles
 - Patologías difícilmente detectables
3. EL CALDO DE CULTIVO: EXPECTATIVAS PERSONALES Y FRUSTRACIONES
 - Expectativas frustradas
 - Falta de oportunidades vitales
 - Frustración laboral y personal, vidas anómicas, cotidianidad mecánica.
4. ASIGNATURAS PENDIENTES: AUTOESTIMA Y DIGNIDAD
 - Recuperar la autoestima perdida
 - Dignidad personal
 - Cobardía
 - Cuidado de uno mismo
 - Permanente autodefinición de la personalidad
 - Refuerzos identitarios
5. INCAPACIDAD AUTOEXPLICATIVA Y AUTOPERCEPCIÓN
 - Incapacidad para dar cuenta de la adicción
 - Adicción latente
6. CONSUMO Y JUEGO: BARES, CAFÉS Y ALCOHOL/DROGAS
 - Ubicación espacial y consumo cotidiano
 - Iniciación al juego en lugares de consumo normalizado
 - Facilidad, comodidad y acceso directo al juego
 - Simultanear alcohol y drogas con el juego
7. IMITACIÓN SOCIAL: EL JUEGO SE TRASMITE
 - Imitación de los familiares o amigos
 - Imitación visual y aprendizaje (niñez y adolescencia)

8. MENTIRAS Y OCULTAMIENTO

- Necesidad de mentir constantemente
- Vergüenza ante los demás
- Adicción detectada en ámbitos secundarios
- “Doble vida”

9. ESTIGMATIZACIÓN SOCIAL Y ETIQUETAS

- Estigmas sociales
- Etiquetamiento social
- Vergüenza (temor a los demás)

10. ANTE TODO, LA CULPA

- Culpabilidad
- Crisis nerviosas o estrés agudo

11. PROBLEMAS FAMILIARES COMO CAUSAS

- Conflictos intrafamiliares
- Crisis emocionales y de pareja
- Rehuyen la confrontación y se repliegan solitariamente

12. TIEMPO Y SOLEDAD

- Soledad
- Excesivo tiempo libre
- Independencia
- El juego aísla socialmente
- El juego es individualizante

13. CONSECUENCIAS PERSONALES Y FAMILIARES

- Degradación de las relaciones sociales del ludópata

14. RELACIÓN CON EL DINERO (I): AHORRO VS. GASTO

- Actitudes personales hacia el dinero
- Ahorro y gasto: la valorización del dinero

15. RELACIÓN CON EL DINERO (II): DINERO FÁCIL Y PELOTAZO

- Dinero fácil
- Cultura del pelotazo
- Competitividad

16. ADICCIONES COMO ESCAPES

- Escape relajante
- Evasión

- Poliadicciones

3. SÍNTESIS: UN MODELO DE EVOLUCIÓN OBSERVADO

Lo que presentamos a continuación nos sirve como modelo de síntesis de las experiencias observadas en nuestro trabajo de campo, a modo de establecimiento de un perfil ideal de la evolución. Hemos hecho abstracción de sus condiciones sociodemográficas (género, edad, profesión, etc.).

3.1. De la diversión a la patología

Una vez que nuestro jugador se confió, la cosa no tardó en empeorar. Lo cierto es que se había mantenido varios meses sin jugar, y solía ir al grupo de vez en cuando, aunque sin demasiado compromiso, y acudía a las consultas con su psicólogo, a veces solo, a veces acompañado, aunque últimamente no hacía bien los tratamientos. De hecho alegaba que se le olvidaba con frecuencia la pastilla.

Por otra parte, su mujer apenas había acudido otras dos o tres veces a la consulta y nunca más a las terapias familiares del grupo: decía que no se sentía bien y que no tenía tiempo. En la última revisión le contó a su psiquiatra que había discutido fuertemente con su mujer por cosas de los hijos y que en el trabajo le habían llamado la atención pues, según el jefe de su sección, estaba siempre como despistado y triste y que no rendía bien.

Así que una tarde, después de comer, se marchó a la calle a dar un paseo, y entre el «cabreo» con la mujer y el «mal rollo» del trabajo, se metió en el bar, se tomó una copa de coñac y las monedas que le sobraron se las jugó en las tragaperras. Sólo trescientas pesetas, pero fue como un *flash*: de repente volvió a sentir la emoción y olvidó a su mujer y al trabajo. Luego se marchó del bar y no jugó más pero desde entonces hasta hoy... «¡Mire, doctor, no sé qué me ha pasado pero he vuelto a engañar a mi mujer y he jugado

todos los días, y así llevo más de tres semanas y he perdido más de treinta mil pesetas, y no sé qué pasa..., creo que no me voy a curar nunca!»

3.2. La línea descendente

Al respecto del curso natural de la enfermedad, algunos autores han establecido tres fases características:

1ª Fase de ganancias: Juego y ganancia monetaria, o compensación de problemas personales o relacionales.

2ª Fase de pérdidas: Jugar y perder, se sigue de esfuerzos para recuperar las pérdidas, lo que suele llevar al juego en soledad, a las mentiras y a los desajustes bio-psico-sociales.

3ª Fase de desesperación: Cambios drásticos de conductas y relaciones, aparición de hábitos morbosos, deterioro del trabajo y la economía, complicaciones legales, riesgo de complicaciones (depresión, alcoholismo, suicidio).

Incluso algunos autores describen una cuarta fase, durante la cual la pérdida de control es absoluta, la recuperación es imposible y la única vía que se le ocurre al jugador es el delito y el suicidio, o bien, en los casos favorables, la búsqueda de ayuda externa para parar. Siguiendo tales indicaciones, la evolución típica de los jugadores patológicos puede ser ejemplarizada de modo gráfico y descriptivo en la siguiente tabla, extrayendo algunos de los ítems de los entrevistados. En ella se puede observar cómo el jugador va trazando una línea descendente, desde la normalidad a la destrucción casi total de su personalidad y su vida.

CÓMO SE CAE EN EL JUEGO PATOLÓGICO

1ª FASE: GANAR Y SEGUIR Juega ocasionalmente. Suele ganar y juega más.	<u>Repercusiones</u> Gran excitación con el juego. Crea fantasías: «la gran jugada».
--	--

Aumentan las cantidades «gran ganador». Sólo piensa en el juego.	Optimismo irrazonable: fanfarrón. No puede parar de jugar: ganar o perder ya no importa.
2ª FASE: PERDER Y SEGUIR Aumentan las pérdidas. Se encubren con mentiras. Pierde tiempo en el trabajo. Cambio de carácter (irritable, intranquilo). Préstamos cada vez mayores.	<u>Repercusiones</u> Pide préstamos. Descuida el bienestar familiar. Vida familiar desagradable. No puede pagar las deudas. Se afecta su reputación.
3ª FASE: DESESPERACIÓN No le conceden más préstamos. Aumenta la cantidad de la apuesta y el tiempo dedicado al juego. Remordimiento y pánico.	<u>Repercusiones</u> Desconexión de la familia. Sentimientos de culpa. Actos ilegales. Suicidio.
4ª FASE: TOCAR FONDO Ninguna esperanza. Ideas o intentos de suicidio. Problemas laborales o pérdida del empleo. Denuncias o detención policial. Fracaso sentimental. Divorcio. Abuso y dependencia de alcohol o drogas. Deterioro personal, negligencia y abandono.	

3.3. La evolución de la ludopatía con y sin tratamiento

A continuación describiremos, muy brevemente, cómo evoluciona esta patología, tanto si se la deja manifestarse de modo natural y espontáneo, es decir, si no se hace nada, como si se somete a tratamiento, siguiendo la misma modelización antes realizada.

Desde un punto de vista descriptivo, y de una forma muy sucinta, el curso clínico del juego patológico suele ser muy característico y monótono. La historia inicial comporta a menudo el ganar algo o mucho dinero jugando y a veces algunos períodos de beneficios parciales o al menos compensatorios. Una vez que el jugador se queda rezagado y va acumulando pérdidas, ya es incapaz de poner fin a su conducta, juega más para tratar de resarcirse. En ese momento, y pese a percatarse de que jugando no resolverá su situación, en lugar de dejarlo lo que hace es aumentar sus apuestas y empieza una fase en la que hace jugadas a la desesperada (se le suele llamar a esta fase «de caza» de las pérdidas).

Esto lleva al jugador a una espiral de más y más implicación en el juego, más pérdidas, más preocupación por jugar y ganar, más compromisos sociolaborales y familiares y menos posibilidades de encontrar una salida airosa.

Los expertos señalan que cuando se llegan a estas situaciones prácticamente todos los jugadores excesivos participan en algún tipo de actividades vicarias o sustitutivas del juego principal, tales como buscar dinero en otros sistemas de apuestas, implicar a conocidos o amigos en actividades fraudulentas, pedir préstamos a amigos o grupos de prestamistas organizados, así como cometer estafas y timos, hacer talones sin fondos, «coger prestado» dinero de los fondos del trabajo o ingeniárselas de los modos más peregrinos para obtener dinero. Este dinero en principio iba a ser destinado a pagar las deudas, pero casi siempre acaba antes «invertido» con la remota esperanza de ganar la gran partida y retirarse.

En las mujeres, el curso es muy paralelo aunque algo diferente al de los hombres. En ellas son típicos los pequeños hurtos y sisas domésticas, y más tarde los robos a vecinas, amigas o familiares, aprovechando visitas o cualquier artimaña, así como la obtención de dinero mediante relaciones ilícitas con hombres.

En todo caso, tanto en unas como en otros, lo realmente significativo es el verdadero ingenio que llegan a desarrollar los jugadores para conseguir dinero. Su talento y picaresca se afina hasta límites insospechados, sólo explicables por la gran cantidad del tiempo y energía que dedican a ingeniárselas.

Sin embargo, y pese a lo dicho y a lo evidente que todo ello parece, no está claramente establecida la evolución natural del jugador excesivo que nunca ha recibido ayuda o tratamiento, aunque no parece descabellado pensar que el final ha de ser necesariamente malo. Según algunos autores, algunos jugadores patológicos llegan a un estado de saciamiento que hace que paren espontáneamente de jugar, pero la magnitud de esta favorable posibilidad no

ha sido cuantificada con rigor. Por el contrario, se cree que la mayoría acaban, de una u otra manera, con complicaciones sanitarias, sociales y legales que les obligan a adoptar alguna medida de control familiar, legal o bien a recibir tratamiento. Sin embargo se cree que el número de jugadores habituales que llegan a ser diagnosticados y tratados es mínimo en comparación con la cantidad total de jugadores.

Por contraposición a todo lo anterior, sí que podemos referir datos bastante más fiables sobre el pronóstico y curso del jugador patológico tratado. Los estudios de seguimiento ofrecen tasas de mantenimiento en abstinencia total que a largo plazo suelen oscilar en torno al 50 %, mientras que las tasas de retención en los programas terapéuticos, tanto si hay recaídas ocasionales como si no, suelen superar el 60 %. Así pues, parece claro que lo realmente importante es conseguir que los jugadores acepten involucrarse en un programa terapéutico y que una vez incluidos, acepten mantenerse implicados el mayor tiempo posible. Casi lo menos importante es el tipo concreto de terapia; las discusiones teóricas y prácticas al respecto son poco fructíferas: lo realmente importante es que se impliquen en cualquier tipo de terapia o programa, eso sí, dirigido y realizado por profesionales de la salud mental realmente capacitados y conocedores del problema del juego.

En opinión de los expertos, esa es la mejor manera de conseguir objetivos verdaderamente ambiciosos a largo plazo, así como aminorar o evitar las consecuencias deletéreas del juego alienante para la vida de los afectados y sus familiares o allegados.

En esta segunda tabla, también inspirada en las respuestas de los entrevistados, se puede observar cómo gracias a la aplicación de los métodos de detección y tratamiento apropiados se puede pasar desde la destrucción a la normalidad.

CÓMO SE SALE DEL JUEGO PATOLÓGICO

FASE DE TOCAR FONDO: A veces se logra pedir o se acepta ayuda, o se le obliga legalmente a recibirla y se invierte el proceso.	
1ª FASE: CRÍTICA Elabora planes. Ayuda espiritual.	Paga las deudas. Empieza a resolver problemas. Pensamiento más claro. Hace un inventario personal. Quiere dejar de jugar. Busca ayuda.
2ª FASE: RECONSTRUCCIÓN La familia y amigos empiezan a confiar. Recupera su amor propio. Acepta su falta de voluntad y poca resistencia. Vuelve al trabajo.	Pasa más tiempo con la familia. Tranquilidad. Resuelve los problemas legales. Vuelve a tener alicientes en la vida. Mejora su relación de pareja y con la familia.
3ª FASE: CRECIMIENTO Aconseja a los recién llegados. Forma una idea de sí mismo. Más relajado.	Se halla a sí mismo. Encara los problemas. Disminuye la preocupación por el juego.

En todo caso, debe quedar bien claro que las probabilidades de recaídas de los jugadores patológicos a corto y medio plazo son muy altas, posiblemente superiores al 50%, mientras que a largo plazo sólo se mejoran las tasas de éxito si se consigue que el jugador se adhiera a programas terapéuticos bien estructurados. De todos modos, los entrevistados no han querido mencionar siquiera la posibilidad del fracaso personal, por lo que no cabe sino especular al respecto. Para acabar el análisis, volvemos a resumir lo dicho en la siguiente tabla:

EVOLUCIÓN DEL JUGADOR PATOLÓGICO SOMETIDO O NO A TRATAMIENTO
Evolución espontánea: 1. Fase de ganancias: jugar, aprender, jugar más.

2. Fase de pérdidas: jugar - perder - jugar para recuperar.
3. Fase de desesperación: deterioro de conducta, petición de ayuda.
4. Fase de tocar fondo: problemas legales, petición de ayuda, tratamiento obligatorio.

Curso y tratamiento:

- Pocos datos sobre el pronóstico a largo plazo de los casos no tratados.
- Resultados de estudios de seguimiento de casos en tratamiento:
 - Abstinencia total a largo plazo en torno al 50 %,
 - Tasas de retención en programas del 60 %.
- Es importante mantener al jugador patológico involucrado en los programas de terapia.

CONCLUSIONES

Los problemas sociales contemporáneos son el centro de interés de una de las líneas prioritarias de investigación en la que está interesada la doctoranda que ha realizado el presente estudio. Dentro de esta tendencia, el trabajo de investigación que justifica las conclusiones que siguen ha perseguido una aproximación sociológica a la compleja trama social que subyace en la actualidad a la práctica del juego compulsivo o alienante, motivado, entre otras razones, por la escasez de fuentes y estudios sobre el juego que hay en España, al menos desde una perspectiva social. Entendemos que al ser un fenómeno novedoso y de creciente expansión la perspectiva sociológica puede desarrollar una fecunda labor investigadora.

Sin pretensiones de alcanzar una explicación cerrada del juego –si es que ello fuera posible–, dado el estado actual del conocimiento sobre el tema, se ha procurado esbozar un análisis descriptivo en el que tuvieran lugar las distintas aportaciones sustentadas en evidencias confiables, cualquiera que fuera su base epistemológica, con la intención de alcanzar una comprensión lo más vasta posible. Con tal propósito, y en la medida que fuera de interés para nuestros objetivos, se ha intentando enlazar los dos planos metodológicos (macro y microsocio) del análisis sociológico en el que toma un puntual y contextualizado sentido todo comportamiento que está vinculado al mundo social.

En el presente trabajo se ha partido de la premisa, a modo de hipótesis abierta de trabajo (blanda, diría B.G. Glaser, 1965), de que las bases sociales del juego reflejan los factores socioestructurales, culturales e interaccionales que condicionan históricamente las peculiaridades de una población socialmente articulada. Aunque dicha influencia no determina directa ni necesariamente comportamientos alienados, sí expresan los fuertes condicionantes que la estructura social de cada época impone en las diversas esferas de la acción social, a partir de los cuales toman sentido

otros mecanismos (psicobiológicos, conductuales e intersubjetivos) que entran a formar parte de la dinámica que más directamente favorecerá la condición de jugador dependiente.

Bajo estos presupuestos hemos articulado la investigación en dos partes sustantivas, presentando los resultados en un continuo expositivo que procura distinguir, a la vez que enlazar, los aspectos más descriptivos con los más interpretativos, y los planteamientos más generales con los más especializados.

En relación a la parte descriptiva, como pórtico, se ha intentado delimitar una concepción del juego que fuera atinente al objetivo del estudio del que se da cuenta en la introducción. En su diversidad, hemos podido recoger algunos de los distintos usos y significados que se desprenden de él. Si los conceptos que refieren las realidades sociales suelen ser opacos por lo general, el término juego se hace especialmente polémico tanto por la imprecisión que dicho término tiene en nuestro idioma como por la polisemia que proyecta en el campo de la investigación social. Por tal motivo, y con el fin de centrar el marco del fenómeno social del juego, se han podido concluir dos precisiones conceptuales. Una señala que hay distintos tipos de juego que responden a motivaciones muy diferentes de la naturaleza humana; y otra, que en la valoración de las diferentes formas de juego se manifiestan las concepciones del mundo que cada época elabora. Desde dichas precisiones hemos podido concretar que el tipo de práctica de juego que influye en la aparición del 'jugador dependiente' se ve especialmente favorecida por la intensidad y exposición a la que se ve expuesto el individuo en su medio social; por ciertos procesos sociales de exclusión –de modo singular los que se generan en los entornos sociales de la cotidianidad– y por contextos socioculturales, sobre todo los espacios urbanos de las sociedades tardomodernas, que predisponen al consumo.

En el análisis descriptivo se ha dado cuenta también del creciente hábito del juego visto sobre todo por el volumen de gastos que alcanza la práctica de dicha actividad en nuestro país. En los últimos veinte años se han casi quintuplicado los gastos invertidos en juegos de azar: se ha pasado de 3.361 euros en el año 1980 a consumir en los mismos tipos de juegos la cifra de 26.037 euros en el 2001. En Andalucía, ámbito de nuestro estudio de caso, las provincias con un mayor potencial de gasto son las provincias de Sevilla, Málaga y Cádiz que a su vez son las que tienen mayor número de infraestructuras y recursos destinados al juego, por tanto mayor exposición al mismo.

Contextualizado el objeto de estudio, se aborda en el Capítulo 2 una resumida lectura de las investigaciones del juego relacionadas con los aspectos psicológicos de la personalidad y con otras dimensiones de la naturaleza humana, dada la principal incidencia y aceptación social que tiene esta perspectiva en nuestro entorno cotidiano e institucional. En ella se destacan los trabajos más representativos que han intentado dar respuestas a los problemas de la ludopatía en aquellos extremos de indudable interés. Por ejemplo, cuando se ponen de manifiesto los mecanismos que actúan en una conducta dependiente, considerando tanto aspectos psicosociológicos referidos al individuo como los de la conducta social observada desde un punto de vista biológico funcional. Si bien el interés de estas teorías se centra en compensar los déficit que achacan a la individualidad de una persona enferma, marginando los factores exógenos. Ello nos ha permitido señalar algunas de las limitaciones de dichas teorías; sobre todo por las dificultades que muestran para explicar el fuerte auge que ha tenido en la población actual la práctica del juego, y de manera especial la dificultad que encuentran para explicar la creciente tendencia en la aparición de diferentes tipos de jugadores dependientes. Hemos podido cotejar a través de la literatura disponible que, más allá de las disposiciones psicológicas, personas con la misma caracterología en contextos sociales distintos cursan experiencias diferentes en relación al juego. Por lo que hemos entendido que los factores sociales, sobre todo los que condicionan comportamientos estresantes, desviantes y consumistas son objetos de estudio

más idóneos para comprender la creciente concurrencia de la ludopatía.

Desde estas evidencias hemos creído más fecundo indagar las conexiones que tienen los comportamientos dependientes, en particular la práctica del juego excesivo, con las teorías sociológicas y criminológicas que dan cuenta de los procesos de desviación social. En este sentido, el Capítulo 3 recoge una apretada información de las principales escuelas de pensamiento del conflicto y de las conductas desviadas. Destacan para nuestros fines el enfoque consensualista cuando se ocupa de la teoría de la anomia de Merton. Las contradicciones entre fines socialmente definidos y recursos disponibles para que cada persona pueda alcanzarlos, supone un esquema heurístico apropiado para entender la emergencia de ciertos comportamientos alternativos o dependientes. De igual interés es la aportación hecha desde la teoría de las subculturas donde toma relevancia la identidad personal con la “cultura local” en la proyección biográfica de los individuos. El juego, en su dimensión mimética, tiene aquí una base teórica para explicar la concentración de jugadores en territorios determinados.

Pero dado que desde la Sociología entendemos que la mayoría de los comportamientos no son arraigados definitivamente en el esquema vital de las personas, sino que más bien suponen ‘momentos’ en el incesante proceso de construcción y modificación de la personalidad, las teorías procesuales del ‘aprendizaje’ así como las de la ‘reacción’ social (etiquetamiento) representan un paradigma de indudable interés para comprender los procesos que llevan o pueden llevar a que las personas adopten un comportamiento heterónomo, como bien queda representado en los jugadores que, en algún momento de su vida se sienten ‘distintos’ de su propia concepción de normalidad. El enfoque metodológico naturalista de Matza es un buen modelo para comprender esta situación dinámica del comportamiento, al postular que se ha de captar el sentido de la acción desde la observación ‘empática’ del contexto en el que se produce. Esta perspectiva interaccional tiene la virtualidad de conectar las percepciones personales con los factores ambientales en un plano horizontal, de tal manera que los sujetos influidos por el medio responden a dichas

influencias desde su peculiar modo de ‘entender’ el mundo. No hay pasividad individual ni contextos asépticos, sino acción reactiva “normalizada” o no a las presiones sociales. La comprensión del jugador dependiente se hace ahora posible si podemos acceder a entender la interpretación que hace de los factores sociales que lo condicionan.

El ambiente generado por la sociedad del consumo es un adecuado marco analítico para dar cuenta de cómo ciertos contextos sociales que propenden a la incitación y a la emulación modulan el comportamiento de amplias capas de la población. Es decir, de cómo la tendencia al consumo excesivo se explica bien desde ciertas formas de articulación social que hacen posible, desde la fantasía, que la gente responda individualmente a estímulos colectivos. El juego dependiente puede ser visto así como una práctica social más del consumo compulsivo. Las teorías sociológicas relacionadas con el consumo (Capítulo 4) nos han permitido establecer un dispositivo conceptual que nos ayuda a comprender cómo los procesos de imitación, de manipulación simbólica, de competitividad social por acceder a lo efímero y, en definitiva, del mundo de la fantasía que abre la disponibilidad de dinero, en un ambiente de parafernalia sensual y emotiva a la vez, seduce a aquellos espíritus dados a contemplar la vida bajo ciertos valores y axiomas hedonistas.

Desde el recorrido por este variado campo descriptivo, teórico y comprensivo sobre las ambigüedades humanas que confluyen en el fenómeno social centrado en las prácticas del juego dependiente, hemos abordado un estudio comprensivo de experiencias concretas de aquellas personas que se manifiestan atraídas por él y que lo perciben como un problema personal. El Capítulo 5 recoge el trabajo empírico desde el que, con el título genérico *La opinión de los jugadores*, se ensaya la correspondencia que se puede entablar entre el marco teórico y las percepciones tenidas por los propios sujetos implicados en el mundo del juego alienante.

En concreto la investigación empírica se ha centrado en la experiencia que han tenido un grupo de ludópatas en proceso de rehabilitación o ya

rehabilitados que están inscritos en asociaciones de autoayuda para superar el juego. A pesar de las limitaciones que tiene este marco asociativo, por no abarcar experiencias de actores reactivos a este modo de ayuda, hemos creído conveniente que era la forma más adecuada de acceder a este mundo opaco, silenciado, cuando no desconocido incluso por los propios afectados, de acuerdo a los criterios establecidos en la definición del objeto de estudio. De otro modo sería impracticable su localización; además, siempre hay y habrá jugadores dependientes no conscientes o no autodefinidos como problema que se escapan de cualquier intento de registro para determinar una base muestral representativa que, por lo demás, no es la finalidad del presente trabajo.

Así pues, a partir de un grupo plural de jugadores y jugadoras que se perciben dependientes del juego y que en su diversidad entendemos suficientemente significativo para nuestros fines, hemos procurado conocer cuál es el balance de su experiencia como jugadores. Tras una ponderada localización, obtención de información y análisis de los contenidos de sus discursos, hemos llegado a desvelar algunos aspectos de singular interés.

La primera nota característica que se destaca de este pulso caliente que es la opinión de los propios jugadores es la concurrencia de variados sentimientos sobre las causas y modos que refieren a su dependencia del juego. En el repertorio se muestran muchas de las indicaciones planteadas en los diferentes enfoques teóricos y en las descripciones terapéuticas de los estudios clínicos que hemos tenido ocasión de ver, por lo que cabe concluir que los referentes teóricos que hemos adoptado tienen una alta correspondencia con la realidad percibida por los informantes del estudio de caso. En concreto se pueden destacar algunas reacciones adversas que sienten a nivel personal contra el juego:

- Obsesión por jugar y conseguir dinero para seguir jugando.
- Juega más cantidad de dinero o durante más tiempo del que había planeado.

- Tiene la necesidad de aumentar la magnitud o frecuencia de la apuesta para conseguir la excitación deseada.
- Intranquilidad e irritabilidad cuando no puede jugar.
- Pérdidas repetidas de dinero en el juego y vuelta al día siguiente a intentar recuperarlo.
- Sacrificio de alguna actividad social, profesional o recreativa importante para poder jugar.
- Continúa jugando a pesar de la incapacidad para pagar las deudas recientes.

Junto a estos aspectos introspectivos manifestados se señala también la peculiar naturaleza de la experiencia del juego como dependencia ante la sociedad. Frente a otras dependencias como el exceso de alcohol o drogas que modifican la apariencia psicofísica de los consumidores, el juego dependiente se vive como un problema oculto o, como algunos entrevistados dicen, “como enfermedades sociales invisibles”. A ello se achaca en gran medida la escasa atención que se le ha dado en nuestra disciplina al estudio de estos comportamientos. En efecto, se trata de problemas, dependencias o disfuncionalidades que, debido a estar relacionadas con un objeto de consumo que no está socialmente mal visto y ser sancionadas oficialmente como positivas (loterías, uso de un elemento tan común como el dinero, juego en espacios tan frecuentados como los bares, aceptación del juego como entretenimiento, facilidad para separar la adicción de vida cotidiana, fórmulas típicas de consumo, etc.) la mayor intensidad y frecuencia en el juego, causa del problema, no son externamente percibidas, sino vividas de modo oculto por los propios afectados y su entorno familiar, aunque con consecuencias sociales a medio plazo por el deterioro de la identidad.

Entre las autopercepciones del jugador y la singular naturaleza del juego ante la percepción social se dirimen toda una gama de contradicciones en las que el propio afectado se manifiesta como persona extraña

socialmente cuando no como una víctima de sus propias pasiones. Los temas más recurrentes que dan cuenta de este estado de conflicto y de identidad desajustada es sumamente expresivo del mundo que perciben los que se encuentran en el umbral de la alineación plena. De los aspectos más relevantes señalados en las entrevistas cabe glosar las siguientes secuencias.

Uno de los aspectos más repetidos en todos los entrevistados es la necesidad de mentir constantemente: se miente para ocultar la realidad de lo que se describe como un vicio; para esconder ante los demás (especialmente los cercanos) la condición de adicto/a al juego, de ahí la degradación paulatina en relación con este medio. Se desarrollan capacidades y habilidades singulares que permiten elaborar complejas mentiras, ficciones, farsas e historias que van encubriendo las ingentes pérdidas de dinero, el descontrol o las consecuencias disruptivas que se pueden producir. El autoengaño aparece además como un círculo sinfín que le permite al jugador, en las primeras fases seguir practicando su “vicio”: para lo que hay que seguir mintiendo en círculos recurrentes cada vez más cerrados que al final lleva a la sensación de ‘ahogo’ social y personal que hace sentirse en un callejón sin salida. De ahí las referencias verbales al carácter circular del juego, que funciona como una trampa que atrapa, como un enganche autoalimentado que a través de la apuesta permite revivir la cada vez más mitigada ilusión.

Llegados a esta fase final es cuando el “vicio oculto” emerge ante la sociedad. Ellos mismos asumen con frecuencia que se sienten observados y segregados, señalados por el dedo acusador, se sienten excluidos y marcados por su “vicio”. Es el estigma o el sello de la perversión y la inmoralidad de quien no puede controlar y limitar sus impulsos o sus pulsiones y por tanto cae del lado de la anormalidad ciudadana. A los ludópatas –según su percepción– se les asocia una imagen de viciosos impúdicos... y, al mismo tiempo, se

consideran víctimas, e incluso son conscientes, tras su paso por los mecanismos terapéuticos, de su condición de “enfermos”.

De este modo, se puede observar que la mayoría de los entrevistados reconocen un punto de inflexión en su relación con el juego: el paso de un momento lúdico a un momento patológico. Cruzar la línea que separa el simple divertimento o entretenimiento (muchas veces social) de lo que podría considerarse una obsesión descontrolada (individualizada) es el comienzo de un proceso en el que la voluntad deja de poder gobernar el comportamiento de las personas. Ahí reconocen los diversos entrevistados que se iniciaba un descontrol que anulaba sus capacidades mentales y psicológicas básicas, que les esclavizaba en una actividad de la que no podían sustraerse. Del juego social al juego excesivo, y a partir de ahí aseguran que existe una frontera o línea tras la cual la rutina aflora con todas sus consecuencias: pérdida de control; la dependencia.

En este recorrido, los entrevistados se identifican ajustadamente con la evolución típica de los jugadores patológicos que se describe en las siguientes fases:

1ª Fase: ganar y seguir. Juega ocasionalmente, suele ganar y juega más, aumentan las cantidades y se convierte en un «gran ganador». Luego sólo piensa en el juego.

2ª Fase: perder y seguir. Aumentan las pérdidas, se encubren con mentiras. Pierde tiempo en el trabajo y cambia de carácter (irritable, intranquilo). Los préstamos son cada vez mayores.

3ª Fase: desesperación. No le conceden más préstamos y aumenta la cantidad de la apuesta y el tiempo dedicado al juego. Tiene remordimientos y pánico.

4ª Fase: tocar fondo. Ya no alberga ninguna esperanza. Pueden aflorar ideas o intentos de suicidio. Hay problemas laborales o pérdida del empleo, e incluso denuncias. Se consume el fracaso sentimental. Aparición clara de las politoxicomanías: abuso y dependencia de alcohol o drogas. Deterioro personal, negligencia y abandono.

Uno de los motores que permiten deslizarse por esta pendiente es el paralogismo de vivir la ilusión como realidad: el pensarse fuera de la trampa del juego, más allá de lo patológico y bajo el gobierno libre de su voluntad; pero dicha sensación aparece al final como un claro espejismo y un vano intento de creerse al margen de la adicción. A ello contribuye creerse un “experto” del sistema que lo fagocita. A partir de los comentarios analizados cabe apreciar cómo se combina tanto una cierta sensación de control sobre la máquina “se piensa que se sabe manejar y que se puede provocar o inducir el premio”, como la creencia de que se va a tener suerte: sentir que el mecanismo de las máquinas no tiene secreto “uno es el que domina, el que lleva las riendas”.

En cuanto a las posibles causas o factores de riesgo que pudieran determinar el fenómeno del juego no podríamos pasar por alto los deseos, las esperanzas y los fracasos de los entrevistados. En varias de las entrevistas observamos reiteradamente la existencia de expectativas personales sobredimensionadas o que se perciben, con el tiempo, como expectativas ingenuas y malogradas. Los mismos entrevistados vinculan ciertas expectativas frustradas con mayores predisposiciones al juego. Dichas ilusiones y sueños personales, a la larga, se vuelven frustraciones emocionales, malestar por el incumplimiento de deseos de realización y éxito, que pueden desembocar en situaciones de fragilidad, accesos más o menos frecuentes de melancolía, sensación permanente de no haber “acabado las tareas pendientes”.

Las expectativas exageradas o no cumplidas y la falta de oportunidades vitales llevan a los entrevistados a percibir las como debilidades emocionales

que entienden son el primer paso para caer en lo que perciben como un vicio. Cabe decir que, a pesar de vivirlas como un problema personal e individual, muchas de estas contradicciones son efectos de la propia dinámica social en la que se ven envueltos y de la que no tienen una clara visión de su dimensión social. Son pues conductas alimentadas socialmente por un imaginario del éxito o el triunfo, de la mimesis que reproducen sobre la “necesaria” promoción o ascensión social que el contexto “demanda”; su contrapunto, al no conseguir esos logros, es la sensación de desprecio cuando no de fracasados.

En este sentido, cabe reseñar como los aspectos relacionados con la frustración laboral y personal, la falta de protagonismo social, vidas rotas (anómicas), cotidianeidad mecánica, rutinas vicarias, etc. van apareciendo a lo largo de las entrevistas. En todos los casos este tipo de malestar, desazones o tedios son vividos como la causa de su mal; son la fuente de lo que recurren en llamar “el motivo de todo tipo de ludopatía” como por lo común reconocen los entrevistados. Se perciben como reflejo de las crisis por cuestiones laborales-económicas o por crisis emotivas y afectivas. Las contradicciones que genera una sociedad estresante y con pérdida de sentido de la cotidianidad, es referido por el jugador dependiente como un problema personal: lo interpreta como un problema consigo mismo que él proyecta al entorno y no como el resultado de no ser consciente de las contradicciones que genera el propio medio social; lo asume como un modo de subsistir pacientemente dentro de este mundo. El juego es una alternativa. El desafío que supone todo juego le sirve de sustituto del reto de emancipación que le demanda la contradictoria vida social. Así, sustituye la lógica que le demanda el mundo de la vida por la “lógica del juego”, más moldeable a sus imaginarias expectativas insatisfechas.

El jugador dependiente tiende a simplificar su esquema vital. Lo arriesga todo por vivir un instante el placer del juego, porque no se trata de ganar sino realmente de jugar. Por tanto ganar no es el final del que se siente ludópata, sino jugar; cuanto más juega más necesidad tiene de seguir jugando con independencia de que gane o pierda. El fin perseguido con ello es evitar las contradicciones: ignorar los problemas de fondo; evitar la responsabilidad de

controlar sus propias emociones, mediante la válvula del juego, para que no les causen tanta tensión interna.

Un ítem conclusivo que manifiestan las experiencias referidas en el estudio es la inversión que han efectuado en sus vidas con relación a las necesidades vitales. Mientras que el estándar de normalidad estimado socialmente define el sentido de las actividades como medio de satisfacción de necesidades básicas, los consumidores compulsivos así como los jugadores dependientes proyectan su actividad para cumplir el fin del juego. Al igual que el consumidor 'consumado' se emociona con la simple visión de artículos para consumir y que compran no por la necesidad de tales sino por la necesidad de "gastar", el jugador dependiente hace del juego su necesidad vital.

Otra conclusión de interés está en la misma línea que venimos argumentando, las crisis y las frustraciones enfocan directamente a un problema frecuente o a una asignatura pendiente de los jugadores: recuperar la autoestima perdida, revalorizarse a sí mismos. La cuestión de la autoestima, vinculada a la autopercepción y a las narrativas que se elaboran sobre el "yo", está emparentada a la de la dignidad personal. Se podría decir que la imagen que se tiene de uno mismo (mayor o menor autoestima) corre pareja a la que se tiene frente a los demás (dignidad, orgullo, etc.). Son frecuentes las alusiones al hecho de haber perdido la autoestima antes y durante el juego; por ello que hayan sentido la necesidad de recuperarla y recurren a cualquier medio que les proporcione ayuda: a través de asociaciones, de terapias médicas o psicológicas o grupos de apoyo.

Sin embargo, este recurso no siempre tiene los efectos deseados. En algunos casos analizados la autoestima sigue baja a pesar de no seguir jugando o de haber superado temporalmente la adicción. Se ven a sí mismos como cobardes, como gente sin valor que han perdido toda habilidad para decidir, incapaces para enfrentarse (a lo social, a los problemas). Es un discurso que mantiene sin miramientos que la cobardía les domina. Seguro que han modificado la conducta en este particular aspecto. Lo que no le han

ayudado esas técnicas es a hacerles comprender que ellos no son la primigenia causa del problema.

Siempre hacen mención al cambio personal, no a su posición relativa en la sociedad. Son comunes las referencias a los valores y a la identidad personal, a los cambios producidos en la vida y en la persona, a la preocupación y el cuidado de uno mismo (el dedicarse tiempo y esfuerzo). Las sensaciones de cambio y la permanente autodefinición de la personalidad se conjugan para poder proveerse de una descripción detallada de cómo son, de cómo han sido, de cómo quieren ser. No es por casualidad que se den estas similitudes dado el hecho de que todos los entrevistados han pasado por asociaciones de jugadores o por grupos de terapia colectiva en las que se trabaja la visión del juego desde el individuo: con diagnósticos y teorías de corte psicológico y somático.

Es excesiva la carga que dichos planteamientos han hecho caer sobre el sujeto paciente de la acción social. Así, las nuevas identidades personales fraguadas en torno a esos postulados se reafirman en que lo han superado; se vive como una conquista, es un refuerzo psicológico propio e intenso, es el orgullo que les proporciona haber sido capaces de “enfrentar su enfermedad” y haber salido adelante. La alegría y el amparo que les procura el haberse rehabilitado les otorga también ciertos refuerzos por el valor y el esfuerzo demostrado y que exhiben a lo largo de las entrevistas como prueba de su valentía y de su condición de “ciudadanos normales”. No sabemos si ante nuevas contingencias podrían seguir manteniendo ese estatuto de normalidad

Esta ambivalencia queda de manifiesto en cuanto en el análisis se observa que, respecto a la autopercepción repetitiva que señalan los entrevistados, la mayoría reconoce que no son capaces de explicar cómo o por qué acabaron en casos de juego patológico. Su incapacidad para dar cuenta de cuál fue la razón última de su adicción es una pauta constante en sus

respuestas. Parece, por tanto, que muchos de ellos no pueden proporcionar una exposición coherente de por qué cayeron en este tipo de problemáticas. Así, como no dudan del arrojío y los esfuerzos manifestados en la superación de la dependencia, vacilan y titubean cuando tienen que identificar las razones de sus adicciones.

Los intentos explicativos que se dan con más benevolencia es cuando en algunas entrevistas hemos encontrado la idea repetida de que los patrones de comportamiento lúdico proceden de la imitación de los familiares o amigos cercanos. Esto ocurre tanto en el caso del juego como con referencia a determinadas drogas (alcohol mayormente pero también tabaco, etc.). Son incluso conscientes de adoptar una actitud gregaria de mimesis y de querer emular a los mayores o conocidos. Son los familiares cercanos y los grupos de amigos (los grupos de socialización primaria) los que participan como referentes, guías o modelos a imitar. Es posible que aquí quepa una de las constataciones más certeras, a la vez que dramática: la de que la imitación visual funciona como un mecanismo psicosocial básico y altamente frecuente en nuestra sociedad como modo de adquisición de hábitos y rutinas dependientes. Especialmente frecuente en edades tempranas (niñez y adolescencia) en cuyos medios familiares, sobre todo, se dan comportamientos indolentes ante el consumo, el juego y otros hábitos de manifiesta inconsistencia socializadora.

Es frecuente en los relatos de los entrevistados referir como el juego con dinero y apuestas es un recuerdo familiar de su niñez. De ahí el carácter imitativo del juego como fenómeno que se trasmite colectiva y generacionalmente. Ello va unido al hecho de que el concepto de riesgo sobre los daños están en los menores muy por debajo del peligro real. De ahí la creciente tendencia en los jóvenes a estos comportamientos adictivos y su proyección a otros modos de dependencias como la nueva ludopatía generada en el entorno de Internet.

Una síntesis de las conclusiones que traemos tiene que recoger

necesariamente la falta de adecuación que se aprecia en las demandas de los entrevistados con relación a las carencias manifestadas y el tipo de respuestas que en la actualidad ofrece la ciencia profesionalizada. Las evidencias puestas de manifiesto en el repertorio autoinculpatorio de la mayoría de los relatos están referidas a un sujeto culpable de hallarse en una situación no deseada. Sin ignorar el papel que todo actor cumple en la definición de su propio estilo de vida, conviene sin embargo destacar la importancia que tiene la definición social en la aparición y reforzamientos de los problemas sociales. Hemos intentado demostrar que el juego percibido como problema es una tendencia relativamente nueva que responde a una complejidad de factores favorecidos por las estructuras sociales de las sociedades complejas, y en las que los grupos intermediarios que actúan entre la presión social y la acción individual cumplen un papel central en la forma como es percibida la realidad. Si los planteamientos que hacen dichos grupos –y entre ellos cabe citar a las asociaciones y los movimientos de autoayuda al mismo nivel que las familias– no son coherentes con las pretensiones de normalidad que presentan como modelo, la responsabilidad de la ocurrencia de comportamientos dependientes hay que atribuirlos en gran medida a ese espacio social y no dejar al individuo aislado.

En esta tarea, la ciencia social, en igualdad a las demás ciencias del hombre, adquiere un papel decisivo por cuanto le incumbe la responsabilidad de definir bien, sino de explicar, el porqué ocurren estas discontinuidades entre procesos y fines y entre fuerzas sociales y comportamientos individuales. Quiénes se postulan como expertos en el tratamiento de los problemas sociales y humanos son especialmente responsables de que los ciudadanos no entiendan de manera adecuada las causas de las presiones que sufren y frente a las que, en su autodeterminación, tienen que litigar su propio proyecto personal.

Somos conscientes que estas sentencias son, en buena parte, propuestas de nuevas vías de investigación para profundizar en la comprensión de la compleja realidad que se proyecta en los comportamientos dependientes,

desviados o simplemente desorientados, que a veces queremos explicar con simplificadas recetas tomadas en ocasiones de investigaciones de gran valor pero apenas en ciernes. Retar a este conocimiento es fundamental y estimularlo un fin primordial perseguido en este estudio.

BIBLIOGRAFÍA

- Adorno, Th. (1973): *Consignas*, Buenos Aires, Amorrortu.
- Alberoni, F. (1964): *Consumi e società*, Bologna, Il Mulino.
- Allcock, C.C. (1986): "Pathological Gambling", *Australian and New Zealand Journal of Psychiatry*, 50, 259-265.
- Alonso, E. (1999): *Trabajo y ciudadanía. Estudios sobre la crisis de la sociedad salarial*, Madrid, Trotta.
- Alonso, E. y Conde, F. (1994): *Historia del consumo en España: una aproximación a sus orígenes y primer desarrollo*, Madrid, Debate.
- Alonso Fernández, F. (1996): *Las otras drogas*, Madrid, Temas de Hoy.
- American Psychiatric Association (1980): *Diagnostic and Statistical Manual of mental disorders: DSM-III*, Washington, D.C., American Psychiatric Association (trad. Cast. En Barcelona: Masson, 1984).
- (1987): *Manual de diagnóstico estadístico: DSM-III-R*, Barcelona, Masson S.A.
- (1994): *Manual de diagnóstico estadístico: DSM-IV*, Barcelona, Masson S.A.
- Anderson, G. y Brown, R.I.F. (1984): "Sensation seeking and arousal in real and laboratory gambling", *British Journal of Psychology*, 85, 401-410.
- Arbinaga, F. (1996): "Conductas de juego con apuestas y uso de drogas en una muestra de estudiantes de la ciudad de Huelva", *Análisis y Modificación de Conducta*, 22, 85, 577-601.
- Atlas, G.D. y Peterson, C. (1990): "Explanatory Style and Gambling: How Pessimists Respond to Losing Wagers", *Behavior Research and Therapy*, 28, 523-529.
- Bally, G. (1973): *El juego como expresión de libertad*, México, F.C.E.
- Bandura, A. (1982): *Teoría del aprendizaje social*, Madrid, Espasa-Calpe.
- Bandura, A. y Walters, R.H. (1983): *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*, Madrid, Alianza.
- Baudrillard, J. (1979): *Crítica de la economía política del signo*, Madrid, Siglo XXI.
- (1990): *El sistema de los objetos*, México, Siglo XXI.
- Bauman, Z. (2000): *Trabajo, consumismo y nuevos pobres*, Barcelona, Gedisa.
- (2001) *La sociedad individualizada*, Cátedra, Madrid.
- Beck, U. (1998) *La sociedad del riesgo. Hacia una nueva modernidad*, Paidós, Barcelona.
- Becker, H.S. (1971): *Los extraños: sociología de la desviación*, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo.

- Becoña, E. (1993): *El juego compulsivo en la comunidad gallega*, Consellería de Sanidade da Xunta de Galicia, Santiago de Compostela.
- (1996): *La ludopatía*, Madrid, Santillana.
- Bell, D. (1987): *Las contradicciones culturales del capitalismo*, Madrid, Alianza.
- Bergalli, R., Bustos, J. y Miralles, T. (1983): *El pensamiento criminológico I. Un análisis crítico*, Barcelona, ediciones Península.
- Bergler, E. (1957): *The psychology of gambling*, New York, Hill and Wang.
- Blaszczynski, A.P. (1993): "Juego patológico: una revisión de los tratamientos", *Psicología Conductual*, 1 (3), 409-440.
- Blaszczynski, A.P., Mcconaghy, N. y Frankova, A. (1989): "Crime, antisocial personality and pathological gambling", *Journal of Gambling Behavior*, 5, 137-152.
- (1990): "Boredom proneness in pathological gambling", *Psychological Reports*, 67, 35-42).
- Bleuler, E. (1924): *Tratado de psiquiatría*, Madrid, Calpe.
- Bloch, H.A. (1951): "The sociology of gambling", en *The American Journal of Sociology*, Vol. 57, 1.
- Blume, S.B. (1986): "Treatment for the addictions: Alcoholism, drug dependence and compulsive gambling in a psychiatric setting. South Oaks Hospital, Amityville, New York", *Journal of Substance Abuse Treatment*, 3 (2), 131-133.
- (1987): "Compulsive gambling and the medical model", *Journal of Gambling Behavior*, vol. 3, 4, 237-249.
- Blumer, H. (1981): *El interaccionismo simbólico: perspectiva y método*, Barcelona, Hora.
- Bombín, B. (1992): *El juego de azar. Patología y Testimonios*, Valladolid, Junta de Castilla y León.
- (1994): *Estudios sobre las adicciones sociales*, Valladolid, CETRAS.
- Bourdieu, P. (1988): *La distinción*, Madrid, Taurus.
- Brown, R.I. (1987): "Classical and operant paradigms in the management of gambling addictions", *Behavioural Psychotherapy*, 15, 111-122.
- (1988): "Models of gambling and gambling addictions as perceptual filters", *Journal Gambling Behavior*, 3, 224-236.
- Burgess R. y Akers, R. (1966): "A differential association reinforcement theory of criminal behavior", *Social Problems*, 14, 128-147.
- Buytendijk, F.J.J. (1935): *El juego y su significado*, Madrid, Revista de Occidente.
- Caillois, R. (1958): *Teoría de los juegos*, Barcelona, Seix Barral.

- (1986): *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Calvo, R. (1987): "Evaluación conductual de la adicción", en R. Fernández-Ballesteros y J.A.I. Carboles (eds.), *Evaluación conductual*, Madrid, Pirámide.
- Canetti, E. (1994): *Masa y Poder*, Barcelona, Muchnik.
- Castillo, J. (1984): "Avatares de la sociedad de consumo española", *Estudios sobre Consumo*, 1, 13-27.
- (1987): *Sociedad de consumo a la española*, Madrid, Eudema.
- Centro de Investigaciones Sociológicas (1989): "Datos de opinión: Lotería, otros juegos de azar", *Reis*, 45, 291-312.
- Ciarrochi, J.M. y Richardson, J. (1989): "Profile of compulsive gamblers in treatment. Update and comparison", *Journal of Gambling Behavior*, 5, 53-65.
- Comisión Nacional del Juego (1986): *Libro Blanco del Juego*, Madrid, Ministerio del Interior.
- Memorias del Juego en España 1981-2001*, Madrid, Ministerio del Interior.
- Cohen, A.K. (1955): *Delinquent boys: The culture of the gang*, New York, Free Press.
- Corless, T. y Dickerson, M. (1989): "Gamblers' self-perceptions of the determinants of impaired control", *British Journal of Addiction*, 84 (12), 1527-1537.
- Corney, W. J. y Cummings, W. T. (1988): "Gambling behavior and information processing biases", *Journal of Gambling Behavior*, 1, 111-118.
- Cressey, D.R. (1960): "Epidemiologies and individual conduct: a case from criminology", *Pacific Sociological Review*, 3, 128-147.
- Custer, R.L. (1984): "Profile of the pathological gambler", *Journal of Clinical Psychiatry*, 45, 35-39.
- Custer, R.L. y Custer, L.F. (1978): *Characteristics of the recovering compulsive gambler: A survey of 150 numbers of Gamblers Anonymous*, Fourth Annual Conference of Gambling, Reno, Nevada.
- Dahlback, O. (1990): "Personality and risk-taking", *Personality and Individual Differences*, 11, 1235-1242.
- Damon, J.E. (1988): *Shopaholics. Serious help for addicted spenders*, Los Angeles: Price Stem Sloan.
- Davis, C.B. (1955): *Something for Nothing*, New York, J.B. Lippincott Company.
- De Fleur, M.L. y Quinney, R. (1966): "A reformulation of Sutherlands differential asociation theory and a strategy of empirical verification", *Journal of Research in crime and delinquency*, 3, 1-27.

- De Miguel, A. (1988): *Estudio sociológico sobre las máquinas recreativas con premio*, Madrid, Andemar-Facomare.
- (2002): *Los pecados capitales de los españoles y el consumo*, Instituto de Estudios Económicos. Madrid.
- Debord, G. (1990): *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo*, Barcelona, Anagrama.
- Denzin, N.K. (1977): *Childhood socialization. Studies in the development of language, social behavior, and identity*, California, Jossey-Bass Publishers.
- Devereux, E.C. (1949): *Gambling and the social structure: a sociological study of lotteries and horseracing in contemporary America*, Ph.D.diss., Harvard University.
- (1968): "Gambling in a Psychological and sociological perspective", *International enciclopedia of the social Sciences*, Vol. 6, 53-62.
- Díaz de Rada, V. (2001): *Pautas de consumo y ahorro en los albores del siglo XXI*, Madrid, CIS.
- Dickerson, M. (1989): "Gambling: a dependencie without a drug", *International Review of Psychiatry*, 21, 157-172.
- Dittmar, H., Beattie, J. y Friese, S. (1996): "Objects, decision considerations and self-image in men's and women's impulse purchases", *Acta Psychologica*, 93 (1-3), 187-206.
- Dostoievski, F. (1969): *El jugador*, Madrid, Salvat.
- Downes, D. (1966): *The delinquent solution*, London, Routledge & Kegan Paul.
- Dumazedier, J. (1964): *Hacia una civilización del ocio*, Barcelona, editorial Estela.
- Durkheim, E. (1978): *Las reglas del método sociológico*, Madrid, Akal.
- (1982): *La división del trabajo social*, Madrid, Akal.
- (1998): *El suicidio*, Madrid, Akal.
- Echeburúa, E. (1986): "Dependencia al alcohol y a las drogas: variables sociológicas y psicológicas relevantes", en A. Beristáin (Ed.), *Las drogas: reflexión multidisciplinar*, Bilbao, Universidad del País Vasco.
- (1992): "Psicopatología, variables de personalidad y vulnerabilidad psicológica al juego patológico", *Psicothema*, 4, 7-20.
- (1993): "Las conductas adictivas: ¿una ruta común desde el 'crack' al juego patológico?", *Psicología Conductual*, 1 (3), 321-338.
- (1999): *¿Adicciones... sin drogas? Las nuevas adicciones: juego, sexo, comida, compras, trabajo, internet*, Bilbao: Desclée de Brouwer.

- Echeburúa, E. y Báez, C. (1991): "Enfoques terapéuticos en el tratamiento psicológico del juego patológico", *Revista Española de Terapia del Comportamiento*, 8, 127-146.
- (1994): "Concepto y evaluación del juego patológico" en Graña, J.L. *Conductas adictivas. Teoría, evaluación y tratamiento*, Madrid, Debate, pp. 521-589.
- Echeburúa, E. y Corral, P. (1986): "Predicción de la recaída en las conductas adictivas: estrategias de intervención", *Drogalcohol*, 11. 16-24.
- Elias, N. (2000): *La sociedad de los individuos*, Barcelona, Península.
- Elias, N. y Dunning, E. (1992): *Deporte y ocio en el proceso de la civilización*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Ellis, M.J. (1973): *Why people play*, New Jersey, Prentice-Hall.
- Erikson, E. (1972): *Play and development*, New York, W.W. Norton.
- Ferguson, J.D. (1981): "Emotions in sport sociology", *International Review of sport of sociology*, 4, 15-25.
- Fernández-Alba, A., Labrador, F.J., Rubio, G., Ruiz, B., Fernández, O. y García, M. (2000): "Análisis de las verbalizaciones de jugadores patológicos mientras juegan en máquinas recreativas con premio: estudio descriptivo", *Psicothema*, 12 (4), 654-660.
- Fernández Blanco, V., Prieto Rodríguez, J., Muñiz Artime, C. Y Gutierrez del Castillo; R. (2002): *Cinéfilos, videoadictos y telespectadores. Los perfiles de los consumidores de productos audiovisuales en España*, Madrid, Fundación autor.
- Ferrater, J. (1990): *Diccionario de Filosofía*, Madrid, Alianza.
- Ferris, J., Wynne, H. y Single, E. (1999): *Measuring problem gambling in Canada: final report –Phase I*, Canada, Canadian Centre of Substance Abuse.
- Fleming, A.M. (1978): *Something for nothing: A history of gambling*, New York, Delacorte Press.
- Frankenburg, F.R. y Yurgelun-Todd, D. (1984): "Dressing disorder", *American Journal of Psychiatry*, 141 (1), 147.
- Franklin, J. y Thoms, D.R. (1989): "Clinical observations of family members of compulsive gamblers", en Shaffer, H.J. y cols., *Compulsive gambling. Theory, research, and practice*, Lexington, Lexington Books.
- Frey, J.H. (1984): "Gambling: a sociological review", en Frey, J.H. y W.R. Eadington (eds.), *Gambling: views from the social sciences*, Annals of the American Academy of Political and Social Sciences, 474, 107-121.
- Gaboury, A. y Ladoucer, R. (1989): "Erroneous perceptions and gambling", *Journal of Social Behavior and Personality*, 4, 411 -420.

- Galbraith, J.K. (1992): *La sociedad opulenta*, Barcelona, Ariel.
- Gándara, J.J. (1996): *Comprar por comprar*, Madrid, Cauce editorial.
- Garay, J. de (1994): *El juego: una ética para el mercado*, Madrid, Díaz de Santos.
- García Gracia, M.I., Encinar del Pozo, M. y Muñoz Pérez, F. (1997): *La industria de la cultura y el ocio en España. Su aportación al PIB*, Madrid, Fundación Autor.
- García-Pablos de Molina, A. (1999): *Tratado de criminología*, Valencia, Tirant lo Blanch.
- García-Resa, E, Braquehais Conesa, D. y Ochoa Mangado, E. (2002): "La ludopatía, ¿adicción comportamental?", *Conductas Adictivas* nº2, vol. 2, Julio.
- Garrido, V., Stangeland, P. y Redondo, S. (1999): *Principios de criminología*, Valencia, Tirant lo Blanch.
- Gibbs, J.P. (1966): "Conceptions of deviant behavior: the old and the new", *Pacific Sociological Review*, 9, 9-14.
- Giddens, A. (1997) *Modernidad e identidad del yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea*, Península, Barcelona.
- Gilmore, J.B. (1971): "Play: a special behavior", en R.E. Herron y Sutton-Smith, B. (Eds.), *Child's play*, New York, Wiley.
- Glaser, B.G. (1965): "The constant comparative method of qualitative analysis", *Social Problems*, 12, 436-445.
- Glaser, D. (1960): "Differential association and criminological prediction", *Social Problems*, VIII, 1, 6-14-
- Goffman, E. (1970): *Ritual de la interacción*, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo.
(1987): *Estigma*, Buenos Aires, Amorrortu.
- González Alcantud, J.A. (1993): *Tractatus ludorum. Una antropológica del juego*, Barcelona, Anthropos.
- González Ibáñez, A. (1989): *Juego patológico: una nueva adicción*, Madrid, Canal de Comunicaciones.
(1994): *Características psicológicas y conductuales de los jugadores patológicos de máquinas recreativas con premio*, Col. Lección de Tesis Doctorales Microfichadas, núm. 2602, Universitat de Barcelona.
- González, A., Mercadé, P.V., Aymamí, N. y Pastor, C. (1990): "Variables de personalidad, juego patológico", *Revista de Psiquiatría de la Facultad de Medicina de Barcelona*, 17, 203-209.
- González Seara, L. (1987): "El juego y la sociedad española", en *I Jornadas sobre el juego*, Madrid, Comisión Nacional del Juego, pp. 9-16.

- (1998): *El laberinto de la fortuna. Juego, trabajo y ocio en la sociedad española*, Madrid, Biblioteca Nueva.
- Greenberg, H.R. (1980): "Psychology of gambling", en Kaplan, H. et al., *Comprehensive textbook of psychiatry*, Baltimore, Williams & Wilkins, pp. 3274-3283.
- Griffiths, M.D. (1990): "The acquisition, development, and maintenance of fruit machine gambling in adolescents", *Journal of Gambling Studies*, 6, 193-200.
- Guirao, J.L. (1984): *Gambling in Spain: the unplanned Revolution Sixth National Conference on Gambling and Risk Taking*, Atlantic City, ejemplar mimeografiado.
- Heller, A. (1998): *Sociología de la vida cotidiana*, Barcelona, Península.
- Hodgson, R.J. (1991): "Substance Misuse", *Behavioural Psychotherapy*, 19, 80-87.
- Hong, Y. y Chiu, C. (1988): "Sex, Locus of Control, and Illusion of Control in Hong-Kong as Correlates of Gambling Involvement", *The Journal of Social Psychology*, 228, 667-673.
- Hudak, C.J., Varghese, R. y Politzer, R.M. (1989): "Family, marital and occupational satisfaction for recovering pathological gamblers", *Journal of Gambling Behavior*, 5, 201-210.
- Huizinga, J. (1972): *Homo ludens*, Madrid, Alianza Editorial.
- Hunter, D.E. y Ph. Whitten (1981): *Enciclopedia de Antropología*, Barcelona, Bellaterra.
- Ibáñez Cuadrado, A. y Sáiz Ruiz, J. (2000): *La ludopatía: una <nueva> enfermedad*, Barcelona, Masson.
- Irurita, I.M. (1996): *Estudio sobre la prevalencia de los jugadores de azar en Andalucía*, Sevilla, Comisionado para la Droga, Consejería de Asuntos Sociales, Junta de Andalucía.
- Jacobs, D.F. (1986): "A general theory of addictions: a new theoretical model", *Journal of Gambling Behavior*, vol. 2, nº 1, 15-31.
- Juárez, M. (dir.) (1994): *V Informe sociológico sobre la situación social de España: sociedad para todos en el año 2000*, Madrid, Fundación FOESSA.
- Kroeber, H.L. (1992): "Roulette gamblers and gamblers at electronic game machines: where are the differences? Special Issue: Gambling in Europe: I. Germany", *Journal of Gambling Studies*, 8, 79-92.
- Kuhn, T.S. (1984): *La estructura de las revoluciones científicas*, Madrid, F.C.E.
- Kuley, N.B. y Jacobs, D.F. (1988): "The relationship between dissociative-like experiences and sensation seeking among social and problem gamblers", *Journal of Gambling Behavior*, 4, 197-207.

- Labrador, F.J. y Fernández-Alba, A. (1998). "Juego patológico", en M.A. Vallejo (Ed.), *Manual de Terapia de Conducta* (vol. II), (143-211). Madrid: Dykinson.
- Ladoucer, R. y Mayrand, M. (1986): "Caractéristiques psychologiques de la prise de risque monétaire des joueurs et des non-joueurs á la roulette, *International Journal of Psychology*, 24, 433-443.
- Ladoucer, R. (1991): "Prevalence estimates of pathological gamblers in Québec", *Canadian Journal of Psychiatric*, 36, 732-734.
- (1993): "Aspectos fundamentales y clínicos de la psicología de los juegos de azar y de dinero", *Psicología Conductual*, 1 (3), 361-374.
- Ladouceur, R., Dube, D. y Bujold, A. (1994): "Prevalence of pathological gambling and related problems among college students in the Quebec metropolitan area", *Canada Journal Psychiatry*, 39, 5, 289-293.
- Lambert, J.R. (1970): *Crime, police and race relations*, London, Instituto of Race Relations /Oxford University Press.
- Lamo de Espinosa, E. (1993): *Delitos sin víctima: orden y ambivalencia moral*, Madrid, Alianza.
- Langer, E.J. (1975): "The illusion of control", *Journal of Personality and Social Psychology*, 32, 311-328.
- Lefebvre, H. (1984): *La vida cotidiana en el mundo moderno*, Madrid, Alianza.
- Legarda, J.J., Babio, R. y Abreu, J.M. (1992): "Prevalence estimates of pathological gambling in Seville (Spain)", *British Journal of Addictions*, 87, 767-770.
- Lemert, E.M. (1972): *Human deviance, social problems and social control*, New Jersey, Prentice-Hall.
- Lesieur, H.R. (1984): *The chase. Career of the compulsive gambler*, Cambridge, MA: Schenkman Book.
- (1988): "Report on pathological gambling in New Jersey", en *Report and recommendations of the governor's advisory commission on gambling*, Trenton, Governor's Advisory Commission on Gambling, pp. 103-165.
- (1993): "Revising the South Oaks gambling Screen in different settings", *Journal of Gambling Studies*, 9 (3), 213-223.
- Lesieur, H.R., Blume, S.B. y Zoppa, R.M. (1986): "Alcoholism, drug abuse and gambling", *Alcoholism: Clinical and Experimental Research*, 10, 33-38.
- Lesieur, H.R. y Blume, S.B. (1987): « The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers", *American Journal of Psychiatry*, 144, 1184-1188.

- Lesieur, H. R. y Heineman, M. (1988): "Pathological gambling among youthful multiple substance abusers in a therapeutic community", *British Journal of Addictions*, 83, 765-771.
- Lesieur, H.R. y Klein, R. (1987): "Pathological gambling among high school students", *Addictive Behaviors*, 22, 129-135.
- Lesieur, H.R. y Rosenthal, R.J. (1991): "Pathological gambling: a review of the literature", *Journal of Gambling Studies*, Vol. 7, nº 1, 5-39.
- Lesieur, H.R. y Rothschild, J. (1989): "Children of Gamblers Anonymous members", *Journal of Gambling Behavior*, 5, 269-281.
- Li, W.L. y Smith, M.H. (1976): "The propensity to gamble: some structural determinants", en Eadington, W.R. (ed.), *Gambling and Society*, Illinois, Charles C. Thomas.
- López Jiménez, A. (2002): *Los juegos de azar. Juego social y ludopatía*, Zaragoza, Gobierno de Aragón y Universidad de Zaragoza.
- López Rodríguez, P. (1990): *Para una Sociología del juego*, Barcelona, Ediciones Olímpic.
- López Yáñez, A.D. (2001): "Aproximación teórica al estudio sociológico de la anorexia y la bulimia nerviosa", *REIS*, 96, 185-199.
- Lorenz, V.C. (1987): "Family dynamics of pathological gamblers" en Galski, T. (ed.) *The handbook of pathological gambling*, Springfield, Charles C. Thomas, pp. 71-88.
- Lorenz, V.C. y Shuttlesworth, D.E. (1983): "The impact of pathological gambling on the spouse of the gambler", *Journal of Community Psychology*, 11, 67-76.
- Lorenz, V.C. y Yaffee, R.A. (1988): "Pathological gambling: Psychosomatic, emotional and marital difficulties as reported by the spouse", *Journal of Gambling Behavior*, 4, 13-26.
- Luckmann, Th. (2000): "Comunicación moral e instituciones intermedias en las sociedades modernas", *Papers*, 62, 83-96.
- Lukacs, G. (1985): *Historia y conciencia de clase*, Barcelona, Orbis.
- Lunt, P.K. y Livingstone, S.M. (1992): *Mass consumption and personal identity*, Buckingham, Open University Press.
- Macionis, J.J. y Plummer, K. (1999): *Sociología*, Madrid, Prentice Hall.
- Mankoff, M. (1971): "Societal reaction and career deviance", *The Sociological Quarterly*, 12, pp. 204-218.
- Marks, I. (1990): "Reply to comments on «behavioural (non chemical) addictions», *British Journal of Addictions*, 85, 1429-1431.

- Marshall, A. (1957): *Principios de Economía*, Madrid, Aguilar.
- Martínez Pina, A. y cols. (1991): "The Catalonia survey: personality structure in a sample compulsive gamblers", *Journal of Gambling Studies*, 4, 275-299.
- Marx, K. (1971): *Elementos fundamentales para la crítica de la economía política*, México, Siglo XXI.
- (1981): *El capital*, Madrid, Siglo XXI.
- Matza, D. (1981): *El proceso de desviación*, Madrid, Taurus.
- Mauss, M. (1991): *Sociología y antropología*, Madrid, Tecnos.
- McCormick, R.A., Russo, A. M., Ramírez, L.F. y Taber, J.I. (1984): "Affective disorders among pathological gamblers in treatment", *American Journal of Psychiatry*, 141, 215-218.
- McCormick, R.A. y Ramírez, L. F. (1988): "Pathological gambling", en J. G. Howells (Ed.), *Modern perspectives in psychosocial pathology*, pp. 135-157, New York: Brunner/Mazel Inc.
- McCormick, R. y Taber, J.I. (1987): "The pathological gambler: Salient personality variables", en Galski, T., *The handbook of pathological gambling*, Charles C. Thomas Publisher. Springfield.
- Mead, G. H. (1990): *Espíritu, persona y sociedad desde el punto de vista del conductismo social*, México, Paidós.
- Melossi, D. (1992): *El estado del control social: un estudio sociológico de los conceptos de estado y control social en la conformación de la democracia*, México, Siglo XXI.
- Merton, R.K. (1992): *Teoría y estructuras sociales*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Meyer, G. Y Fabian, T. (1992): "Delinquency among pathological gamblers: a casual approach. Special issue: gambling in Europe: I. Germany", *Journal of Gambling Studies*, 8, 61-77.
- Mok, W.P. y Hraba, J. (1991): "Age and gambling behavior: a declining and shifting pattern of participation", *Journal of Gambling Studies* 7, 313-335.
- Moody, G. (1989): "Parents of young gamblers", *Journal of Gambling Behavior*, 5, 313-320.
- Murray, J.B. (1993): "Review of research on pathological gambling", *Psychological Reports*, 72, 791-810.
- Nicolaus, M. (1969): "The professional organisation of sociology: a view from below", *Antioch Review*, otoño, págs. 375-87.
- Ochoa, E. y Labrador, F.J. (1994): *El juego patológico*, Barcelona, Plaza & Janes.

- Oldman, D. (1978): "Compulsive gamblers", *Sociological Review*, 26, 349-371.
- Organización Mundial de la Salud (1992): *Décima revisión de la clasificación internacional de enfermedades. Trastornos mentales del comportamiento y desarrollo. Descripciones clínicas y pautas para el diagnóstico*, Madrid, Meditor.
- Ortí, A. (1994): "La estrategia de la oferta en la sociedad neocapitalista de consumo: génesis y praxis de la investigación motivacional", *Política y Sociedad*, 16, 37-82.
- (2000) "Juegos de Azar: entre la ludopatía y el comunitarismo", Esquema del XIII Curso/Promoción "Praxis Sociología del Consumo", UCM, Madrid.
- Oxford, J. Y McCartney, J. (1990): "Is excessive gambling seen as a form of a dependence? Evidence from the community and the clinic", *Journal of Gambling Studies*, 6, 139-152.
- Park, R.E. (1936): "Ecología humana", en Theodorson, G.A. (comp.) (1974), *Estudios de ecología humana*, editorial Labor.
- Park, R.E. y Burgess, E.W. (1925): *The city*, Chicago, University of Chicago Press.
- Pavarini, M. (1983): *Control y dominación: teorías criminológicas burguesas y proyecto hegemónico*, México, Siglo XXI.
- Pérez Ágote, A. (1989): *La sociedad y lo social. Ensayos de Sociología*, Bilbao, Universidad del País Vasco.
- (1993): "La crisis de la sociedad: entre la mundialización y la disolución narcisista", en Lamo de Espinosa, E. y Rodríguez Ibáñez, J.E., *Problemas de Teoría Social Contemporánea*, Madrid, CIS.
- (1996): "La sociedad se difumina, el individuo se disgrega. Sobre la necesidad de historizar nuestras categorías", en Pérez Ágote, A. y Sánchez de la Yncera, *Complejidad y Teoría Social*, Madrid, CIS.
- Pérez Vilariño, J. (1992): *La sociología de los juegos de azar en Galicia*, Santiago de Compostela, Editorial Compostela.
- Piaget, J. (1962): *La formación del símbolo en el niño*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Piaget, J., Lorenz, K. y Erikson, E. (1982): *Juego y desarrollo*, Barcelona, Crítica.
- Piatelli, M. (1995): *Los túneles de la mente*, barcelona, Grijalbo-Mondadori.
- Picó, J. (1999): *Cultura y modernidad: seducciones y desengaños de la cultura moderna*, Madrid, Alianza.
- Prieto Ursúa, M. (1996): *El juego problemático: estudio empírico de sus características y modelos explicativos. Una propuesta de definición*, Madrid, Colección Tesis Doctorales n1 18/1997, Universidad Pontificia Comillas de Madrid.

- Quinney, R. (1977): *Class, state and crime: on the theory and practice of criminal justice*, Nueva York, McKay.
- Ramírez, L.F. McCormick, R.A., Russo, A.M. y Taber, J.L. (1983): "Patterns of substance abuse in pathological gamblers undergoing treatment", *Addictive Behaviors*, 8, 425-428.
- Raylu, N. y Oei, T.P.S. (2002): "Pathological gambling: a comprehensive review", *Clinical Psychology Review*, 22, 1009-1061.
- Rex, J. (1973): *Discovering sociology*, London, Routledge & Kegan Paul.
- Riesman, D., Glazer, N. y Denney, R. (1981): *La muchedumbre solitaria*, Barcelona, Paidós.
- Ritzer, G. (1996): *La McDonalización de la sociedad: un análisis de la racionalización en la vida cotidiana*, Barcelona, Ariel.
- (2000): *El encanto de un mundo desencantado*, Barcelona, Ariel.
- Robert, C. y Botella, C. (1995): "Trastornos de control de los impulsos: el juego patológico" en Belloch, A. y otros (eds.), *Manual de psicopatología*, Madrid, McGraw-Hill, vol. 1, pp. 560-588.
- Rodríguez, R., Otero-López, J.M. y Rodríguez, R. (2002): *Adicción a la compra: evaluación y tratamiento*, Madrid, Pirámide.
- Rodríguez Ibáñez, J.E. (1978): *Teoría crítica y sociología*, Madrid, Siglo XXI.
- Rodríguez Martos, A. (1987): "El juego... otro modelo de dependencia. Aspectos comunes y diferenciales con respecto a las drogodependencias", *Fons Informatiu*, 12.
- Rojek, Ch. (1983): "Emancipation and demoralisation: contrasting approaches in the sociology of leisure", *Leisure Studies*, 2, 83-96.
- Rosecrance, J. (1985): "Compulsive gambling and the medicalization of deviance", *Social Problems*, vol. 32, nº 3, 275-284.
- (1986): "Why regular gamblers don't quit. A sociological perspective", *Sociological Perspectives*, vol. 29, nº 3, 357-378.
- (1988): *Gambling without guilt. The legitimation of an american pastime*, Pacific Grove, Brooks/Cole Publ. Co.
- Rosenthal, R.J. (1987): "The psychodynamics of pathological gambling: a review of the literature", en Galski, T. (ed.), *The handbook of pathological gambling*, Illinois, Charles C. Thomas, pp. 41-70.
- (1989): "Pathological gambling and problem gambling: Problems of definition and diagnosis, en Shaffer, H.J., Stein, S.A., Gambino, B. y Cummings, T.N.

- (eds.), *Compulsive gambling. Theory, research, and practice*, Lexington, Lexington Books, pp. 101-125.
- Roy, A., Custer, R. Lorenz, V. y Linnoila, M. (1988): "Depressed pathological gamblers", *Acta Psychiatrica Scandinava*, 77, 163-165.
- Ruiz Vega, E. (1988) "Análisis del consumidor en la CEE: situación actual y perspectivas", en *Información Comercial Española*, vol 656, 143-152.
- Salinas, J.M. (dir.) (2002): *II Estudio sobre Prevalencia de los Jugadores de Azar en Andalucía*, FAJER, Comisionado para la Droga.
- Santamarina, C. y Marinas, J.M. (1994): "La investigación investigada: contexto y categorías de los estudios del consumo en España", *Política y Sociedad*, 16, 169-180.
- Santo Tomás de Abajo, C. (1996): *Guía del juego patológico*, La Rioja, Asociación Riojana de juegos de azar (ARJA).
- Sapora, A.V. y Mitchell, E.D. (1961): *The theory of play and recreation*, New York, Ronald Press.
- Schiller, F. (1990): *Cartas sobre la educación estética*, Barcelona, Anthropos.
- Scimecca, J.A. (1971): "Typology of gamblers", *Internacional Journal of contemporary sociology*, vol. 8, 56-71.
- Secades Villa, R. y Villa Canal, A. (1998): *El juego patológico. Prevención, evaluación y tratamiento en la adolescencia*, Madrid, Pirámide.
- Shaffer, H.J., Stein, S.A., Gambino, B. y Cummings, T.N. (eds.) (1989): *Compulsive gambling. Theory, research, and practice*, Lexington, Lexington Books.
- Simmel, G. (1977): *La filosofía del dinero*, Madrid, Instituto de Estudios Políticos.
(1982): *Sobre la aventura y otros ensayos*, México, F.C.E.
- Solana, G. (1973): *El juego en la sociedad española del siglo XX*, Madrid, Editora Nacional.
- Sommers, I. (1988): "Pathological gambling: Estimating prevalence and group characteristics", *International Journal of Addictions*, 23, 477-490.
- Sutherland, E. (1960): *Principles of criminology*, Philadelphia, Lippincott.
- Sykes, G. y Matza, D. (1957): "Techniques of neutralization: a theory of delinquency", *American Journal of Sociology*, 22, 664-670.
- Taber, J.L., McCormick, R.A. y Ramírez, L.F. (1987): "The prevalence and impact of major life stressors among pathological gamblers", *International Journal of Addictions*, 22, 71-79.
- Taylor, I., Walton, P. y Young, J. (1997): *La nueva criminología. Contribución a una teoría social de la conducta desviada*, Buenos Aires, Amorrortu.

- Tec, N. (1964): *Gambling in Sweden*, Totowa, The Bedminster Press.
- Tejeiro, R. (1998): "El juego de azar en Algeciras (España): prevalencia y características sociodemográficas", *Revista Española de Drogodependencias*, 23, 1, 53-74.
- Terr, L. (2000): *El juego: por qué los adultos necesitan jugar*, Barcelona, Paidós.
- Torrente, D. (2001): *Desviación y delito*, Madrid, Alianza.
- Tversky, A. y Kahneman, D. (1982): "Judgment under uncertainty: heuristics and biases", en D. Kahneman, P. Slovic y A. Tversky (eds.), *Judgment under uncertainty: Heuristics and biases*, (3-20), New York, Cambridge University Press.
- Taylor y Bogdan (1986): *Introducción a los métodos cualitativos de investigación social*, México, Paidós.
- Veblen, Th. (1974): *Teoría de la clase ociosa*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Villoria López, C. (1999): "Estudio piloto sobre la percepción social de los juegos de azar entre los universitarios: factores ambientales en el juego patológico", *Revista Electrónica de Psicología*, vol. 3, nº 1.
- Volberg, R.A. (1990): *Estimating the prevalence of pathological gambling in the United States*, Eight International Conference on Risk and Gambling, agosto.
- Volberg, R.A. y Steadman, H.J. (1988): "Refining prevalence estimates of pathological gambling", *American Journal of Psychiatry*, 145, 502-505.
- Yepes, R. (1991): *La región de lo lúdico. Reflexión sobre el fin y la forma del juego*, Pamplona, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra.
- Wagenaar, W.A. (1988): *Paradoxes of Gambling Behavior*, Hove: Lawrence Erlbaum Associates.
- Wagenaar, W.A., Keren, G. y Pleit-Kuiper, A. (1984): "The multiple objectives of gamblers", *Acta Psychologica*, 56, 167-178.
- Walker, M.B. (1992): *The psychology of gambling*, Oxford: U.K., Pergamon Press.
- Walter, B. (1990): *Discursos interrumpidos*, Madrid, Taurus.
- Watson, T. (1995): *Trabajo y sociedad. Manual introductorio a la sociología del trabajo, industrial y de la empresa*, Barcelona, Hacer.
- Weber, M. (1993): *Economía y Sociedad*, Madrid, F.C.E.
(1997): *La ética protestante y el espíritu del capitalismo*, Barcelona, Península.
- Zuckerman, M. (1979): *Sensation seeking: Beyond the original level of arousal*, Hillsdale, Ill: Lawrence Erlbaum.

