



Estudios de Ocio
Aisialako Ikaskuntzak
Deusto

Ocio y juegos de azar

Manuel Cuenca Cabeza
Magdalena Izaguirre Casado (eds.)

Documentos
de Estudios de Ocio
núm. 40





Ocio y juegos de azar

Manuel Cuenca Cabeza y Magdalena Izaguirre Casado (eds.)

Ocio y juegos de azar

2010
Universidad de Deusto
Bilbao

Documentos de Estudios de Ocio, núm. 40

El Instituto de Estudios de Ocio pretende que la aparición de sus *Documentos* ayude a paliar la escasez de publicaciones sobre temas de ocio en lengua castellana. Cada Documento trata de responder a alguna cuestión relacionada con la práctica del ocio, entendido como cultura, deporte, educación, turismo, recreación y desarrollo personal y comunitario. Los especialistas y técnicos en las áreas señaladas podrán disponer así de investigaciones, instrumentos de trabajo y puntos de vista de personas que colaboran con este Instituto universitario. El contenido de cada uno de los documentos es obra y responsabilidad de su/s autor/es.

La publicación de este libro es posible gracias al patrocinio del Grupo Santander a través de la financiación de la Cátedra Ocio y Conocimiento.

Dirección

Manuel Cuenca Cabeza

Comité Editorial

Américo Nunes Peres, Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (Portugal)

Ana Ponce de León Elizondo, Universidad de La Rioja

José Antonio Caride Gómez, Universidad de Santiago de Compostela

José Clerton de Oliveira Martins, Universidade do Fortaleza (Brasil)

M.^a Carmen Palmero, Universidad de Burgos

María Luisa Amigo Fernández de Arroyabe, Universidad de Deusto

María Luisa Setién Santamaría, Universidad de Deusto

Roberto San Salvador del Valle Doistua, Universidad de Deusto

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

© Publicaciones de la Universidad de Deusto

Apartado 1 - 48080 Bilbao

e-mail: publicaciones@deusto.es

ISBN: 978-84-9830-269-1

Índice

Introducción. Ocio lúdico	
<i>por Cuenca Cabeza, Manuel</i>	9
Capítulo 1. Ocio, juegos de azar y apuestas deportivas	
<i>por San Salvador del Valle Doistua, Roberto</i>	25
Cambios sociales que <i>condicionan</i> el presente y futuro del ocio	27
Prácticas, consumos y hábitos de ocio actuales	37
Consecuencias para los juegos de azar y las apuestas deportivas.	43
Capítulo 2. El universo del ocio y el entretenimiento: una aproximación a los juegos de azar	
<i>por Gusano Serrano, Germán</i>	49
La importancia de la elección	49
El juego: cultura y sociedad	53
El azar y la necesidad	57
La inclusión del componente emocional.	59
El origen del juego de azar en España	61
Modalidades y clasificación de los juegos de azar	64
El juego como entretenimiento: indicadores económicos	68
Conclusiones.	75
Capítulo 3. «El azar reparte las cartas pero nosotros las jugamos». Una aproximación ética al <i>juego responsable</i>	
<i>por De la Cruz Ayuso, Cristina</i>	79
Introducción: responsabilidad y azar	79
Una aproximación ética a los juegos de azar	84
Los principios del juego responsable	89

Algunas limitaciones éticas de los principios del juego responsable	92
Final	100

Capítulo 4. Posturas en el frontón: la doble mirada sobre la apuesta en la pelota

por <i>González Abrisketa, Olatz</i>	103
Introducción	103
El «yo ideal» masculino vasco	105
La transformación de la apuesta	106
De los apostadores y sus posturas: puntos y momistas	108
La fuerza formativa de la pelota	113
El público actual	114
Conclusión	115

Capítulo 5. Los juegos *online*: aspectos legales 2008

por <i>Lalanda Fernández, Carlos</i>	119
Reflexiones iniciales sobre los juegos a distancia u <i>online</i>	119
Esquema de la legalidad actual con referencia a España fundamentalmente	124
Reflexiones sobre las perspectivas actuales. La disposición adicional 20 de la Ley 56/2007	132

Capítulo 6. Las apuestas deportivas en Euskadi

por <i>Uriarte Unzalu, Aitor</i>	143
Antecedentes históricos de las apuestas en Euskal Herria	143
Reglamento de Apuestas en Euskadi. Decreto 95/2005, de 19 de abril	146

Introducción

Ocio lúdico

Manuel Cuenca Cabeza

Nunca es fácil escribir las primeras palabras de un libro, pero en este caso la tarea se aligera, dado que el objetivo es enmarcar los capítulos que vienen a continuación. Nos encontramos ante un volumen en el que se reflexiona sobre un tema novedoso para esta colección; no sólo por ser demasiado específico, sino también, lo confieso, porque plantea aspectos «espinosos» que, al estudiar el ocio, desde un punto de vista positivo, hemos tendido a dejar a un lado. El Seminario sobre «La sociedad vasca y las apuestas deportivas», codirigido por José Ignacio Cases Méndez (Universidad Carlos III), que nos propuso realizar la Fundación CODERE en la Universidad de Deusto, los días 29 y 30 de octubre de 2008, fue un buen pretexto para vencer este recelo inicial y dar paso al diálogo.

Siempre he tenido claro que, aunque Documentos de Estudios de Ocio sea una Colección pensada para profundizar en el tratamiento del tema del ocio desde un punto de vista global, no por ello debíamos evitar abrirla a temas específicos, debidamente encuadrados en el contexto de ocio. Eso ya lo habíamos hecho en otras ocasiones y es, precisamente, lo que hacemos aquí al recopilar algunas de las intervenciones presentadas en el Seminario antes indicado, con el deseo de repensar el significado de las apuestas deportivas desde un contexto más amplio: el ocio y los juegos de azar.

Las páginas que siguen tratan de hacer eso, planteando la cuestión desde una mirada sin prejuicios ni límite, como se puede ver en los capítulos que siguen. Aún así, quiero dejar patente, desde esta primera página, que no pretendemos más, que no buscamos la exhaustividad, sino ángulos parciales diferentes y, a la vez, complementarios. Desde el modo de

entender el ocio que defendemos en el Instituto de Estudios de Ocio UD, las apuestas deportivas son manifestaciones de un ocio específico al que denominamos Ocio Lúdico. Como para muchos lectores esta afirmación puede no decirles nada, me he propuesto sintetizar en estas primeras páginas mi punto de vista sobre ello.

Ocio lúdico

Pienso que, aunque todos estaríamos de acuerdo en reconocer el papel fundamental del ocio en la cultura actual, debemos recordar que, en un pasado no muy lejano, el ocio se consideraba primordialmente fiesta o tiempo disponible una vez terminado el trabajo. Hasta la década de los sesenta, gran parte de la población consideraba el ocio más como «tiempo» que como «actividad». Este sentimiento generalizado era el reflejo de un modo de pensar y sentir que situaba las actividades relacionadas con el ocio en una especie de limbo, confiriendo sólo al trabajo toda la legitimidad. En pocos años, el disfrute y el entretenimiento, asociados a las vivencias de ocio, se han convertido en un gran negocio internacional. Un negocio cambiante y de creciente interés, hasta tal punto que se puede hablar de una inversión de nuestras preferencias y deseos respecto a un tiempo cercano. De este modo, el ocio entendido como descanso ha dado paso a un ocio activo como acción y, más recientemente, a un ocio experiencial.

Hace años que intelectuales de la talla de Lain Entralgo (1960), Maritain (1969), J.M. Keynes (1930), López de Aranguren (1968), etc. señalaron las dificultades e incoherencias que la era del ocio y de la abundancia planteaba a los países desarrollados. Porque las sociedades capitalistas han sido capaces de preparar para el trabajo, pero no para el ocio. Aún así, el ocio del nuevo ciudadano es una experiencia que le ayuda a identificarse, autorrealizarse y ejercer unos derechos y deberes capaces de afirmar su dignidad como persona. Esta es, sin embargo, una realidad poco percibida y, desde luego, no es el modo como se entiende popularmente el ocio en la sociedad actual. El ocio que autorrealiza requiere unas habilidades, de las que poca gente habla, que hay que aprender y cultivar. Esta es una cuestión que en el Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto llevamos más de veinte años investigando, porque, al menos teóricamente, es evidente la brecha que hay entre lo que debiera ser y lo que ocurre en la realidad.

El ocio en sus diversas manifestaciones, siempre tuvo un papel esencial en la historia de nuestra cultura y en la civilización occidental. El imperio romano desarrolló un sistema mundial de ocio que se manifestó

especialmente en las ciudades, incidiendo directamente en la vida y costumbres de los ciudadanos. La participación ciudadana sustituyó la política por los espectáculos y otras actividades socioculturales relacionadas con el ocio, lo que tuvo como consecuencia el desarrollo de una arquitectura adecuada a las nuevas prácticas: pórticos en el ágora para paseos y tertulias, teatros, anfiteatros, circos, termas, jardines y ciudades organizadas para disfrute de los ciudadanos (Segura y Cuenca, 2008). Agripa quiso que Roma fuese una exposición artística permanente, como lo demuestran las muchas obras realizadas en su época y tiempos posteriores. Este carácter de ciudad convertida en paseo que permite contemplar majestuosas obras de arte es una realidad durante el gobierno de Augusto, donde basílicas, templos e infraestructuras destinadas a la diversión se mezclan con los jardines y las estatuas célebres traídas como trofeo o de factura romana.

La época del imperio romano tiene cierta similitud con el momento actual. La participación ciudadana, más allá de la votación política, se orienta hacia actividades relacionadas con el ocio, adaptadas a la idiosincrasia de los pueblos, aunque con un espacio compartido común en el que habitan los deportes, espectáculos multimedia, cultura y turismo. Las ciudades modernas han revisado su urbanismo convirtiendo sus centros históricos en lugares de contemplación y paseo. Desde un punto de vista estructural, proliferan los jardines, polideportivos, museos, plazas de juego infantil, bibliotecas, auditorios, teatros, casinos y múltiples espacios de uso sociocultural. No podemos pensar en el nuevo ciudadano olvidándonos de estas formas y espacios de participación.

El ocio es una necesidad humana y su satisfacción constituye un requisito indispensable de calidad de vida. Así lo afirman investigadores de reconocido prestigio, como M. Csikszentmihalyi (2001), quien destaca la importancia del ocio en la calidad de vida y en los hábitos cotidianos que conducen, tanto a la autodeterminación como al desarrollo de las identidades colectivas. Los aficionados se identifican con sus iguales, ya sea en experiencias de ocio individuales o colectivas. Es fácil que fluya la comunicación entre dos personas que disfrutan de un mismo hobby, sea lectura, pintura, música etc., o que han compartido un momento especial relacionado con alguna de sus aficiones, como por ejemplo la victoria de su equipo favorito.

Las repercusiones positivas de las experiencias de ocio se refieren, en una primera instancia, al ámbito personal. Las prácticas de ocio tienen que ver con la autoestima, el control, la sensación de competencia, el desarrollo personal y el sentido. En el campo social se relacionan con la interacción, la comunicación, el conocimiento de reglas sociales, los vínculos afectivos y tienen que ver la auténtica integración. Desde una mirada

socioeconómica, las prácticas actuales de ocio se relacionan con el consumo, pero también con el desarrollo social, económico, cultural etc.

Lo indicado hasta aquí nos hace ver que las experiencias de ocio son acciones más complejas de lo que tradicionalmente se creía y, al mismo tiempo, que no todos los tipos de ocio son iguales. Para nosotros, el ocio lúdico es una de las dimensiones posibles de las experiencias de ocio que se viven de un modo libre, satisfactorio y con un fin en sí mismas. Desde este punto de vista, los juegos de azar son posibles modos de vivenciar el ocio lúdico.

Ocio y acción lúdica

El ocio lúdico es, desde nuestro punto de vista, una manifestación específica del ocio caracterizada por la vivencia de experiencias lúdicas, es decir, relacionadas con el juego y las distintas formas de entenderlo. Es aquel que nos posibilita unas experiencias desenfadadas, de trascendencia limitada, aunque no por ello de menor interés. Se refiere a un modo de vivir la diversión y el juego, tanto de niños como de adultos, en sus distintas fases de la vida. Se relaciona con ámbitos, ambientes, equipamientos y recursos diferenciados, en muchos casos asociados a un lugar y unas circunstancias. El ocio lúdico se refiere, esencialmente, al juego; pero no siempre se manifiesta como juego, sino también con acciones lúdicas que promueven experiencias asociadas a los valores, beneficios y actitud ante la vida propia de los juegos.

Desde una mirada intelectual, la revalorización del juego se produce con Schiller, Froebel, Spencer, Freud, Adler y Huizinga, entre otros muchos. A partir de ellos se descubren en él efectos beneficiosos que terminan sustituyendo la visión clásica del ocio por otra visión lúdica del mundo. El juego ha llegado a ser una de las actividades sociales esenciales. Schiller (1969: 91) afirmó que «El hombre sólo es plenamente hombre cuando juega». A juicio de López Quintás (1947: 97), esto es así porque jugar es una actividad creadora que implica a la persona, por completo, abriéndola cocreadoramente a lo real. Eugenio d'Ors definió al hombre como ser que piensa, trabaja y juega, y consideraba que el hombre que juega, como el hombre que trabaja, trasciende el universo, lo transforma, lo humaniza.

Siguiendo esta línea de pensamiento Kriekemans (1973: 539) afirma que en «el juego verdadero nos acercamos al mundo de un modo distinto a como lo hacemos en nuestra vida habitual. En él se atribuye al mundo una significación distinta de su realidad. Ocurre como si nos pudiéramos de acuerdo con el mundo para darle otra significación, principalmente una

significación de fantasía». De ahí que los juegos no debieran limitarse a una sola etapa de la vida, sino que deban formar parte de nuestra existencia aportando la parte de fantasía que, si no lo cuidamos, nos irá robando la realidad. Más que del juego en sí mismo el autor se refiere a la vivencia de la dimensión lúdica de la vida, defendiendo que la salvación de la persona moderna pasa por la recuperación del niño que hay en cada uno de nosotros. El juego nos devuelve a la naturaleza humana universal, enseñándonos a ser seres humanos y hermanándonos en esa condición.

Hablando de alegría, Kriekemans se refiere a los trabajos de H. Kunz (1946) y A. Vetter (1950), que demuestran la dificultad de vivir la alegría en nuestros entornos y con nuestros estilos de vida. La mayor parte de las personas se divierten solas y, asiduamente, el motivo de la diversión procede de estímulos exteriores. Schiller decía que el valor de la vida es mayor en la medida que es más profunda la alegría que se experimenta. De modo que, relacionando unas ideas con otras y tratando de encontrar una síntesis global, podríamos decir que la vivencia lúdica del ocio es una necesidad que forma parte del proceso de personalización de cada cual. El motivo central de esta afirmación se basa en que la vivencia de la dimensión lúdica del ser humano es esencial para acceder al mundo de la fantasía y para introducir la alegría en nuestra cotidianidad.

Unidad de la acción lúdica

Norbert Elias (1988) señala que la función básica de los juegos es el fomento y disfrute de la emoción. Los juegos, especialmente los de competición, proporcionan emoción y los seres humanos se complacen en ella desde un ámbito hedonístico. El juego representa la afirmación biológica, psicológica y metafísica de nuestra existencia. La sociedad actual proyecta en sus juegos, como lo ha hecho siempre, el fondo de la condición humana: el narcisismo, la rivalidad, el afán de posesión, el miedo o la superación de lo imposible. Tradicionalmente el juego adulto ha formado parte de la historia de las civilizaciones y los pueblos. Baste recordar la trascendencia y evolución de los juegos de pelota, los juegos de azar o los juegos de competición.

Teóricamente, el juego crea un campo específico en el que cada jugada tiene una significación y se engarza en el sentido del conjunto. López Quintás (1998: 47) afirma que jugar «es una actividad creadora que lleva en sí su propio principio y fin y, consecuentemente, su sentido». Y añade: «La actividad lúdica es creadora de sentido por ser una actividad reglada que somete al jugador a unas normas determinadas con el fin de promocionar su libertad y su creatividad. En el juego no se premia al ju-

gador sino al juego realizado, de manera que es el juego mismo el que crea ámbitos y se impone sobre la propia competición.

Huizinga (1987) define el juego como una actividad libre, gustosa, inútil y repetible, que se desarrolla dentro de unos límites espaciales, temporales y organizados. Su resultado es un estado de ánimo de alegre exaltación, en el que se tiene consciencia de «ser de otro modo» distinto que en la vida ordinaria. El juego es, ante todo, una actividad libre. Se juega porque se encuentra gusto en ello y en esto precisamente consiste su libertad. Satisfacción y libertad son, en este caso, dos elementos íntimamente unidos. La actividad lúdica se realiza en función de la «satisfacción que produce su misma práctica». No existe un objetivo más allá. El juego es algo inútil, superfluo, que se puede abandonar en cualquier momento. No se juega por necesidad física ni como deber moral, el juego se sitúa fuera de nuestras necesidades y deseos. Sin embargo, una de sus propiedades esenciales es su posible repetición. Este es un aspecto que Huizinga relacionará con el desarrollo de la cultura.

Este modo de entender el juego, que tanta influencia ha tenido en el pensamiento posterior es, a juicio de R. Caillois (1986), demasiado amplio y, paradójicamente, limitado. Caillois alaba, del modo de entender el juego de Huizinga, la capacidad de haber captado la afinidad que existe entre el juego, secreto y misterio. Nadie había señalado antes que todo lo que es misterio o simulacro está próximo al juego. Sin embargo, le critica el énfasis que pone en su inutilidad, pues, si el juego es una acción desprovista de todo interés material, no podríamos hablar de las apuestas y los juegos de azar como formas de juego, y parece claro que eso nunca se ha entendido así. No cabe duda de que los garitos, los casinos, las pistas de carreras, las loterías y las máquinas ocupan un lugar importante en la economía del ocio de los diferentes lugares y pueblos.

Para R. Callois el juego sólo existe cuando los jugadores tienen ganas de jugar y juegan con intención de divertirse; de ahí que, para ello, sea necesario que estén en libertad de irse, dejar de jugar cuando les plazca. Esta libertad, esencial al juego, no se contradice con la limitación de respetar unas reglas, pues, el interés que suscita el juego, se relaciona precisamente con la necesidad de intervenir y tomar decisiones dentro de unos límites. Partiendo de las aportaciones de Huizinga, Caillois (1957: 117-144) admite que existe una naturaleza común, específica de los juegos, porque sus propias leyes valen para todas sus clases, «aunque al ser tan variables pudieran parecer contradictorias». Esta naturaleza común le permite definir el juego como actividad:

1. *Libre*: Los jugadores no están obligados y el juego pierde su naturaleza cuando deja de divertir.

2. *Separada*: Es decir, circunscrito a unos límites espacio-temporales fijados de antemano.
3. *Incierto*: No está determinado ni en el desarrollo, ni en los resultados. Ambos dependen de la iniciativa de los jugadores.
4. *Improductiva*: No crea bienes, ni riquezas, ni elementos nuevos de ninguna clase. Al comienzo de la partida (de cualquier juego) los jugadores se encuentran en una situación idéntica.
5. *Reglada*: Sometido a unas premisas que no tienen por qué ser algo racional o relacionado con leyes o convenciones normales de la vida.
6. *Ficticia*: Acompañado de una conciencia de realidad secundaria o de completa irrealidad respecto a la vida corriente.

El autor defiende que todos los juegos tienen en común, además de lo dicho, estos otros aspectos:

- Un culto a la estrategia.
- Idealización del cuerpo y de la naturaleza.
- Exaltación del vencedor o héroe.
- Fomento de un enriquecimiento mutuo entre el protagonista y su antagonista.

Las complicidades, simetrías y oposiciones que se articulan entre unos y otros juegos son demasiadas para entender que no existe una relación entre ellos. De hecho, el mundo del juego es tan variado y complejo que existen distintos modos de abordarlo: psicológico, sociológico, histórico, pedagógico, económico, etc. Esto hace que los estudios sobre el tema se dirijan a públicos tan diversos, que parece como si trataran problemas diferentes.

Diversidad de la acción lúdica

Lo señalado hasta aquí nos hace pensar que los juegos debieran ser entendidos, en primer lugar, en cuanto experiencia que participa de una naturaleza general y, posteriormente, en sí mismos. Caillois (1955: 72 y ss) diferencia entre *Paidia* y *Ludus*. La primera se refiere a un principio de improvisación que manifiesta una fantasía incontrolada; *Ludus* tiene que ver con la repetición de convenciones arbitrarias con el fin de conseguir unos resultados perfectamente inútiles. La fuente del juego reside en la *Paidia*, en una primera libertad que nace de la necesidad de unir distracción y fantasía. Es una potencia primaria que surge espontáneamente y da origen a formas más complejas. La *Paidia* se conjuga con la dificultad

gratuita que él propone llamar *Ludus* (para referirse a los distintos juegos a los que ha dado lugar la civilización) y que ilustra los valores morales e intelectuales de una cultura. La *Paidia* recoge las manifestaciones espontáneas relacionadas con el instinto del juego y también se refiere a los animales (gato jugando con madeja de lana...). En el momento en que se pasa a una preparación, entrenamiento, etc., se da el paso hacia el *ludus*.

En un primer momento Caillois (1955: 74-88) distingue tres grupos de juegos claramente diferenciados e incluidos en las manifestaciones del *Ludus*: *Agón*, *Aléa* y *Mimicry*. Al conjunto de juegos que no se corresponde con los anteriores propone denominarlo *Ilinx*, nombre griego del torbellino de agua, que se refiere a la sensación de vértigo (ilingos). Aquí encajan las sensaciones fuertes de velocidad, las emociones que producen las máquinas de parques de atracciones, etc. Todas ellas se caracterizan por la búsqueda del vértigo como objeto de juego. Veamos brevemente que entiende el autor por cada uno estos grupos de juego.

Agón- Juegos de Competición. Se trata de juegos que descansan en una igualdad artificial, de la que parten unos antagonistas que se enfrentan en unas condiciones ideales y permiten que uno sea vencedor. Forman parte del sustrato de modos y comportamientos de guerra, donde lo que al final importa es ganar. Los vencedores pueden ser admirados directa o indirectamente, pero sólo los valoran quienes entienden. Son juegos que reivindican el esfuerzo, la preparación personal, el conocimiento, el deseo y la victoria. Ponen el énfasis en los jugadores, en las condiciones de perfecto equilibrio y en la superioridad humana.

Refiriéndose a los juegos de competición, Alain Cotta (1980) diferencia entre los llamados juegos del cuerpo y los juegos de estrategia. Considera que los juegos del cuerpo son los primeros de nuestra vida, los más antiguos de nuestra historia y aquellos en los que el desarrollo actual es el más rápido. La emergencia de estos juegos en el siglo pasado, y su desarrollo a lo largo de este siglo, no ha sido sino la expresión de una sociedad competitiva. Los juegos de estrategia representan la victoria del hombre sobre los otros, renunciando a la energía muscular pero apoyándose en su inteligencia. Así se puede decir que se desarrollan los juegos de mesa. Como indicaremos luego, los juegos de *Agón* se relacionan de modo opuesto con los de *Aléa*; aunque, en cualquier caso, también los campeones piensan en la suerte y tienen sus supersticiones.

Mimicry- Juegos de Representación. Su fundamento es el atractivo psicológico de la ficción, el símbolo, la máscara, la representación y la simulación. Jugar de este modo supone entrar, temporalmente, en un mundo de ilusión, abierto, no convencional. Caillois ha seleccionado este término que se refiere en inglés a la imitación, especialmente de los insectos, y que señala la naturaleza primitiva y elemental que impulsa sus acciones. Per-

miten disfrutar del placer de ser otro o de hacerse pasar por otro. Esto ocurre también en la celebración del Carnaval. Las máscaras no intentan pasar por verdaderas, como tampoco los actores tratan de confundir. En realidad, cuando se pretende algo de verdad deja de ser juego. Mimicry reúne todas las características del juego pero interpreta de un modo distinto el respeto a unas reglas.

Ilynx-Juegos de Vértigo. Deben su seducción al vértigo, asociado a ciertas formas de excitación biológica. Ilynx responde a la necesidad de ver, pasajeramente, el triunfo de la inestabilidad, la derrota de la conciencia, la tiranía de la percepción. Es una superación de la rutina y de la monotonía de la cotidianidad. La emoción se produce porque se supera, por unos momentos, la tiranía de la naturaleza, el pánico al vacío, el placer de realizar algo que parecía imposible. Los parques de atracciones o los deportes de riesgo proporcionan experiencias de vértigo. La naturaleza placentera del Ilynx se caracteriza por una cierta embriaguez. El vértigo es un tipo de juego peligroso porque permite experimentar, a un tiempo, la ambición de triunfar, el abandono de la voluntad y la posibilidad de asumir una personalidad extraña, de otro.

Aléa. Juegos que dependen de la suerte

Los juegos de la suerte, de los que nos ocupamos en este libro, no pueden entenderse de modo aislado, sino en el contexto de las tipologías de juego que, brevemente, acabamos de recordar. Aléa es el nombre latino del juego de los dados, Caillois (1955) lo emplea para nombrar juegos basados en la desigualdad de los jugadores. El juego no depende de ellos, sino de otros elementos que se escapan a sus habilidades y que tienen que ver con el destino. Las posibilidades de triunfo son proporcionadas al riesgo, pero no a las habilidades o al trabajo de los participantes.

Agón y Aléa se traducen en actitudes opuestas. Mientras los juegos de Agón promueven la igualdad y el antagonismo entre personas o grupos, los de Aléa potencian la desigualdad, el riesgo, la fe en el destino y el azar. El antagonista es la suerte que se trata de adivinar, aunque se parte de un equilibrio entre riesgo y premio. Aún así, y, especialmente en los juegos de Aléa, el azar es el que nombra al campeón. Comparte con el juego competitivo el riesgo de fallar la jugada, la voluntad de ganar, utilizando al máximo los recursos personales, y la prohibición de las jugadas no permitidas.

La aceptación del posible fracaso, la mala suerte o la fatalidad, otorga a la acción lúdica un importante componente formativo al preparar para asumir los riesgos de la vida. En este sentido es meritorio el cultivo del

desapego, aceptar perderlo todo sonriendo al echar los dados, al voltear un naipe, etc. Aceptar el fracaso como simple contratiempo, o la victoria sin embriaguez ni vanidad, con desapego, forma parte de la ley del juego. Una ley que, trasvasada a la realidad cotidiana, considerada como un juego, permitiría avanzar en el uso de los buenos modales y hacer retroceder la tacañería, la codicia y el odio, que es tanto como potenciar unos ciudadanos más civilizados.

Todo juego y, específicamente los juegos de azar, nos enfrentan de algún modo a la buena o mala suerte que cada cual puede haber recibido del destino, cuestionándonos sobre la audacia de arriesgar, la prudencia de calcular y la difícil postura intermedia que conjuga esas diferentes clases de juego. En cierto sentido, pocas acciones, como el juego, exigen tanta atención, inteligencia y resistencia nerviosa. Todos hemos experimentado como el juego pone al ser en un estado de tensión especial, Caillois lo llama de incandescencia, conduciendo al jugador, llegado el final del juego, a un estado de agotamiento total.

He señalado antes que Caillois considera insuficiente el concepto de juego de Huizinga, al entender que este autor quiso distanciar la acción lúdica del dinero y, como se sabe, eso dejaba afuera a los juegos de apuestas. El autor precisa que es necesario distinguir entre el hecho de que el juego pueda ser lucrativo o ruinoso para algún jugador y, al mismo tiempo, sea improductivo en sí mismo. El texto que sigue ilustra sobradamente este pensamiento:

Pues bien, es preciso distinguir. En algunas de sus manifestaciones, el juego es por el contrario lucrativo o ruinoso a un grado extremo y está destinado a serlo, lo cual no impide que esa característica se avenga con el hecho de que, incluso en su forma de juego por dinero, el juego siga siendo rigurosamente improductivo. En el mejor de los casos, la suma de ganancias no podría sino igualar la suma de las pérdidas de los demás jugadores. Aunque casi siempre es inferior, a causa de los gastos generales, de los impuestos o de los beneficios del empresario, único que no juega o cuyo juego está protegido contra el azar por la ley de los grandes números, es decir, el único que no puede tomar placer en el juego. Hay desplazamiento de propiedad, pero no producción de bienes. Aún más, ese desplazamiento no afecta sino a los jugadores y sólo lo hace en la medida en que ellos aceptan, por efecto de una libre decisión renovada en cada partida, la eventualidad de esa transferencia. En efecto, es característico del juego no crear ninguna riqueza, ninguna obra, en lo cual se distingue del trabajo o del arte. Al final de la partida, todo puede y debe volver a empezar en el mismo punto, sin que nada nuevo haya surgido: ni cosechas, ni objeto manufacturado, ni obra maestra, ni tampoco ampliación de capital. El juego es ocasión de gasto puro: de tiempo, de energía, de habili-

dad y con frecuencia de dinero, para la compra de los accesorios del juego o posiblemente para pagar el alquiler del local. En cuanto a los profesionales, los boxeadores, los ciclistas, los jockeys o los actores que se ganan la vida en el cuadrilátero, en la pista, en el hipódromo o en las tablas, y deben pensar en la prima, en el salario o en la remuneración, está claro que en ello no son jugadores, sino hombres de oficio. Cuando juegan, es a algún otro juego. (Caillois, cap. 1)

Estas precisiones nos permiten afirmar que, en el caso de los juegos de dinero, el peligro se plantea en los jugadores y no tanto en el juego en sí. El primer obstáculo de los juegos de azar está en el hecho de que el jugador pueda perder la noción de juego y se deje arrastrar por la codicia. Ya hemos indicado antes la dificultad de encontrar un equilibrio entre un riesgo y premio, así como la importancia del desapego y no seguir jugando cuando se deja de disfrutar.

Mientras los juegos de competencia desembocan en los deportes y los juegos de imitación prefiguran los actos del espectáculo, los juegos de azar y de combinación han dado origen a numerosos desarrollos de las matemáticas, desde el cálculo de probabilidades hasta la topología. Alea anula las desigualdades, no hace que triunfe el inteligente o más preparado y pone de manifiesto las potencias inaccesibles del hombre. Se produce una renuncia al sí mismo, que se somete a las condiciones que resultan de la justicia estricta de las matemáticas. Existe absoluta igualdad ante el veredicto de la suerte.

Pasión-adicción

De la argumentación que antecede se desprende que los juegos de azar forman parte de un ocio lúdico concreto, que son los juegos de Álea. Esto significa que gozan de los beneficios genéricos de todo juego y de los beneficios específicos de los juegos que dependen de la suerte. El peligro, como hemos indicado antes, no está en el juego en sí, sino en el comportamiento de los jugadores. Este aspecto es característico de todas las experiencias de ocio serio e identificador (Stebbins, 1992) que siempre tienen el riesgo factible de convertirse en «pasiones», dejando de ser ocio. La pasión irrefrenable ante el ocio es lo que llamamos adicción y, en el caso concreto de los juegos de apuestas, ludopatía.

Los juegos de azar permiten constatar que también el dinero es capaz de unir lo serio y lo no serio, el universo de lo útil y lo no útil. A partir del Renacimiento adquieren una importante dimensión social que, hasta la revolución industrial, encuentra todo tipo de prohibiciones. Con la llegada del siglo XIX los estados terminan autorizándolos, en parte por la facilidad

de aumentar sus ingresos y en parte por regular lo que podría ser una pasión semejante al alcohol o al tabaco.

La adicción comienza cuando el juego se torna en sufrimiento del sujeto, como consecuencia de una conducta que se vuelve perenne, a pesar de sus consecuencias negativas, y cuyo control se ha perdido (Guerreschi, 2007: 19). La adicción se relaciona con dependencia psicológica que empuja a la búsqueda del objeto, sin el que la existencia perdería sentido. Es la enfermedad psíquica que se manifiesta esencialmente en la contradicción entre lo que se piensa hacer y lo que realmente se hace (Vasquez, 2006: 3). La adicción es lo contrario de la libertad, comienza cuando se acaba la libertad de escoger.

Para John F. Tomer (2001, 245) una conducta adictiva se puede diferenciar de cualquier otro tipo de conducta a través de 5 características:

1. *Es un hábito*: No es una adquisición instantánea sino el resultado de muchas decisiones repetidas cuyo patrón es difícil de romper.
2. *Es un «mal hábito», un hábito perjudicial*. Produce efectos colaterales significativos de naturaleza física, social y psicológica.
3. *Implica pérdida de libertad*. El sujeto es dependiente del objeto: más que depender en sí mismos y sus facultades, los adictos se vuelven dependientes de la sustancia o actividad y sus diversas recompensas, valorando su involucramiento como esencial para su funcionamiento. Para los adictos, el objeto se vuelve el centro de su existencia y son controlados por él (Peele, 1985, 104).
4. *Provoca consumo compulsivo y ansiedad*: Los adictos no simplemente desean, quieren o necesitan un objeto específico o actividad. Ellos experimentan ansiedad, un deseo incontrolable y obsesivo para obtener el objeto.
5. *Causa síntomas considerables de aislamiento*. Estos síntomas incluyen afectaciones a su sistema físico, psicológico y social.

No cabe duda de que los juegos de Aléa pueden crear adicciones, como las pueden crear otras muchas prácticas de ocio u otros hábitos. Cualquier acción o actividad lícita puede ser potencialmente adictiva en la medida en que estimule comportamientos que puedan llegar a afectar negativamente al individuo que las experimenta y a la sociedad en donde tienen lugar. Se considera jugador patológico a aquella persona que fracasa progresiva y reiteradamente en su intento de resistir el impulso a jugar, aunque tal implicación en el juego le provoque problemas en su vida personal, familiar y socioprofesional. La literatura contemporánea clasifica al juego patológico dentro de las «Nuevas Adicciones», entre las que se encuentran las compras, el sexo y el trabajo (Belloch, 1995: 562). La lista incluye también como adicciones a las relaciones amorosas inadecuadas.

cuadas, al teléfono móvil, los videojuegos, Internet o a la necesidad de vivir experiencias que estimulan la adrenalina.

En estudios anteriores publicados en esta misma colección (Cuenca, 2000) he destacado que el ocio puede tener una direccionalidad y unas consecuencias positivas o negativas. Ello está relacionado con el tipo de ocio que se practica y, sobre todo, con el punto de vista desde el que se vivencia. En este aspecto es donde resulta importantísima la formación. Los juegos de Aléa, no son una excepción del peligro que encierra el hecho de que las personas no estén preparadas para el ocio, pero parece evidente, además, que si son un ámbito en el que esa necesidad de formación se hace más patente.

Las actividades lúdicas pueden coexistir con la vida seria sin necesidad de que estén nítidamente separadas. Los hombres han jugado, en todas las épocas, alternando lo serio y lo no serio, el ocio y el trabajo. En uno u otro ámbito siempre ha habido vencedores y campeones que, por una razón u otra, eran admirados. Curiosamente, los juegos se consideran un espacio en el que parece que no se debe intervenir, porque los estados se preocupan de encontrar la coherencia social de las actividades serias. Pero este «dejar hacer» hace que los juegos se transformen en espectáculos y pierdan el sentido teórico antes enunciado, perdiendo su esencia de ocio y convirtiéndose en un producto más en manos de los comerciantes.

Una reflexión final

Estamos ante un cambio de época que tiene su epicentro en la construcción de una nueva civilización. Afirma Manuel Castell (2002) que, a medida que nos adentramos en un nuevo siglo, las transformaciones políticas, sociales, económicas y culturales que experimentamos en la actualidad tienen su origen en la revolución tecnológica. Pero, además de los procesos de modernización tecnológica, el cambio de todas las sociedades a lo largo de la historia se produce a causa de los procesos de confrontación de intereses, valores y modelos alternativos, a través de los cuales se generan nuevas formas sociales, institucionales y culturales. El resultado de los cambios está ahí y provoca interpretaciones contradictorias, para unos es el declive, para otros es la ocasión para construir nuevos valores. La lectura positiva del ocio y el juego forman parte de los valores encontrados.

Sin embargo, el triunfo de la cultura del ocio, entendida sólo como diversión y disfrute, está conduciendo a la separación radical entre el esfuerzo de los cinco días de trabajo y la búsqueda frenética de diversión los fines de semana. Favorecido por la sociedad de consumo, asistimos al

triumfo de un ocio marcado por planteamientos y valores exclusivamente hedonistas; pero el ocio de consumo es una experiencia a medias, unos son los que producen la experiencia y otros los que la disfrutan. Esto explica que los derechos de los ciudadanos a menudo estén siendo sustituidos por los derechos y responsabilidades de los consumidores. Ante esta situación, la sociedad debe implementar nuevas vías de participación que permitan a la persona expresar sus emociones y sentimientos en su entorno comunitario. Debemos ser capaces de hacer una reformulación del horizonte que nos abren las experiencias de ocio lúdico con una mirada esperanzadora.

Los juegos que invaden hoy la escena social son algo más que una de las primeras actividades económicas de los países contemporáneos, son también recursos para el desarrollo humano. El juego del siglo XXI exige la especialización de numerosas profesiones: médicos, periodistas, psicólogos, educadores, aseguradoras... El dinero se ha introducido en el ocio y en el juego, como en todas las esferas de nuestra vida, por lo que el ocio lúdico demanda algo más que eso y requiere una implicación personal, comunitaria, estatal e institucional. Nuestro reto está ahora en hacer una lectura actualizada de ese ocio lúdico que tenemos, reencontrando el potencial benefactor que nos puede dar. Espero que en los capítulos que siguen contribuyan a ello.

Bibliografía

- BELLOCH, A.; SANDÍN, B. y RAMOS, F. (1995): *Manual de Psicopatología*, vol. 1, McGrawHill, España.
- CAILLOIS, R. (1955): «Structure et classification des jeux», en *Diogenè*, n.º 12, octubre, pp.72-88.
- CAILLOIS, R. (1957): «Unité du jeu, diversité des jeux», en *Diogenè*, n.º 19, julio, pp. 117-144.
- CAILLOIS, R. (1986): *Los juegos y los hombres*. FCE, México D.F.
- CASTELLS, M.; GIDDENS, A. y TOURAINE, A. (2002): «Teorías para una nueva sociedad». *Cuadernos de la Fundación M. Botín*, n.º 4, Observatorio de Análisis de Tendencias, Madrid.
- COTTA, A. (1980): *La société ludique. La vie envahie par le jeu*, Bernard Grasset, París.
- CSIKSZENTMIHALYI, M.; CUENCA, M.; BUARTE, C.; TRIGO, V. y otros (2001): «Ocio y desarrollo. Potencialidades del ocio para el desarrollo humano», *Documentos de Estudios de Ocio*, n.º 18, Universidad de Deusto, Bilbao.
- CUENCA CABEZA, M. (2004): *Pedagogía del ocio: Modelos y Propuestas*, Universidad de Deusto, Bilbao.

- CUENCA CABEZA, M. (2000): «Ocio humanista: dimensiones y manifestaciones actuales del ocio», *Documentos de Estudios de Ocio*, núm. 16, Universidad de Deusto, Bilbao.
- ELIAS, N. y DUNNING, E. (ed.) (1988): *Deporte y ocio en el proceso de civilización*, Fondo de Cultura Económica, México.
- GUERRESCHI, C. (2007): *Las nuevas adicciones*, Editorial Lumen S.A. de C.V., México.
- HUIZINGA, J. (1987): *Homo ludens*, Alianza, Madrid.
- KEYNES, J.M. (1930): «Economic possibilities for our grandchildren», en *The Collected Writings of John Maynard Keynes*, Mcmillan St. Martin's Press, vol. IX, pp. 321-334.
- KRIEKEMANS, A. (1973): «La Educación del empleo de los ocios», en *Pedagogía General*, Herder, Barcelona.
- KUNZ, H. (1946): *Die anthropologische Bedeutung der Phantasie*, 2 vols., Basilea.
- LAÍN ENTRALGO, P. (1960): «Ocio y trabajo», *Revista de Occidente*, Madrid.
- LÓPEZ DE ARANGUREN, J.L. (1968): *La juventud europea y otros ensayos*, Seix Barral, Barcelona.
- LÓPEZ QUINTÁS, A. (1947): *El secreto de la filosofía*, Iberia, Barcelona.
- LÓPEZ QUINTÁS, A. (1998): *Estética de la creatividad*, 3.ª ed., Rialp, Madrid.
- MARITAIN, J. (1969): *Pour une philosophie de l'éducation*, Fayard, Paris.
- NIRJE, B. (1980): «The normalization principle», en FLYNN, R.J. y NITSCH, K.E. (eds.): *Normalization, social integration and community services*, University Park Press, 36-44, Baltimore.
- SCHILLER (1969): *Cartas sobre la educación estética del hombre*, Aguilar, Madrid.
- SEGURA MUNGUÍA, S. y CUENCA CABEZA, M. (2008): *El ocio en la Roma Antigua*, Publicaciones Universidad de Deusto, Bilbao.
- STEBBINS, R.A. (1992): *Amateurs, Professionals and Serious Leisure*, McGill-Queen's University Press, Montreal y Kingston.
- TOMER, J.F. (2001): «Addictions are not rational: a socio-economic model of addictive behavior», *Journal of Socio-economics* 33, pp. 243-261.
- VÁZQUEZ, R. y JOSÉ, M. (2006): *Las adicciones, conceptos teóricos*, Clínica de Capistrano, Palma de Mallorca.
- VETTER, A. (1950): *Die Erlebnisbedeutung der Phantasie*, Stuttgart.

Capítulo 1

Ocio, juegos de azar y apuestas deportivas

Roberto San Salvador del Valle

Estamos en un fin de semana cualquiera del año. Miles de personas han preparado con mimo y profesionalidad una batería de propuestas de ocio sumamente atractivas. Las salas de cine continúan mostrando una amplia cartelera con títulos con tirón, junto a obras para gustos más minoritarios. Los restaurantes han doblado las últimas servilletas sobre las mesas junto a un menú orientado a todos los bolsillos. Los polideportivos municipales tienen abiertas sus puertas en una prolongación intencionada de sus horarios. Los museos y centros culturales buscan la complicidad de las horas más ociosas. Un amplio número de librerías se mantienen abiertas con cuentacuentos para todas las edades y originales presentaciones de novedades editoriales. Las cafeterías y tabernas se extienden por las aceras y calles peatonales a modo de tela de araña en la que retener a los viandantes. Los comercios de la ciudad han ampliado sus horarios en una combinación de *shopping* festivo y *outlet* de fin de temporada. Los hoteles han preparado una atractiva y ajustada oferta de fin de semana destinada a visitantes y turistas. La llegada del buen tiempo ha animado al ayuntamiento a recuperar sus actividades de fin de semana al aire libre, con actuaciones de bandas de música, teatro de calle y acróbatas en plazas y bulevares. Las empresas de turismo receptivo multiplican sus visitas guiadas y teatralizadas para propios y extraños. La lista interminable de cadenas de televisión generalistas, locales y temáticas presentan una diversificada propuesta de programación para quienes decidan quedarse en casa. Las últimas novedades de música y de novela invitan a una tarde de butaca en el hogar. Los hay que acabarán seducidos por sus consolas de videojuegos, conectados con sus amigos y desconocidos a través del orde-

nador. Los habrá que se mantengan enfrascados en *hobbies* y bricolajes. En este amplio espectro de propuestas, los casinos, bingos, salas de juegos y apuestas buscan atraer a su interior a autóctonos y visitantes. Las loterías, quinielas, bonolotos y cupones se visten de gala para el fin de semana en el objetivo de atraer el dinero más próximo a los deseos y esperanzas (González Seara, 1998).

En el otro extremo, personas, ciudadanos de distinta edad, sexo y condición, observan, analizan y toman una decisión. Se acomodan en su hogar, analógico o digital. Se preparan para marchar a otro destino o lugar. Deambulan por su ciudad. Participan de la vida cultural, deportiva o recreativa. En definitiva, configuran su *plan* de fines de semana: en soledad o compañía; cautivas a sus aficiones favoritas o abiertas a nuevas emociones; en dosis variables de activismo o pasividad; apostando por su propia creación o por el consumo de lo creado por los demás; en momentos de profundidad o liviana frivolidad; con más o menos tiempo disponible; disponiendo de una mayor o menor capacidad de gasto.

¿Cómo abrirse paso entre tanta oferta seductora? ¿Cómo captar un porcentaje suficiente de público, de audiencia, de usuarios que justifique nuestra existencia y actividad? ¿Cómo lograr la complicidad de personas, creativos, usuarios y consumidores?

En la búsqueda de respuestas, vamos a acercarnos al fenómeno del ocio en su globalidad. Es necesario para el sector de los juegos de azar y de las apuestas deportivas reflexionar sobre las coordenadas en que se mueve el mundo del ocio en la actualidad para posicionarse mejor en este escenario emergente.

Con el fin de emprender este camino con ciertas garantías, planteemos tres cuestiones claves:

- ¿Cuáles son los cambios sociales que *condicionan* el presente y futuro del ocio?
- ¿Cómo *son* las prácticas, consumos y hábitos de ocio actuales?
- ¿Cómo *influye* todo lo anterior en los juegos de azar y las apuestas deportivas?

En ocasiones, centrados en las ISO, las EFQM, los procedimientos, las reestructuraciones, las innovaciones, etc., funcionamos tan embebidos en nuestro sector, en nuestra práctica, en nuestro corporativismo, que pocas veces alzamos la mirada para ver lo que está ocurriendo en el entorno. Cuando lo que está ocurriendo puede condicionar o incluso determinar lo que nosotros hacemos o hagamos en un futuro.

La primera cuestión posibilita que se reflexione sobre en qué medida los cambios sociales que se están produciendo afectan al fenómeno del ocio, a los ámbitos de la cultura, del turismo, del deporte y de la recreación.

Dentro de ese planteamiento, planteamos la segunda cuestión sobre cómo son las prácticas, consumos y hábitos de ocio actualmente. Porque lo que el sector del juego y las apuestas está intentando promocionar y desarrollar forma parte de esas prácticas, es un porcentaje de ese consumo, y se incluye entre esos hábitos de ocio, por lo tanto están sometidos al vaivén, a la toma de decisiones, a la elección que el ciudadano y la ciudadana hagan con respecto al tipo de ocio que quieren desarrollar.

Y en tercer lugar que estas dos reflexiones previas aterricen en el ámbito de los juegos de azar, de los juegos de competición, de las apuestas deportivas.

1. Cambios sociales que *condicionan* el presente y futuro del ocio

Estamos viviendo, en este inicio del siglo XXI, el resultado de un largo proceso que se inició en la segunda mitad del siglo XVIII, con el desarrollo del conocimiento científico y sus aplicaciones tecnológicas. En ese desarrollo, las plasmaciones tecnológicas se han ido sucediendo de un modo ininterrumpido y además en tiempos más cortos conforme nos acercamos al tiempo presente. De tal manera, que vemos los efectos que este proceso ha ido generando en nuestra sociedad, fundamentalmente en el transporte, las comunicaciones y la domótica.

Estamos en un mundo continuo y globalizado, en el que la movilidad se ha convertido en una realidad inherente al devenir cotidiano. Tal y como decía la campaña publicitaria de ADIF en el período de inauguración de la línea del tren de alta velocidad AVE, en el tramo Madrid-Zaragoza: «*La distancia entre dos puntos es el tiempo que tarda en recorrerla*». El tiempo que tarda en recorrerlo. Los medios de *transporte* han pasado de contar en kilómetros la distancia entre dos puntos a medirla en minutos. Los avances de la tecnología permiten convertir en relativa la distancia kilométrica conforme una sofisticación del medio de transporte empleado lo posibilitan. El ser humano condenado a recorrer el Mundo sujeto a su velocidad máxima de desplazamiento, en torno a los cuatro kilómetros por hora andando, encontró en otros seres vivos (caballos, mulos, camellos...) una manera de romper su particular limitación de velocidad en el desplazamiento. Posteriormente, la fuerza del agua y del viento contribuyó a provocar los desplazamientos con mayor celeridad. Pero, la incorporación de la máquina de vapor al transporte, en 1764, inició una loca carrera por ganar tiempo al deambular por el espacio, por tierra, por mar y por aire. Hasta hacer posible la profunda propuesta publicitaria del AVE anteriormente referida.

Las *comunicaciones* han sufrido una transformación pareja (Bustamante, 2003). El ser humano estaba obligado a recorrer la distancia entre dos puntos, de la que anteriormente hablábamos, si quería encontrarse con familiares, amigos, vecinos o enemigos. La comunicación interpersonal estaba sujeta a lo presencial que comparte el espacio de los lugares (Castells, 1997). Pero, la aparición del teléfono, en 1876, supone un cambio cualitativo. Las personas pueden entrar en contacto con otras personas sin necesidad de compartir un espacio común. Si la primera transformación rompía la consideración del concepto distancia a fuerza de hacerlo una cuestión de tiempo, esta segunda transformación lo relativiza al posibilitar el encuentro sin respetar el espacio ni el tiempo que conlleva la separación. A partir de ese momento, las aplicaciones tecnológicas han hecho que la comunicación entre personas sea cada vez más eficiente y eficaz, sumando la imagen al sonido, potenciando la interactividad y la traslación de documentos y objetos.

El propio hogar en el que vivimos ha sufrido un profundo cambio. La introducción de la televisión en nuestras viviendas, a partir de 1926, inicia un proceso de transformación de la estructura de la casa. Pasamos del espacio doméstico configurado en torno al hogar, al fuego que calentaba y que permitía la vida a pesar de la noche, al distribuido en torno a la televisión, a modo de ventana al mundo próximo y lejano. De las conversaciones familiares alrededor del hogar a la visión de la pantalla del televisor. La *domótica* ha continuado en un ininterrumpido proceso de agregación de soportes tecnológicos al hogar, en un acelerado proceso de cambio del paisaje en el que las personas desarrollan una parte importante de su existencia (Álvarez Mozoncillo, 2004).

El paradigma científico-tecnológico, en las perspectivas de evolución constante en el transporte, las comunicaciones y el hogar, va modelando una sociedad de perfiles bien distintos a la hasta entonces conocida. En los últimos treinta años se genera una sociedad bien distinta a la sociedad industrial en la que vivíamos hasta mediados de la década de los años setenta y mediados de los ochenta. Está emergiendo una sociedad postindustrial (Bell, 1973), postmoderna (Lyotard, 1984), red (Castells, 1997), del riesgo (Beck, 1998), líquida (Bauman, 2002), invisible (Innerness, 2004), hipermoderna (Lipovetsky, 2007)... Cada adjetivo subraya una cualidad. Pero, tal vez, sea mejor calificarla de *emergente*, puesto que de lo que somos conscientes es que estamos subidos en la espiral del cambio, en la paulatina y profunda alteración del medio ambiente, del perfil socio-demográfico, del modelo económico, del concepto de la educación, del sistema político y de las identidades. Estamos en una realidad en construcción, probablemente en proceso de transformación como estado y condición por un largo tiempo. Estamos ante una obra inacabada,

una especie de Templo de la Sagrada Familia de Barcelona o Catedral Vieja de Vitoria-Gasteiz, donde se utiliza la feliz expresión «abierto por obras». Esta es la característica del presente, vivimos en una sociedad en construcción, de perfiles inacabados, de diagnósticos provisionales y de posicionamientos vitales circunstanciales.

Lógicamente, todo lo sugerido ha modificado también la naturaleza del ocio, porque el ocio no es más que un fenómeno social, causa y efecto de la sociedad en la que se vive. Es uno de los epígonos de la profunda transformación inacabada que se está produciendo.

¿Y qué cambios son éstos?

El primer cambio, de gran transcendencia, es el que tiene que ver con la *aceleración del tiempo* (Durán, 2007) (Honoré, 2004) (Innerarity, 2009). Esta es una sociedad estresada, que vive aceleradamente, que vive a la carrera. No porque en todos los casos esté enferma, padezca el estrés como enfermedad, sino que simplemente vive la aceleración como condición social que viene marcada por la obligatoria necesidad de vivir en más de un espacio en una única unidad de tiempo. Las tecnologías del transporte, las comunicaciones y el hogar a las que nos referíamos anteriormente nos obligan a estar aquí y en muchos sitios a la vez. Se ha perdido la noción diferenciada de la estacionalidad y del binomio noche-día. Ahora todo está o puede llegar a estar veinticuatro horas, trescientos sesenta y cinco días al año, a nuestro alcance.

Si recibimos un SMS/MMS a través del teléfono móvil o un correo electrónico aparece en la pantalla del ordenador o la televisión, automáticamente en nuestro lugar irrumpen sitios, personas y problemas de índole profesional o personal que nos obliga a estar *aquí* y *allá*. No nos permite vivir plenamente el lugar en el que estamos, el *aquí* y a la vez nos somete a la tiranía del responder adecuadamente al *allá*.

Si nos situamos en el andén del metro, un día cualquiera, en una hora cualquiera, veremos gente corriendo, escaleras abajo, a la caza y captura del vagón del metro, en una carrera desenfrenada por no perder el convoy que inicia su andadura. Mientras tanto, elevando la mirada, leemos en el rótulo de las pantallas informativas: «próximo metro en tres minutos». ¡Tres minutos! Y, sin embargo, corren. ¿Por qué corren? Corren porque tres minutos es una eternidad en una sociedad que se ha acostumbrado a vivir simultáneamente en un solo lugar y decenas de sitios. Tenemos tanto a lo que responder, tantos estímulos que asimilar, que no estamos en condiciones de malgastar ni la fracción más pequeña de tiempo. No podemos perder el metro, porque significa tanto como

perder tres minutos de nuestra existencia y abocarlos a la nada improductiva de la espera.

Esto nos posiciona como ciudadanos muy selectivos a la hora de decidir en qué invertir nuestro tiempo. Los ciudadanos tenemos poco tiempo. El tiempo, como tal, es siempre el mismo, las veinticuatro horas disponibles de cada día, día tras día. Pero, las propuestas vitales a incorporar a ese tiempo disponible, constante y limitado, son crecientes en número y están deslocalizadas en su origen y destino. Los agentes de ocio entran en pugna con otros generadores de experiencias de ocio y otros muchos agentes sociales por una fracción de tiempo en las agendas de sus conciudadanos. Los proveedores de experiencias de ocio, entre los que se encuentran los responsables de los juegos de azar y apuestas deportivas, tienen que utilizar toda su capacidad creativa y de seducción para convencer a un grupo suficiente de ciudadanos de que empleen parte de su tiempo escaso en una actividad por la cual recibirán beneficios, tangibles e intangibles, que compensarán la inversión de tiempo realizada (San Salvador del Valle, 2009).

El segundo gran cambio es la configuración de un *espacio continuo y global* (Borja y Castells, 1997). Los avances tecnológicos en el transporte, las comunicaciones y el hogar han modificado sustancialmente nuestro concepto del espacio. Las fronteras naturales y artificiales han perdido gran parte de su capacidad de aislamiento. El más remoto de los rincones del Planeta es observado diariamente por algún satélite. Las personas disfrutan de una accesibilidad, conectividad y movilidad sin parangón con la de sus antepasados (Vegara, 2004). El mapa vital de cada ciudadano se ha ampliado considerablemente, generando una tupida red de desplazamientos entre lugar de residencia, trabajo y espacios de ocio, con adaptaciones a los fines de semana y tiempos vacacionales. El resultado final es un imbricado mapa de movilidades que acercan ciudades y periferias, ciudades entre sí, estados y continentes. La principal consecuencia es la deslocalización de los ciudadanos que pueden vivir, trabajar o disfrutar de su ocio en cualquier lugar del Mundo o en más de un lugar, secuencial o simultáneamente.

El metro conecta ciudadanos de municipios distintos en horarios amplios y tiempos constantes. El tren de alta velocidad acorta la distancia entre capitales. Los billetes de avión *low-cost* te ponen en los destinos más insospechados a un precio muy competitivo. La red de autovías y autopistas establecen una malla de itinerarios a tiempos razonables y calcados a los tiempos estimados. Todas ellas son facilidades que modifican el mapa del ocio en todas estas tramas urbanas, interurbanas, interregionales, supraestatales e intercontinentales.

La ciudad de Valladolid se encontró con el tren de alta velocidad en los andenes de la estación. Contempló a los millones de ciudadanos de la

Comunidad de Madrid acercándose a orillas del Pisuerga y observó temerosa el péndulo contrario de vallisoletanos atraídos por las márgenes del Manzanares. El ocio de unos se entrecruza en los andenes con el de los otros. Hoteles, restaurantes, museos, espectáculos y demás servicios de ocio se enmarañan en una red más amplia en la que Valladolid y Madrid van configurando una metrópoli del ocio más amplia y tramada, de idas y vueltas, de pérdidas y ganancias. Es otro espacio, es otra concepción del espacio, es el espacio continuo y global.

Es decir, todo grado de movilidad, de conectividad y de deslocalización de públicos, favorece unos procesos y perjudica otros. Por lo tanto, en un nuevo contexto de espacios continuos y globales, las políticas público-privadas de movilidad, soportadas en el transporte y las comunicaciones, se convierten en fundamentales a la hora de posibilitar y dificultar ofertas de ocio, alejando y acercando públicos y audiencias. Pero, no sólo en lo relativo a ofertas presenciales, físicas, sino también en las ofertas virtuales, en aquellas que dependen de esa otra geografía de la red, de la adecuada distribución de antenas y cableados, de operadores y tarifas, etc. En esta otra realidad se vive aún con más intensidad la deslocalización de públicos y audiencias del ocio. Mi destinatario está donde la distancia se ha convertido en un tiempo razonable de desplazamiento o donde la tecnología simplemente me asegura la conectividad en tiempo real.

El tercer elemento, tiene que ver con el *medio ambiente*. El modo de vida que estamos desarrollando conlleva la explotación creciente de espacio y recursos. En muchos casos, se alcanza la sobreexplotación, un modelo desahogado de consumo de recursos, materias primas y energía, a partir del desenvolvimiento de la actividad humana en el seno de la biosfera. Los recursos naturales se van agotando, provocando: bajos rendimientos y agotamiento de suelos, deforestación, desertización, erosión de suelos, modificación del régimen hídrico, explotación de acuíferos y elevación del nivel freático, extinción de especies, reducción de la biodiversidad, reducción de las fuentes de energía, etc. por su parte los espacios se saturan y generando: explosión demográfica tercermundista, aglomeraciones urbanas ingobernables, problemas de tráfico, zonas de desdoblamiento, déficit de infraestructuras y servicios, etc.

Entre las actividades y prácticas que favorecen la sobreexplotación de recursos y espacios se encuentran: los hábitos de alimentación y consumo; la vivienda, tanto en la construcción como en su habitabilidad; la agricultura y la silvicultura intensiva; las prácticas abusivas y artes depredadoras; la explotación minera del subsuelo y de fondos marinos; la actividad industrial; el transporte; el consumo de energías no renovables; las materias utilizadas y uso de los espacios comerciales.

Por otro lado, la contaminación genera un sistema de transferencia de materiales y energía, alimentado por los residuos de las actividades humanas liberadas en el seno de la biosfera. Se trata de un sistema de suelos, aguas y aire contaminados, donde los desequilibrios en los ciclos productivos naturales, envenenamiento de subsuelo y en superficie, envenenamiento de aguas subterráneas y en superficie, eutrofización (aumento de algas), cambios térmicos en agua marina, inversión térmica, efecto invernadero, cambio climático, lluvia ácida, envenenamiento del aire (*smog*), agujero en la capa de ozono, contaminación acústica, etc. pasan a formar parte de nuestras preocupaciones.

El fenómeno del ocio, tanto por los espacios, equipamientos e infraestructuras utilizados como por la actividad y movilidad requerida, es fuente inagotable de consumo de espacios, recursos, materias primas y energía. El ocio, especialmente en el ámbito del turismo, pero también en los ámbitos de la cultura, el deporte y la recreación, actúa como una agente depredador y contaminante. Podríamos afirmar que, incluso, en mayor medida que otras actividades sociales cotidianas, puesto que van acompañadas de cierto halo de relajación y despreocupación en los tiempos en que se desenvuelven.

No obstante, de igual manera que el desarrollo sostenible se ha incorporado a la agenda de preocupaciones y ocupaciones de otros sectores, el fenómeno del ocio da muestras de su capacidad para incorporar la sostenibilidad al diseño, desarrollo y ejecución de sus propuestas, equipamientos y eventos. Todos los agentes que participan en la oferta de ocio, entre los que se encuentran los profesionales del juego y las apuestas, deberían considerar los principios básicos en el uso y consumo de espacios y recursos en el desarrollo de sus actividades.

El cuarto elemento, se refiere a todos los *cambios socio-demográficos* que se están viviendo llevan a una inmensa fragmentación y diversificación de la población, de la sociedad. El ciclo vital ha sufrido importantes alteraciones en cada uno de los eslabones de la cadena. La infancia, la adolescencia, la juventud, la adultez o la vejez son conceptos que han cambiado sustancialmente en sus rasgos distintivos. Unos han sufrido un acortamiento, como es el caso de la infancia o la adultez. Otros han visto prolongar sus límites temporales, como ocurre con la adolescencia, la juventud o la vejez. Por otro lado, la presencia de la mujer en un proceso, no exento de dificultades, de plena integración en la vida social ha modificado sustancialmente la textura final de la sociedad. Como consecuencia de los avances tecnológicos en transporte y comunicaciones, la movilidad de gentes y los procesos migratorios alcanzan dimensiones desconocidas en tiempos anteriores. La familia tradicional tiene que compartir el presente con más de una decena de nuevas maneras de articular la unidad familiar.

Todo ello provoca una gran fragmentación y diversificación de la sociedad.

Manejamos, como profesionales del ocio, la imagen de un público estándar que responde a unos parámetros y variables socio-demográficas. Pero, ese público se hace añicos ante la presencia de una gran variedad de grupos que son usuarios de nuestras propuestas o que permanecen al margen, desatendidas por nuestra desconsideración hacia ellas. Son personas con discapacidad, ciudadanos con derechos (incluido el derecho al ocio) y, en un porcentaje significativo, con capacidad de gasto, por sus propios medios de subsistencia o derivados de las políticas sociales. Son personas inmigrantes que salen todos días a trabajar, se ganan su salario, cotizan a la Seguridad Social, pagan sus impuestos. Son personas mayores, a veces tempranamente jubilados, con recursos propios en cantidad variable y mucho tiempo disponible. Son ciudadanos y ciudadanas en momentos distintos del ciclo vital, de orígenes y procedencias diversas, con la característica común de presentarse englobados en inmensas minorías.

Si como profesionales del ocio, deseamos llegar al mayor número posible de usuarios y consumidores, o a la minoría más selecta, pensemos en la complejidad del tejido social al que nos enfrentamos. Diversifiquemos pensando en mujer, contemplando niños y jóvenes, considerando a los mayores, acordándonos de inmigrantes, agregando a las personas con discapacidad, seamos sensibles a la plural estructura familiar. Todo ello debe hacernos ofertar un ocio a la medida del ciudadano al que nos dirigimos, sin obviar a minorías que representan porcentajes significativos.

El quinto elemento, es el cambio que se ha producido a nivel económico. El eje de dicha transformación ha sido la *mercantilización de la experiencia* (Rifkin, 2000). La calidad no es ya el distintivo fundamental de un producto, porque damos por hecho que va asociada al producto. La cultura como consumidores nos hace conscientes de nuestros derechos como tales y ha generado una intolerancia al producto o servicio defectuoso. La clave, por lo tanto, no está ya junto a la calidad.

Ya nadie, ninguna empresa que se considere a sí misma innovadora, en el liderazgo de su respectivo sector económico-empresarial, nos vende yogures, coches, muebles,... Nos seducen con las emociones que disfrutaremos con su uso y consumo (Verdú, 2003). Tras el fenómeno descrito, se esconden la globalización de la economía, el desgobierno de los mercados financieros, la concentración empresarial y la deslocalización de la producción. Cuestiones de primera magnitud, pero a las que no vamos a dedicar nuestra atención en este artículo, para referirnos únicamente a la mercantilización de la experiencia.

La mercantilización de la experiencia de ocio (Antón Clavé, 2005) consiste en ofrecernos aquello por lo que estamos dispuestos a hacer un

esfuerzo económico de tiempo y recursos. La vivencia de la ansiedad, el entusiasmo, el miedo, la empatía, la calma, la sorpresa, la tristeza, la alegría, la ira, etc. es parte de ese juego en el que aceptamos participar a la espera de beneficios personales o colectivos, materiales e inmateriales, tangibles e intangibles, que quedan imbricados con nuestras motivaciones y valores.

Cuando una persona va a jugar, cuando una persona entra en el juego y en las reglas del juego, cuando una persona por diferentes motivos entra en este espacio del ocio, en realidad lo que busca es cumplir un sueño, encontrarse con la fortuna, con el azar. Encontrarse con la alegría, con la adrenalina, con el éxtasis, con la tensión y a veces sabiendo también que se encontrará con el fracaso, la desazón, etc. Va fundamentalmente en búsqueda de emociones. Este sector del juego y las apuestas, como el conjunto de los agentes y sectores que trabajan en el mundo del ocio, está en condiciones óptimas para disfrutar de las ventajas del proceso vivido en la economía de la mercantilización de la experiencia. Aunque junto a la afirmación anterior, debemos inmediatamente subrayar la necesidad de requerir un comportamiento socialmente responsable por parte de todo agente de ocio al frente de un proceso de mercantilización de la experiencia de ocio. Debemos pedirle que diseñe una experiencia auténtica y significativa para el usuario consumidor, una experiencia que no dañe su dignidad como persona, que no deshumanice, que no potencie el lado oscuro de toda mercantilización.

El sexto aspecto a reseñar en esta sociedad emergente guarda relación con la *educación*. Algunas cuestiones de gran transcendencia han modificado el espacio educativo. Asistimos a la temprana incorporación de los niños al sistema educativo que conlleva la adquisición de conocimientos y procesos de socialización desde corta edad, pero también la organización de tiempos y espacios, incluidos los vinculados al ocio, desde los primeros compases de vida. Por el otro extremo, la necesidad de formación se prolonga más allá de los estudios obligatorios e, incluso, más allá de la obtención de un grado universitario. La educación se extiende a lo largo de toda la vida (lo que en el mundo anglosajón se bautizó como el *lifelong learning*), desde la infancia hasta la vejez.

El propio sentido de la educación evoluciona de la instrucción a la formación y de esta al aprendizaje, del protagonismo del docente al del discente. Paralelamente, el foco de atención de la educación amplía su haz de luz para incorporar, junto a la tradicional adquisición de conocimientos, el aprendizaje en competencias (Villa y Poblete, 2008), competencias para el desempeño de tareas profesionales y vitales (*skills for job, skills for life*). Los espacios educativos se amplían del ámbito escolar y universitario a los ámbitos no formales, familiares, comunitarios y asociativos.

Tanto los primeros como los segundos van cediendo protagonismo a ámbitos informales, donde los medios de comunicación, espacios de comunicación digital y redes sociales van configurando procesos de aprendizaje y socialización de nuevo cuño. Por último, los perfiles de la sociedad emergente van provocando interrogantes de gran calado a las escalas de valores consolidadas con la revolución industrial. La aceleración del tiempo y el espacio global suscitan conflictos entre sociedades y culturas, en la necesidad de definir un mínimo común denominador que vertebré un código ético mundial.

La creciente diversificación de la oferta de ocio plantea la necesidad de la educación del, para y en el ocio (Cuenca, 2004), como un espacio para el aprendizaje disfrutando y para el disfrute aprendiendo. Estamos ante la posibilidad de hacer de la enseñanza-aprendizaje una fuente inagotable de disfrute. Todos los sectores del ocio, incluido el sector del juego y las apuestas, pueden asumir un papel educativo como experiencia de aprendizaje y disfrute. De igual manera, la presencia de nuevos espacios digitales de comunicación y formación informal en los ámbitos del ocio requieren de procesos de alfabetización digital, en los que adquirir conocimientos y competencias con los que realizar un mejor aprovechamiento de los mismos.

Los agentes de ocio pueden aportar su granito de arena a la recuperación de valores fundamentales para el desarrollo de las personas y la convivencia libre y solidaria en la sociedad emergente. Ninguna actividad de ocio está al margen de la necesidad de construir más ciudadanía, de generar más humanidad. Un viaje, la representación de una obra de teatro, un espectáculo deportivo, un videojuego, el disfrute de un juego de azar..., no son actividades aisladas de la perentoria necesidad de hacer más humano al propio ser humano.

El séptimo rasgo de la sociedad emergente por destacar es el de la crisis de las ideologías y del *sistema político* vigente (Innerarity, 2006) (Castells, 2009). Asistimos a la crisis de las ideologías, con grandes dificultades para dar respuesta a los problemas surgidos en las últimas décadas. A lo que se suma la amenaza del pensamiento único, de la mano del neoliberalismo que se siente reforzado por el asentamiento del capitalismo como único modelo económico, tras la debacle de la economía planificada desarrollada en los estados dirigidos por el socialismo real. A la crisis ideológica se suma la crisis del propio sistema de la democracia liberal y el estado social y de derecho, con la profesionalización excesiva de la política, el desapego electoral de la ciudadanía y la dificultad para mantener las prestaciones alcanzadas en la sociedad del bienestar. Junto a todo lo anterior, la globalización encuentra mayores dificultades para alcanzar la fórmula adecuada para el gobierno del Mundo que encauce y module la

globalización de mercados y empresas. La antiglobalización choca contra una vuelta atrás imposible desde los conceptos de tiempo y espacio en los que desarrollamos nuestra existencia. Y la *altermundialización* no consigue cerrar una propuesta definitiva que resuelva los problemas de desgobierno mundial.

El fenómeno del ocio sufre de una cierta despolitización, en el sentido de, por un lado, pérdida de orientación ideológica y, por otro, de des-gobierno, de reducción de la presencia y ascendencia pública frente a una excesiva orientación desde el mercado y la empresa (San Salvador del Valle, 2000). El ocio es gobernado por las propias dinámicas de la economía del mercado. La música está años luz de lo que diga el INAEM. El turismo no se desenvuelve por los senderos de la planificación pública. La industria del libro tiene poco que ver con lo que se establece desde un Ministerio de Cultura y su normativa. El espectáculo deportivo está más atento al trinomio audiencias-publicidad-medios de comunicación que a las políticas de fomento de la práctica deportiva. Es decir, que el mundo del ocio, es actualmente un mundo desgobernado, un mundo que pertenece a la propia dinámica de la mercantilización anterior.

Por el contrario, el desgobierno de los ámbitos ocio tiene una importante excepción en el valor de uso concedido por parte de líderes políticos a los grandes equipamientos construidos y a los grandes eventos impulsados en las últimas décadas. La menor presencia pública en la orientación y control del mercado turístico, industrias culturales, espectáculo deportivo e industrias recreativas encuentra un significativo paréntesis cuando se trata de inaugurar grandes obras de autor (palacios de congresos, auditorios, museos, *arenas* deportivas, complejos turísticos, parques temáticos...) o eventos internacionales (juegos olímpicos, exposiciones universales, capitalidades culturales, campeonatos del mundo...). Todo ello en una atmósfera de esteticismo y diseño exento de compromiso con la cohesión interna de ciudades, regiones y estados.

La recuperación del buen gobierno del ocio no es sinónimo del intervencionismo estatista sino de la preocupación por el bien común y la cohesión interna frente a un individualismo egoísta e insolidario, con creciente capacidad de atracción pero que genera excesiva exclusión social y desigualdad.

Por último, tenemos un octavo rasgo de la sociedad emergente: la *identidad* individual y colectiva (García Canclini, 1999). Una doble cuestión clave en un momento en que los conceptos espacio y tiempo han variado de modo tan profundo: ¿Quién soy? ¿Quiénes somos? Dos preguntas ineludibles en el devenir del ser humano, presentes de modo continuo en nuestra realidad cotidiana, en un necesario constante ejercicio de au-

toafirmación y autoestima en búsqueda de la seguridad y reconocimiento por parte de nuestros iguales. Un contexto de predominante proceso de homogeneización y globalización cultural, en el que se construye una iconosfera y simbología común, reconocible en cualquier rincón del Planeta. Las minorías y subculturas se multiplican en los márgenes y en el corazón de la globalización cultural. La multiplicidad de identidades, sentidos de pertenencia y sentidos de lugar convive con un proceso de uniformización global. Entre las respuestas individuales y colectivas (Sartori, 2001), las posiciones de resistencia, esencialistas, que insisten en lo poco que nos queda de identidad diferenciada en un contexto de incertidumbre y cambio. Junto a ellas, otras actitudes transculturales, que intentan configurar su identidad a partir de los préstamos de otras. Y también planteamientos internacionalistas que apuestan por un sentido de pertenencia universal, si bien de modo matizado con respecto a la identidad uniformizada fruto de la globalización de mercados y consumo.

El ocio participa de estos interrogantes. Los ámbitos del ocio son espacios privilegiados para la uniformización, la apología de la diferencia, la transculturalidad y el internacionalismo. Es un fenómeno lleno de manifestaciones culturales, deportivas, recreativas y turísticas que acentúan la diferencia o la uniformidad.

Como hemos podido observar esta es una sociedad en profunda transformación, abierta por obras, en un proceso inacabado. Un proceso en el que el fenómeno de ocio es a la vez causa de muchos de los cambios en curso y efecto de los perfiles de la sociedad emergente. Todos los sectores del ocio deben observar con detenimiento los rasgos aquí despachados con la excesiva ligereza y simpleza que la brevedad del texto obliga, pero sin olvidar la profundidad y trascendencia de cada una de las transformaciones en curso.

2. Prácticas, consumos y hábitos de ocio actuales

El fenómeno del ocio se manifiesta en una serie de *ámbitos*. La cultura, el turismo, el deporte y la recreación son ámbitos en los que el ciudadano bucea en la búsqueda de experiencias de ocio. El ciudadano observa la oferta de ocio a su alcance como un todo ante el que optar por: el uso de su tiempo disponible, la realización de unas u otras actividades, el uso de unos u otros espacios, la inversión de sus limitados recursos, el disfrute sólo o acompañado de las propuestas elegidas, etc.

Los juegos de azar y las apuestas se circunscriben al ámbito de la recreación, de lo que los anglosajones denominan la *recreación social* (*social recreation*), actividades de ocio que se desarrollan en espacios y tiem-

pos de ocio donde hay una función central de socialización, con fin en sí misma o vinculada a otras finalidades productivas.

Junto a los ámbitos tradicionales del ocio (cultura, deporte, turismo y recreación), se ha generado un nuevo espacio digital. Las tecnologías de la información y la comunicación, han ido en beneficio, apoyo y extensión del ocio, es decir, en extensión del mundo real. Pero, de modo simultáneo, el *ocio digital* está empezando a tener vida propia, es decir, empieza a tener manifestaciones culturales, turísticas, deportivas y recreativas que se desarrollan en un mundo separado del mundo presencial, real.

Cuando hablamos de los juegos y las apuestas *on-line* nos estamos moviendo en un espacio intermedio en el que el mundo del ocio digital apoya al mundo del ocio físico, porque la actividad sobre la que se apoya tiene una naturaleza física, pero paulatinamente van a ir apareciendo expresiones separadas del mundo real. De igual manera que hay personajes dentro del ocio mediático que tienen *identidad* social propia, aunque nunca han existido (es el caso del *Doctor House* o *Antonio Alcántara* de la serie *Cuéntame*), estamos asistiendo a un primer escenario en el que el juego digital se separe de la realidad y genere *realidades* desconocidas hasta el momento presente. Nuevas experiencias de ocio? ¿Nuevas oportunidades de negocio? (Tapscott y Williams, 2007).

Pero, antes de prospectar las posibilidades de ese nuevo espacio digital de ocio, profundicemos en el conocimiento de las prácticas, consumos y hábitos del ocio presente.

Individuo-grupo

¿Sabemos cómo practican el ocio los ciudadanos? ¿Las personas van solas o acompañadas en sus prácticas de ocio? ¿Con quién? ¿En qué porcentaje?

Conforme a datos de 2004 (*Encuesta de hábitos, prácticas y consumo cultural*. EUSTAT), los ciudadanos vascos decían que nunca, en el 65% de los casos, van a espectáculos con amigos. Es decir, dos tercios de los encuestados no necesitaban a nadie para ir a ver espectáculos culturales, deportivos, etc. Estábamos ante un dato interesante a la hora de programar y difundir un espectáculo.

Por el contrario, en la misma encuesta, tan solo un 9% decía pasear sólo. Si fuera concejal de urbanismo pensaría en aceras y bulevares anchos, con mobiliario urbano para ser compartido por parejas y grupos.

En todo caso, se trata sólo de dos ejemplos de lo que el análisis de los datos disponibles aportan en relación al posicionamiento ante individuos, parejas, cuadrillas y grupos. El deseo de desarrollar la práctica de ocio en

solitario o en grupo condiciona el propio diseño de la propuesta y, lo que es más importante, del modo en que difundimos la oferta entre nuestros posibles destinatarios.

¿Cuándo debemos dirigirnos al individuo, a la pareja, a la cuadrilla, al grupo o a la masa?

Actividad

¿Sabemos lo que los ciudadanos hacen en su ocio? ¿Qué ámbito o aspecto centran su interés? ¿Con qué frecuencia lo hacen?

Conforme a datos de 2006 (*Encuesta de hábitos, prácticas y consumo cultural*. INE), los ciudadanos españoles decían en relación a lo que hacen y a la frecuencia de lo que hacen que el 98% ve diariamente la televisión y que el 86% está diariamente con los amigos. Estos datos indicaban que somos una sociedad ambivalente, hogareña y mediática, por un lado, mediterránea y sociable, por otro.

La lectura diaria de prensa, en torno al 30% de la población, reflejaba un no muy alto porcentaje, que se empobrecía al situar la prensa deportiva y las revistas del corazón entre los medios más leídos. Mientras la lectura mensual de libros, con fines no académicos o profesionales, se reducía al 36%. La práctica diaria del deporte situada en torno a un 15%, resultaba insuficiente en una sociedad sedentaria y con problemas derivados de salud. Se manifestaba un limitado 3% de asistencia mensual a espectáculos culturales, con un 20% de asistencia anual a espectáculos deportivos. Se indicaba, además, un 9% de participación en asociaciones que no fueran de naturaleza deportiva.

El ejemplo anterior muestra a las claras las implicaciones que, a partir del análisis de datos y porcentajes sobre las actividades de ocio, se suscitan para la toma de decisiones como agentes de ocio.

¿Podemos provocar la reordenación de la agenda de actividades de ocio? ¿Podemos introducir nuevas actividades?

Tiempo

¿Cuánto tiempo de ocio tenemos disponible? ¿A qué dedicamos nuestro tiempo de ocio? ¿Cuándo acumulamos el mayor volumen de tiempo de ocio?

Conforme a datos de 2008 (*Encuesta de Presupuestos Tiempo EPT*. EUSTAT), los ciudadanos vascos disponían de 4 horas y 57 minutos de ocio al día, alcanzando las 6 horas y 52 minutos de los domingos y las

6 horas y 6 minutos de los sábados. Entre los años 1993 y 2008, los vascos habían perdido media hora de tiempo de ocio disponible. Por lo tanto, la presión provocada por la aceleración del tiempo ha iba en aumento. Más agentes de ocio, una oferta más amplia de actividades, más recursos disponibles y, por el contrario, menor tiempo disponible para el ocio. Y no debido necesariamente al trabajo, las encuestas de presupuestos-tiempo ilustraban que se estaba perdiendo más tiempo en desplazamientos, en atascos y en trayectos más largos.

Las 4 horas y 57 minutos de tiempo de ocio se distribuían en tres grandes apartados: 2 horas y 51 minutos en consumo de medios de comunicación y digitales; y 1 hora y 11 minutos excursiones y viajes; 18 minutos a la conversación y estar con los amigos. El resto del tiempo se distribuye entre un amplio listado de prácticas de ocio. Así, por ejemplo, los vascos dedicaban 2 minutos de media diaria a la participación, 4 minutos a la asistencia a espectáculos y 12 minutos a la práctica deportiva.

Como ilustra el ejemplo, cuando un agente de ocio piensa en ganar tiempo de los ciudadanos para su propuesta de actividades se enfrenta a un limitado margen de maniobra, con un tiempo de ocio aquilatado y cautivo. Tal vez una mejor gestión del espacio y de la movilidad podría hacer recuperar algunos minutos para el ocio, pero así todo la pugna por la atención del ciudadano se convierte en un ejercicio de gran dificultad.

La cuestión es, en suma, complicada porque los medios de comunicación y digitales, en todos sus formatos y soportes, concentran el 45% del tiempo disponible de los ciudadanos.

¿Queda margen temporal para otras propuestas? ¿Podemos restar tiempo a esa dependencia mediática? ¿Podemos encajar nuevas propuestas en los restantes tiempos disponibles?

Espacio

¿Dónde se desarrollan las prácticas de ocio? ¿Cuál es el peso de los espacios cerrados y abiertos? ¿Cuál es el porcentaje de prácticas de ocio que se desarrollan en el hogar?

Según datos de 2009 (*Encuesta de la Sociedad de la Información ESI-Familias*. EUSTAT), los hogares de los ciudadanos vascos cuentan con un extenso equipamiento destinado al ocio digital: el 99% tiene televisión; el 60% tienen una segunda televisión; el 93% tiene teléfono móvil; el 68% tiene ordenador personal en el hogar; el 59% tiene conexión a internet desde casa; el 13% televisión de pago; etc.

Se configura así una ventana digital, un hogar mediático tan potente que a veces nos preguntamos: ¿Cómo podemos hacer que un ciudadano

salga de casa? Algunas propuestas de ocio han renunciado a intentarlo y han encontrado su nicho de mercado en el ocio doméstico. Pero, esta tendencia genera cierta inquietud por la pérdida en la vida social y comunitaria que conlleva, junto al consecuente individualismo creciente.

Los espacios abiertos de ocio se han extendido por la ciudad, por la periferia, por el campo y la naturaleza. Los espacios cerrados, los equipamientos y las infraestructuras culturales, deportivas, turísticas y recreativas, aumentan y se prodigan por las urbes del siglo XXI.

¿Seremos capaces de retener a los ciudadanos en la calle ante el proceso de *cooconing*, de retorno al hogar del ocio digital? ¿Seremos capaces de sacar a los ciudadanos de su hogar en el objetivo de disfrutar de experiencias de ocio? ¿Qué sentido daremos a los espacios cerrados, a los lustrados equipamientos de ocio generados en las últimas décadas?

Recursos

¿Cuánto gastan los ciudadanos en los ámbitos del ocio? ¿En qué invierten sus recursos limitados? ¿Cómo se distribuye el gasto en ocio?

Conforme a los datos de 2006 (*Encuesta de Presupuestos Familiares. INE*), los ciudadanos vascos dedican un 21% del gasto a capítulos relacionados con el fenómeno del ocio (cultura, espectáculos, viajes, hostelería, deporte, recreación, hobbies, bricolaje, etc.). En torno a 4.000 euros por hogar. Alcanzando un 13,5% del PIB y un 16% del empleo relacionado con los sectores del ocio.

La crisis sufrida a lo largo de 2009 y 2010 habrá variado de modo importante el gasto total disponible y la estructura del mismo, sobre todo entre aquellos ciudadanos expulsados del mercado del trabajo.

En todo caso, es necesario que observemos con detenimiento la distribución del gasto disponible en los ámbitos del ocio para el posicionamiento más apropiado de cada sector.

¿Qué porcentaje del gasto en ocio seremos capaces de desviar hacia nuestra propuesta? ¿Cómo variará la crisis los criterios y la estructura de gasto del ciudadano? ¿Cómo nos amoldaremos a esos nuevos criterios y estructura?

Emociones, motivaciones, valores y beneficios

Todo lo descrito constituye la parte objetiva de la reflexión: con quién desarrolla su práctica de ocio, qué hace, cuando lo hace, en qué espacios lo hace y con qué recursos cuenta.

Ahora, apuntemos la parte subjetiva. La experiencia se construye a partir de una serie de elementos objetivos como la compañía, la actividad, el tiempo, el espacio y los recursos. Pero, sobre todo, a partir de los aspectos intangibles como las emociones (Goleman, 1996), las motivaciones, los valores y los beneficios.

Vamos a aproximarnos a la intangibilidad, a los aspectos subjetivos de la experiencia de ocio, a través de un acontecimiento cuando menos peculiar. Imaginémos por un momento la final de Copa del Rey de 13 de mayo de 2009 entre el Athletic Club de Bilbao y el Barcelona Club de Fútbol. Un partido a celebrar en miércoles, día laborable, a las nueve de la noche. Un partido a disputar en Valencia, a setecientos kilómetros de Bilbao por autopista, con una conexión por avión limitada, ausencia de tren de alta velocidad. Un partido con entradas por encima de los sesenta euros la más barata. Meses antes la Junta Directiva del Athletic sortea las escasas entradas disponibles, en proporción a la demanda potencial de socios y aficionados interesados en asistir a la final. La noche de la final treinta mil espectadores seguidores del Athletic ocupan tres cuartas partes del Estadio de Mestalla en Valencia. Otros tantos aficionados se quedan en los exteriores del campo, en torno a una carpa gigante instalada a tal efecto y siguen la retransmisión del partido. Aproximadamente el mismo número, llenan las gradas del Estadio de San Mamés en Bilbao para ver el partido a través de cuatro pantallas gigantes de televisión. Numerosas plazas de la Villa, habilitadas con más pantallas, agrupan a numerosas personas que se suman a la fiesta. Miles de aficionados hasta completar un *share*, una cuota de pantalla, del 50% siguen el partido por televisión desde sus hogares.

Todos estos aficionados eran conscientes de que se enfrentaban a un imposible. Enfrente tenían a uno de los mejores equipos de fútbol de todos los tiempos, el Barcelona dirigido por Josep Guardiola, integrado por Messi, Xavi, Etoó, Henry, Iniesta... Un club que ya había ganado la Liga española, que ganará en semanas sucesivas la Champions League, la Supercopa española, la Supercopa europea, el Campeonato del Mundo de Clubes y la Copa Intercontinental. El primer club en lograr los siete torneos. Sin embargo, los aficionados no dudaron en implicar tiempo, espacio, recursos y compañía para participar en una actividad de espectáculo deportivo. Una actividad cara, costosa en tiempo implicado, en espacios incómodos y de dudosa calidad objetiva por la diferencia entre unos y otros. Entonces, ¿qué movió a aquella marea humana a ocupar los espacios mencionados?

Tras un gol del Athletic en los primeros minutos, veinte minutos acrecentaron aún más la ilusión del sueño imposible y con ello la intensidad de la experiencia vivida. Ni siquiera los cuatro goles posteriores de los ju-

gadores del Barcelona consiguieron enfriar el entusiasmo de todos aquellos que desde Valencia o Bilbao se agrupaban en torno a aquel humilde equipo.

El final del partido sólo señala al esperado ganador, el Barcelona, pero la alegría, la comunión de todos aquellos seguidores no hace más que continuar en su expresión de celebración festiva, sin que el reconocimiento de la calidad aplastante del contrario y de la derrota hiciera mella alguna. Dicha celebración continuó hasta el día de la recepción oficial en las calles de Bilbao a la expedición perdedora.

¿Qué pasó por las cabezas y los corazones de tantas personas imbuidas en aquella experiencia festiva de ocio?

Evidentemente no fueron razones objetivas. Por un lado, la acumulación progresiva de emociones que arrancan en la semifinal de Copa contra el Sevilla, en una noche épica y termina en la explanada del Ayuntamiento días después de la derrota. Por otro lado, las motivaciones de miles de personas que se sienten impelidas a apoyar un equipo, un símbolo y una identidad. Por otro, los valores asociados a un club deportivo sin ánimo de lucro, como el David que se enfrenta a Goliath, un proyecto deportivo cargado de valores románticos en medio de un espectáculo deportivo de experiencias mercantilizadas y sujetas a los intereses publicitarios de los medios de comunicación y de los consejos de administración de las sociedades deportivas. Por otro, los beneficios personales y colectivos de carácter intangible que acompañarán a cada una de las personas que disfrutaran aquella noche mágica.

La secuencia narrada da pistas sobre la importancia de las experiencias de ocio auténticas, memorables y significativas. La comprensión de los elementos presentes en dicha experiencia abre las puertas al diseño de nuevas experiencias de ocio en que lo subjetivo puede disculpar, incluso, la pobreza de los elementos objetivos y un resultado final negativo (Monteagudo, 2008).

3. Consecuencias para los juegos de azar y las apuestas deportivas

¿Cómo influye todo lo anterior en los juegos de azar, en los juegos de competición y en las apuestas deportivas?

Influye en la *parte objetiva*. Ha habido cambios en las prácticas, en los hábitos y en los consumos, tanto desde el punto de vista del con quién, qué, cuando, donde como del con qué. Seamos, por lo tanto, sensibles a estos cambios, preocupémonos más por las tendencias generales.

Porque si no levantamos la vista y observamos el fenómeno del ocio en su conjunto difícilmente podremos innovar: acercarnos a nuevos públi-

cos: desde una invitación a la soledad o la compañía, desde nuevos horarios, desde lugares distintos, con los precios ajustados al deseo.

A modo de ejemplo: ¿Por qué mantenemos los espectáculos de teatro, ópera o música a las ocho de la tarde, en día de labor, como si la ciudad industrial de los años setenta permaneciera inalterable? Los ciudadanos, que tienen más capacidad económica y son más activos culturalmente, están en la franja de edad entre 35 y 55 años. Tienen uno o dos hijos. Salen tarde de trabajar y sólo con encarar la conciliación familiar ya tienen bastante. ¿Por qué no programamos esas mismas obras de teatro o conciertos musicales los domingos a las doce del mediodía? A la hora del vermut y las rabas. La respuesta al uso sería: «*Pues no vendría nadie*». La misma respuesta que dan los gerentes de los polideportivos o de las casas de cultura cuando preguntamos por qué están cerrados los domingos a la tarde. ¿Cómo permanecen cerrados los equipamientos de ocio en los momentos en que se acumula una mayor bolsa de tiempo de ocio disponible? O dicho de otro modo, ¿cómo se puede renunciar al 25% de la cuota de tiempo disponible de ocio de los ciudadanos? Y la respuesta es siempre idéntica: «*Es que si abro no va a venir nadie*». Evidentemente, porque nadie en la ciudad piensa que va a tener el polideportivo o la casa de cultura abiertos un domingo a la tarde, por lo que nunca entra entre sus opciones posibles, y por lo tanto, nunca se provoca un cambio de hábito.

La oferta de juegos de azar, juegos de competición y apuestas deportivas debe saber leer e interpretar las tendencias del fenómeno del ocio como práctica en soledad y compañía, actividades elegidas, tiempo disponible, espacios posibles y recursos al alcance, para posicionarse adecuadamente.

Pero, todo lo anterior influye, igualmente, en la *parte subjetiva*. La gran cuestión es la experiencia de ocio que adquiere dimensiones distintas. En el caso de los juegos y apuestas, partiendo de la dimensión lúdica, aquella que Manuel Cuenca: «tiene una finalidad de descanso y diversión». El descanso, «interpretado como separación del trabajo y del quehacer cotidiano», y la diversión, «entendida como acción que distrae, que te evade de los límites de la realidad» (Cuenca, 1993), son los principales procesos que favorece. Las actividades prototípicas en las que se plasma serían el propio juego, así como la práctica cultural, el turismo tradicional, la práctica deportiva, el paseo y la tertulia. El juego es la actividad más representativa de esta dimensión, en todas sus variedades y expresiones. La práctica cultural, no tanto las actividades en sí mismas, pueden ser interpretadas desde esta dimensión. De igual manera la práctica deportiva, vista desde la actitud lúdica del usuario, son un buen ejemplo de la búsqueda de descanso y diversión. El turismo tradicional, identificable con el *sol y playa*, el turismo vacacional, encuentra su principal

fundamentación en los mencionados motivos, a los que se podrán añadir otros argumentos personales y sociales. El paseo y la tertulia forman parte de lo más genuino de esta dimensión del ocio. En todas ellas el descanso y la diversión ocupan un lugar central, en el camino de la evasión y la ruptura con lo cotidiano y lo ordinario. Se desenvuelve en el tiempo del no-trabajo, en el cese de la actividad laboral, aunque no sólo suponga una actitud compensatoria frente a sus efectos. Si bien en ocasiones la confusión entre ocio y trabajo puede acabar en integración enriquecedora de ambos conceptos, en un número significativo de casos se genera el perfil de ciudadano *trabajo-dependiente*.

Pero, no todos los ciudadanos buscan en el juego un sentido lúdico de descanso y diversión. Es decir, no todas las personas que entran en equipamientos o servicios de juegos y apuestas buscan lo mismo. La actividad es aparentemente siempre la misma, pero es muy importante saber las diversas motivaciones que acompañan a su aproximación. Habrá personas que busquen la ruptura de lo cotidiano, la dimensión festiva de dicha oferta. Habrá gente que venga simplemente por una dimensión asociativa, la cuadrilla, el grupo ha decidido que vamos al lugar indicado y me guste o no, vamos y pasamos un rato. Hay quien entra en una dimensión consuntiva, es decir, encuentra el disfrute en consumir, gente que va de tiendas, otros que compran libros incluso aunque no vayan a leerlos, otros que coleccionan discos de vinilo, otros que juegan y apuestan. Algunos participan de lo que conocemos como la dimensión extrema, esa dimensión en la que el ciudadano busca la ruptura de lo cotidiano, no a través de lo festivo o de un consumo pautado, sino que por medio de la adrenalina, la aventura, lo contingente, las sensaciones que están al límite. La búsqueda puede acabar también en una dimensión ausente, es decir, aquella en la que las personas no encuentran nada. Puede vivirse también una dimensión alienante del ocio, como en el caso de quienes lo único que acaban haciendo es deporte, lo único que saben es jugar con la maquinita o que lo único que saben hacer es leer, leer y leer. Y, finalmente, está la dimensión nociva del ocio, que es aquella en la que la persona rompe las reglas de juego de lo que sea, de la actividad deportiva, de la actividad turística (por ejemplo: el turismo sexual en la explotación infantil) o de la actividad recreativa, en la práctica de los juegos de azar y de competición. La dimensión nociva exige el fomento de la dimensión preventiva y de la dimensión terapéutica. Los propios ofertantes de ocio, en este caso los agentes del sector del juego y las apuestas, y los propios ciudadanos debemos prevenir ante las derivaciones provocadas por los excesos de cualquier práctica de ocio.

La mercantilización de las experiencias de ocio es una realidad insoslayable. Si no existiera una editorial nunca habiéramos podido leer a Ga-

briel García Márquez. Por lo tanto, para el disfrute de algunas parcelas del ocio se tiene que dar el consumo, tiene que haber una economía del ocio, empresas del ocio, actividad económica en torno al ocio. Pero, la actividad económica en el ocio debe contemplar la regulación garantista de las instituciones y la autorregulación responsable de las empresas. No se nos debe olvidar que el ocio es un derecho fundamental que está protegido por la Declaración de Derechos Humanos y que debe tender a ser una experiencia integral. En la medida en que seamos conscientes de que nuestra propia actividad vulnera estos fundamentos, la mercantilización de la experiencia debería autorregularse, tendría que introducir sus propios elementos de control y límites éticos.

Pensemos en nuestros propios hijos, cuando evaluamos el ocio que ofertamos. Si el ocio que ofertamos no lo vemos usado, disfrutado y consumido por nuestros hijos no lo pongamos al alcance de los hijos de los demás.

Es inevitable la mercantilización de la experiencia de ocio. Estamos legitimados para desarrollar todo tipo de actividades en el mundo del ocio, pero con dos límites: el de la protección y garantía de un derecho fundamental y la no vulneración del potencial que tiene el ocio como experiencia integral de desarrollo humano. En la medida que nuestra actividad genere efectos perversos no deseados, introduzcamos el concepto del ocio socialmente responsable, que indica si lo que estoy ofertando lo consideraría igual de positivo si fuera dirigido a personas que me importan.

Termino con una cita de Johan Huizinga, un gran historiador holandés que comparte la siguiente reflexión en vísperas de la Segunda Guerra Mundial (Huizinga, 1960):

¿En qué medida la cultura que vivimos se desarrolla en forma de juego? ¿En qué medida el espíritu lúdico inspira a los hombres que viven la cultura? El siglo pasado perdió mucho del elemento lúdico que distinguió a siglos anteriores. Ahora bien, ¿se ha compensado esta pérdida o, por el contrario, se ha incrementado?

Bibliografía

- ÁLVAREZ MOZONCILLO, J.M.^a (2004): *El futuro del ocio en el hogar*, Dautaur, Madrid.
- ANTON CLAVÉ, S. (2005): *Parques temáticos. Más allá del ocio*, Ariel, Barcelona.
- BAUMAN, Z. (2002): *Modernidad líquida*, FCE, México.
- BECK, U. (1998): *La sociedad del riesgo*, Paidós, Buenos Aires.
- BELL, D. (1973): *El advenimiento de la sociedad postindustrial*, Alianza Universidad, Madrid.

- BORJA, J. y CASTELLS, M. (1997): *Local y global*, Taurus, Madrid.
- BUSTAMANTE, E. (2003): *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Las industrias culturales en la era digital*, Gedisa, Barcelona.
- CASTELLS, M. (1997): *La era de la información*, Alianza Editorial, Madrid.
- CASTELLS, M. (2009): *Poder y comunicación*, Ariel, Barcelona.
- CUENCA, M. (1993): *Ocio y futuro. Del homo ludens al homo festus*, en *Letras de Deusto*, n.º 59, mayo-junio, Bilbao, pp. 239-260.
- CUENCA, M. (2004): *Pedagogía del ocio: Modelos y Propuestas*, Universidad de Deusto, Bilbao.
- DURÁN, M.A. (2007): *El valor del tiempo. ¿Cuántas horas te faltan al día?*, Espasa, Barcelona.
- GARCÍA CANCLINI (1999): *La globalización imaginada*, Paidós, Buenos Aires.
- GOLEMAN, D. (1996): *Inteligencia emocional*, Kairós, Barcelona.
- GONZÁLEZ SEARA, L. (1998): *El laberinto de la fortuna. Juego, trabajo y ocio en la sociedad española*, Biblioteca Nueva, Madrid.
- HONORÉ, C. (2004): *Elogio de la lentitud*, RBA, Madrid.
- HUIZINGA, J. (1960): *Homo Ludens*, Revista de Occidente, Madrid (edición original: *Homo Ludens*, Akamamische Verlagsanstalt Pantheon, Colonia, 1938).
- INNERARITY, D. (2004): *La sociedad invisible*, Espasa, Madrid.
- INNERARITY, D. (2006): *El nuevo espacio público*, Espasa, Madrid.
- INNERARITY, D. (2009): *El futuro y sus enemigos*, Paidós, Barcelona.
- LIPOVETSKY, G. (2007): *La felicidad paradójica*, Anagrama, Barcelona.
- LYOTARD, J.F. (1984): *La condición postmoderna*, Cátedra, Madrid.
- MONTEAGUDO, M.J. (ed.) (2008): *La experiencia de ocio: una mirada científica desde los estudios de ocio*, Instituto de Estudios de Ocio, Universidad de Deusto, Bilbao.
- RIFKIN, J. (2000): *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*, Paidós, Barcelona.
- SAN SALVADOR DEL VALLE, R. (2000): *Políticas de Ocio. Cultura, turismo, deporte y recreación*, Instituto de Estudios de Ocio, Universidad de Deusto, Bilbao.
- SAN SALVADOR DEL VALLE, R. (2009): *La aceleración del tiempo y el fenómeno del ocio*, en Cuenca, M. (ed.): *El tiempo del Ocio: transformaciones y riesgos en la sociedad apresurada*, Instituto de Estudios de Ocio, Universidad de Deusto, Bilbao, pp. 23-42.
- SARTORI, G. (2001): *La sociedad multiétnica*, Taurus, Madrid.
- TAPSCOTT, D. y WILLIAMS, A. (2007): *Wikinomics*, Paidós, Barcelona.
- VEGARA, A. y DE LAS RIVAS, J.L. (2004): *Territorios inteligentes*, Fundación Metrópoli, Madrid.
- VERDÚ, V. (2003): *El estilo del mundo. La vida en el capitalismo de ficción*, Anagrama, Barcelona.
- VILLA, A. y POBLETE, M. (2008): *Aprendizaje basado en competencias*, Instituto de Ciencias de la Educación, Universidad de Deusto, Bilbao.
- VOGEL, H.L. (2004): *La industria de la cultura y el ocio*, Fundación Autor, Madrid.

Capítulo 2

El universo del ocio y el entretenimiento: una aproximación a los juegos de azar

Germán Gusano Serrano

Los hombres son sólo parcialmente racionales, y es indudable que la emoción es la fuerza dinámica de la inteligencia.

Harold Laski¹

1. La importancia de la elección

Según algunos pensadores interesados en los temas relacionados con la *razón*, y centrándonos en la primera parte de la frase de Laski, la *racionalidad* es una capacidad humana que permite pensar, evaluar y actuar de acuerdo con ciertos principios, para satisfacer algún objetivo o finalidad. Usando la razón, el ser humano intenta elegir con el objetivo de conseguir los mayores beneficios, desde las variadas limitaciones del cerebro y de acción sobre el entorno. Cualquier construcción mental llevada a cabo mediante procedimientos racionales tiene por tanto una estructura lógico-mecánica fácilmente distinguible.

Sin embargo, el ser humano se vale además de otros procedimientos para tomar decisiones y no siempre guía sus comportamientos de acuerdo con criterios de *racionalidad*, esto es, la adecuación entre los fines y los

¹ Frase atribuida a LASKI, H.J. (1893-1950), político e intelectual inglés. Profesor de Ciencia Política en la Universidad de Londres. Ocupó diversos cargos interinos en distintas universidades americanas y en la *London School of Economics and Political Science*.

medios utilizados para alcanzar aquéllos. En esos otros casos, la razón no parece ser el principal *motor* mental, me refiero al comportamiento no racional o irracional. Podemos concluir inicialmente que algunas de sus conductas son completamente *irracionales*, y ninguna de ellas es completamente *racional*.

Probablemente uno de los debates más controvertidos respecto del comportamiento humano, y que ha marcado buena parte de las relaciones entre diferentes ramas científicas, se ha centrado en determinar si los agentes son racionales cuando efectúan sus elecciones, si su principal motivación es perseguir su propio interés y maximizar su utilidad, y si cuentan con información completa cuando eligen.

Así, y desde un punto de vista próximo al filosófico, la racionalidad puede aplicarse a nuestras expectativas, a nuestras evaluaciones y a nuestras acciones. Puede fundamentarse en creencias o axiomas, otorgando un crédito pleno a un hecho o acontecimiento como cierto, o por otro lado, admitirlo por su claridad y evidencia, sin necesidad de demostración. Pero, como apuntaba anteriormente, no siempre evaluamos racionalmente. La parte racional depende de distintas variables como, por ejemplo, de la educación recibida, ya que el tipo de educación condiciona, en mayor o menor medida, el abanico de posibilidades en los procesos de toma de decisiones. La causa es que el ser humano no posee el suficiente criterio como para poder *educar a la razón* de manera que entienda y procese plenamente sus propios sentimientos, pasiones y emociones y así, poder dirigir y moldear la imaginación y las facultades de creación. La racionalidad es, desde este punto de vista, una aspiración humana, más que una realidad. A falta de una educación que nos capacite para ello, la complicada realidad actual es que nos enfrentamos a la desesperanza que padece el ser humano ante el *sufrimiento* de pensar que estamos desprotegidos y sólo dependemos de nuestras facultades mentales, que, para colmo, no conocemos ni conoceremos nunca en plenitud. En suma, el hombre es un ser limitado. La racionalidad también lo es.

Por otro lado, y desde el punto de vista de las ciencias sociales, en economía, sociología y ciencia política, una decisión se califica frecuentemente como racional si es óptima en un determinado sentido. Los individuos u organizaciones se denominan racionales si tienden a actuar óptimamente —entendido como la máxima adecuación entre los fines perseguidos y los medios utilizados— respecto de sus objetivos, de acuerdo con los objetivos que persiguen al tomar las decisiones. El sentido en el cual son racionales depende del contexto social y del problema particular considerado. El supuesto de la racionalidad ha sido el centro de multitud de críticas de los analistas y expertos. Lo cierto es que el supuesto en el cual el agente es racional y busca su propio interés es demasiado sim-

plista. Muchas veces los agentes se comportan de manera irracional, por ejemplo, cuando se mueven por motivaciones altruistas. Por otra parte, existen muchas motivaciones a la hora de elegir y el agente se enfrenta no sólo con una amplia gama de posibilidades, sino también con distintas necesidades y deseos que pueden variar en cada momento y contexto. Además, los agentes no disponen de información completa. La ignorancia de los hechos, de las posibles alternativas, o los estados de confusión, entre otros muchos factores, pueden condicionar la elección.

La teoría de la *elección racional* (*rational choice*), sostiene que los comportamientos sociales de los individuos se suponen guiados por la maximización de sus utilidades. La elección racional es una visión teórica usada en ciencias sociales que interpreta los diferentes fenómenos a partir de supuestos básicos que derivan de principios de la economía: el comportamiento de los individuos —agentes en el mercado—, siempre tiende a maximizar su utilidad o beneficio y tiende a reducir los costes o riesgos. Esta racionalidad tiene que ver con una *cierta intuición* que lleva a los individuos a optimizar y mejorar sus propias condiciones. El actor individual es la unidad de análisis de esta teoría. Se asume, en grandes corrientes de pensamiento, que todo individuo se guía por su interés personal, por tanto, todos los individuos son *egoístas*²; y todo individuo tiene la capacidad necesaria para poder elegir la mejor línea de conducta, independientemente de la complejidad de la elección que deba tomar. Esto no implica necesariamente que estos supuestos sean ciertos, es decir, que los individuos en realidad se comporten de esa manera, pero se supone que podemos explicar el comportamiento observado en un agregado, como un mercado, si suponemos que así es, tal y como defiende, por ejemplo, Friedman³.

Lo expuesto anteriormente puede desembocar en los conceptos de *eficacia* y *eficiencia*. Ambos constituyen elementos básicos que delimi-

² HOBBS, Th. (1588-1679) ya concibió al ser humano como *egoísta*, un «lobo para el hombre» (*homo homini lupus*), algo radicalmente contrario a lo presumido por Platón y a Aristóteles. Por otra parte, las *corrientes neoliberales*, más modernas, también entienden que el individuo es egoísta, que se mueve defendiendo estrechos intereses inmediatos y, sus deseos de consumo y de ganancias, necesitan la total libertad de mercado pues las regulaciones estatales perjudican el «interés general» que puede alcanzarse con la armonización automática o espontánea de los intereses egoístas. Así, pues, lo natural es el individuo, no la sociedad; lo natural es la voluntad de cada individuo, no la voluntad general; lo natural es la libertad de cada individuo, no la libertad de los demás; *lo natural es el egoísmo de cada individuo*.

³ FRIEDMAN, M. (1912-2006), uno de los principales representantes de la Escuela de pensamiento económico de Chicago. Premio Nobel de Economía (1976) e intelectual de referencia para las corrientes liberales. Ha escrito varias obras en las cuales trata la *libertad de elección*.

tan los objetivos que se propone un individuo —y por supuesto, también esencial en las organizaciones—, y su utilización apropiada es muy importante, adecuándolos a cada situación, en la permanente búsqueda de una mejora continua en el desempeño de las diferentes acciones o actividades a realizar una vez elegidas. La *eficacia* mide los resultados alcanzados en función de los objetivos que se han propuesto, presuponiendo que esos objetivos se mantienen alineados con la visión que se ha definido. Mayor eficacia se logra en la medida que las distintas etapas necesarias para alcanzar esos objetivos, se cumplen de manera organizada y ordenada sobre la base de su prioridad e importancia. Mientras que la *eficiencia* consiste en la medición de los esfuerzos que se requieren para alcanzar los objetivos. El coste, el tiempo, el uso adecuado de factores materiales y humanos, cumplir con la calidad propuesta, constituyen elementos inherentes a la eficiencia. Los resultados más eficientes se alcanzan cuando se hace un uso adecuado de estos factores, en el momento oportuno, al menor coste posible y cumpliendo con las normas de calidad requeridas.

Covey sostiene que sus «Siete Hábitos»⁴ son de efectividad porque se basan en principios y brindan los máximos beneficios posibles a largo plazo. Establece que estos principios marcan la relación equilibrada entre producción (*eficacia*) y capacidad de producir (*eficiencia*) y lo ejemplifica con la conocida fábula de *Esopo* de «La Gallina de los Huevos de Oro» que narra la historia de una gallina que un día comenzó a poner huevos de oro. La codicia del dueño lo llevó a matar la gallina para sacarle todos los huevos de una sola vez, pero descubrió que estaba vacía. Ya era tarde cuándo descubrió que había matado a la gallina de los huevos de oro. Esto reafirma que la *efectividad se encuentra en el equilibrio* entre la producción de los resultados deseados (los *huevos de oro*) y la capacidad de producción (la aptitud o *el medio que produce los huevos de oro*). Permittedome trasladar las enseñanzas de esta fábula al campo de los juegos de azar, es absolutamente necesario alcanzar el *equilibrio* entre la producción de los resultados deseados, los beneficios económicos y sociales, y la capacidad de producción. Quiero decir que los diferentes juegos de azar deben desarrollarse y desenvolverse bajo el principio de transparencia y de seguridad jurídica (legalidad), protegiendo a todos los implicados —hacienda pública, empresa privada, y sociedad—; y asimismo, *el jugador debe equilibrar* inteligencia, racionalidad, y emoción.

⁴ En esencia, el libro recoge *siete principios de acción*, que, una vez establecidos como *hábitos*, ayudarán al lector a alcanzar un alto nivel de efectividad en los aspectos relevantes de su vida. COVEY, S.R. argumenta que dichos hábitos están basados en principios de carácter ético que, a diferencia de los valores, son atemporales y universales. Intenta que sus hábitos se conviertan en paradigmas del desarrollo personal y empresarial.

Por su parte, Simon⁵ recurre al concepto de racionalidad limitada (*bounded rationality*), este autor propone, y defiende, reemplazar el elemento de maximización por el de satisfacción. Esto es, asegura que el decisor no se preocupa tanto por elegir lo óptimo como por elegir una acción cuyo resultado le satisfaga. El individuo no puede realizar una ordenación completa de las preferencias, debido a sus limitaciones tanto internas, como externas.

Así y según lo expuesto, cuando utilizamos el término *racionalidad limitada* nos estamos refiriendo a que los individuos, al afrontar procesos de toma de decisiones, se encuentran ante dos tipos de limitaciones. En primer lugar, existe toda una serie de limitaciones internas al individuo, relacionadas con su estructura cognitiva, las cuales suponen una importante barrera a su capacidad de pensamiento o raciocinio. En segundo lugar, existe otra serie de limitaciones relacionadas con la estructura del ambiente en la que se halla inserto el individuo (externas), las cuales suponen un obstáculo a la hora de obtener toda la información relevante para tomar una decisión. Como podemos observar y defienden diferentes autores, entre ellos Laski: *los hombres son sólo parcialmente racionales*.

2. El juego: cultura y sociedad

Desde una vertiente sociológica y antropológica, se desprende de multitud de lecturas que *el juego es más viejo que la cultura*. El juego a través de las distintas culturas, a lo largo del tiempo, ha adoptado distintas formas y ha tenido diferentes explicaciones desde diferentes campos científicos, sin embargo, todas ellas son parciales, una no abarca a todas.

Como señala Huizinga «todo ser pensante puede imaginarse la realidad del juego» por lo tanto, éste puede adoptar distintos significados dependiendo del contexto, ya que todos los hombres tienen su *mundo propio*, que está formado por el conocimiento previo que la persona tenga y por la cultura en la cual se encuentre inmerso. El juego tiene diversas formas de expresión según las diferentes etapas en la vida del hombre. El juego de los adultos es más profundo que el desarrollado en el ámbito infantil, pero como señala este autor «el hombre juega como un niño, por gusto y recreo, por debajo del nivel de la vida seria...», considerando

⁵ SIMON, H.A. (1916-2001), economista y politólogo estadounidense. Premio Nobel de Economía (1978) por su contribución a organizar, a *racionalizar*, el proceso de toma de decisiones. Expone que es imposible tener información completa y perfecta en los momentos de tomar decisiones.

como serio todo lo derivado de las responsabilidades laborales cotidianas, claramente vinculado con la *búsqueda de ocio y entretenimiento*.

Este mismo autor define el concepto de juego como una «acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de *ser de otro modo* en la vida corriente». Una de las características más importantes del juego, es ser una actividad libre: «el juego por mandato no es juego», es decir, no debe suponer ninguna obligación, ya que cada persona debe decidir si participar o no y, por esta razón, poder ser abandonado en cualquier momento; *su elección debe ser absolutamente libre*⁶.

Cuando se juega, se tiene noción de que es un *escape a la vida corriente*, pero como toda actividad debe tener un inicio y un fin; el ritmo y la armonía, son las cualidades más visibles que se encuentran en el juego. Si bien existe armonía y ritmo en el jugar, también existe *tensión*. Ésta última alude a la incertidumbre y azar que se dan en el juego. Esta tensión pone a prueba las facultades de las personas que juegan. Esto es muy importante, ya que el hombre, en medio de sus deseos de ganar debe obtener un *equilibrio* para no salirse de las normas y reglas del juego. Estas normas y reglas, libremente aceptadas por los jugadores, son un punto fundamental en el juego. Si se transgreden, el *juego se acaba*.

Al analizar lo expuesto anteriormente me pregunto qué es la actividad lúdica. Si bien puede ser la forma espontánea en que se expresa el ser humano, tanto social como personalmente, también puede ser la forma de liberar nuestras tensiones, de esparcirnos o de entretenernos, pero ante todo, *el juego es ocio*, ya que, generalmente y en su sustancia, nos debe producir agrado, satisfacción, alegrías, en definitiva, cualquier sensación agradable que podamos identificar.

Nuestro *mundo* actual parece estar *muy ocupado*, parece que estamos tan ocupados que no tenemos tiempo de compartir. Así, el problema fundamental es que no tenemos *tiempo*, ya que una vez que aprendimos a medirlo, nos convertimos, unos más que otros, en *esclavos suyos*. Necesitamos momentos de esparcimiento, momentos de *ocio*, para que, entre

⁶ BRIZUELA, J. y CÍA, A., en su *Manual de juego responsable*, exponen que existe una minoría vulnerable (aproximadamente un 4%) que practican, lo que denominan, *un juego inmoderado, descontrolado o compulsivo*, pudiendo desembocar en un juego problema, e incluso, patológico. La característica esencial de este último reside en su comportamiento de juego descontrolado, persistente y recurrente, que altera la vida personal, familiar o profesional. Manifiestan que el problema radica esencialmente en el individuo, en la persona vulnerable que termina padeciendo este trastorno.

otras cosas, surja el pensamiento y la sensibilidad hacia ciertos temas o aspectos de la realidad, en cualquiera de sus vertientes.

Lo que facilitó en gran medida la disposición de los griegos hacia el pensamiento fue el tiempo; tenían *suficiente* tiempo libre para pensar y para observar las cosas que los rodeaban. Lo mismo sucedía en los países orientales, donde sus habitantes dedicaban mucho tiempo a *la holganza, en su acepción relativa al ocio*; de ahí lo *trascendente* de sus filosofías. Los orientales, sin menospreciar a los pensadores occidentales, han sido los principales defensores del *ocio*. En las corrientes occidentales, Marx ya escribe en su obra *El Capital*, que el *reino de la libertad* —entendida como ocio— sólo puede llegar cuando se haya superado el *reino de la necesidad* y se haya reducido la jornada de trabajo al mínimo, situación que vendrá posibilitada por el desarrollo y expansión de la tecnología y la ciencia⁷.

Parece obvio que es mejor tener tiempo que dinero; el dinero nos da ciertas comodidades y ciertos privilegios que nos hacen sentir *superiores* a los demás, es un producto estrictamente social, es decir que carece de toda fuerza fuera de esa intención humana de *superioridad*, la cual le da sentido. Es lógico que nadie contaría el dinero entre la lista de cosas imprescindibles que se llevaría a una *isla desierta*, porque el dinero no sirve sin los demás y si no hay cosas que adquirir con él. Todos anhelamos tener grandes sumas para alimentar nuestro *ego*, para conseguir la aprobación de los demás, reconocimiento social y poder realizar más actividades económicamente valoradas, consecuencias inevitables de la convivencia social. El dinero nos llena de necesidades, muchas de ellas absurdas, y nos confiere una gran capacidad para *aburrirnos* con lo que ya poseemos, *lo actual va perdiendo emoción* y hay que *recrearlo* para adaptar las nuevas necesidades lúdicas al presente, o incluso al futuro cercano. El siglo XXI se aventura como la *época de maximizar el tiempo de ocio*, la búsqueda de la conciliación personal, ociosa y laboral.

En la nueva *Edad Digital*, que comenzó en 1990, cuando se creó la *World Wide Web (la Red Global Mundial)*, Internet se ha consolidado como el mayor centro o plataforma de ocio, y de negocios, del mundo. Dentro de ese *universo de ocio* y de entretenimiento hay un espacio reservado para el mundo del juego y de las apuestas. La *Red* ofrece innumerables páginas (*webs*) que se dedican a ello, el *ciberespacio* es el escenario de múltiples transacciones que se suceden cada segundo. Así, y de modo

⁷ GONZÁLEZ SEARA (1998): 50-51. Relativo a Marx, K., en su obra *El Capital*, tomo III, Méjico, Fondo de Cultura Económica (FCE), 1996. Este autor hizo su tesis doctoral sobre *Epicuro*, siendo conocedor del mundo griego, y mantiene la concepción del ocio como algo libre, más allá de la producción y del trabajo.

paralelo, los internautas han encontrado una inagotable fuente de ocio y entretenimiento. La creciente accesibilidad a todo tipo de servicios e información permite a cualquier persona encontrar múltiples formas de disfrutar, independientemente de las limitaciones, principalmente las geográficas.

Actualmente, en los inicios del siglo XXI, en el ámbito social, las sociedades occidentales capitalistas se caracterizan por la consolidación de las nuevas tecnologías de la información y los fenómenos de *globalización*, la denominada por Castells⁸ como *sociedad red*; y en el ámbito individual esta interrelación ilimitada genera multitud de posibilidades de ocio. De esta forma, el ocio aparece como un elemento clave dentro del *estilo de vida* en estas sociedades, más si cabe cuando su papel se va haciendo cada vez más predominante por el aumento de tiempo libre que va produciéndose, de manera progresiva, en estas sociedades.

El ocio y el entretenimiento a través de Internet presentan diversas variantes acordes a las preferencias de los internautas —información, películas, libros, etcétera—. No obstante, uno de los campos de *ocio virtual* con una mayor incidencia económica lo constituyen los juegos de azar en su variante virtual. Tras el estallido de la *bomba digital* han aparecido, y se han consolidado, nuevos espacios relativos al juego on line, los gobiernos *desean, y deben*, controlar la falta de transparencia y seguridad en muchos aspectos, pero la propia naturaleza virtual de la *Red* dificulta, hasta *límites insospechados*, su control. El juego de azar por Internet se ha visto, y se verá aún más, beneficiado por el cambio en la conducta de los consumidores, quienes han ido modificando sus patrones de comportamiento, y de gasto, ante las diversas circunstancias sociales y económicas. La nueva tendencia es *quedarse en casa* en lugar de *salir*, ya que los consumidores buscan ahorrar dinero y tiempo, en su ocio y entretenimiento, en desplazamientos y otros gastos añadidos. El juego en línea —*on line*— está perfectamente posicionado para sacar *ventaja*⁹ de esta tendencia y, también, para ofrecer la conveniencia, la variedad y el valor prioritario que los consumidores le dan al dinero y al tiempo en la actualidad.

⁸ CASTELLS, M., sociólogo, el cual, principalmente, dirige su esfuerzo hacia la comprensión de los mecanismos de funcionamiento de lo que él denomina *el capitalismo de la información*.

⁹ «Ventaja competitiva» en términos económicos. Ventaja que, en nuestro ámbito, posee este tipo de juego (*on line*), y por tanto la que poseen —o poseerán— las compañías que desarrollan y operan esta modalidad, respecto a otras compañías competidoras que no se *benefician* del potencial de los entornos *virtuales*. Desarrollo que debe —o debería— realizarse, *para todos los implicados*, amparado en los principios de transparencia y seguridad jurídica.

En conclusión, el juego es *creación* dentro de un mundo social, cultural, y económicamente relacionado; tanto la creación de un *nuevo mundo*, donde existe un orden, ritmo propio, límites, y reglas, como también la creación en el sentido de la alta capacidad imaginativa del hombre. Es un reto a su inteligencia y a la capacidad de inventiva; espacio y escenario en los que demuestra su habilidad y su destreza; esa virtuosidad propia de la condición humana, que Ortega define: «el ser humano no vive en el presente, sino en el futuro»¹⁰. Los nuevos desarrollos empleando las tecnologías más actuales dan lugar a juegos en línea, virtuales, aprovechando la *red de redes*, Internet. Toda la vida la mueve el azar y la necesidad, es la conjunción entre la necesidad de cambiar, de buscar alternativas, y de crear y, por otro lado, el azar que se cruza y permite que ocurra esa transformación. Podemos aplicarlo al fenómeno del *ocio* y a la búsqueda de la *emoción* que, como refleja Laski, es «...la fuerza dinámica de la inteligencia». Es la inteligencia la que descubre las potencialidades del ocio y del entretenimiento, así como las múltiples modalidades con que se puede satisfacer esa necesidad humana.

3. El azar y la necesidad

Los conceptos de azar y necesidad parecen irreconciliables. Sin embargo, ya en la Grecia clásica, en una frase atribuida al filósofo Demócrito (s. IV a.C.), se afirmaba que «todo lo que existe en el mundo es fruto del azar y de la necesidad». Mucho más reciente, Monod, sostiene que la vida —centrándose en el orden biológico—, en general, está sometida al azar y a la necesidad, y continúa diciendo que la vida aparece por casualidad, y que el hombre es producto de un *continuo azar*.

Aristóteles realizó algunas precisiones relevantes: el concepto de lo necesario tiene varios sentidos, uno de ellos alude a que es necesario lo que no puede ser de otro modo y lo que, por consiguiente, existe solamente de un modo. Este último concepto es el más pertinente y el que ha ejercido más larga influencia. Al menos, permite distinguir entre la necesidad y el destino, así como lo que sucede por necesidad, y lo que tiene lugar por accidente, por *azar*.

¹⁰ Según la filosofía de ORTEGA Y GASSET, la vida humana queda referida al *futuro*, a la *búsqueda constante*. El hombre es pura expectativa, y su vida es proyecto puro. Intenta una síntesis original entre la razón y la vida, desarrollando su filosofía más original: el *raciovitalismo*. En definitiva es un defensor del pensamiento y de la imaginación, lo cual inevitablemente conecta con el desarrollo humano y con las nuevas tecnologías.

También existen autores que sostienen que lo fortuito, lo azaroso, coexiste con un orden racional y permanente en todo desarrollo vital. Así, Cournot sostiene que el azar gobierna el mundo o mejor, tiene una parte importante en el gobierno del mundo. Para este autor, el azar es el encuentro accidental de series independientes de causas y efectos que concurren a la producción de un fenómeno. Por su parte, Meyer, mantiene que el azar no es la arbitrariedad o el *capricho*, sino que es el entrecruzamiento de series de acontecimientos que se produce obedeciendo a su propia exigencia de necesidad.

Evidentemente, el azar, tal y como lo conciben Cournot y Meyer, existe. Hechos fortuitos e inesperados irrumpen en el acontecer o devenir de cualquier realidad, modificándola en ocasiones de modo decisivo. Por tanto, el resultado de los denominados juegos de azar no tiene un *rumbo* ineludible o determinado (así ocurre, por ejemplo, en el juego de dados o en las máquinas recreativas con premio), no se puede saber o señalar, inicialmente, una dirección, en cada momento del acontecer, en cada instante del devenir de los fenómenos, hay posibilidades múltiples e imprevisibles, ya que el pensamiento (la racionalidad) se pierde en la *compleja red* de causas y efectos presentes.

Para los *amantes* del azar, muchas veces una jugada es la *línea invisible* entre el éxito y el fracaso. Sin embargo, los griegos ya explicaron que la suerte tenía «tres hijas»: *Fortuna*: es con lo que nacemos, nuestras capacidades que claramente cada uno tiene las suyas. *Destino*: es la dirección hacia la que vamos, el trabajo que hacemos para que desarrollemos toda la potencial *fortuna interior* que tenemos, todas nuestras capacidades; y, finalmente, el *Azar*: las oportunidades que nos ofrece la vida para demostrar que nuestra *fortuna* trabaja con el *destino* para convertir las oportunidades en hechos.

Es innegable que nos atrae poderosamente el *azar*, término que usamos —como ya adelantaba— porque no conocemos todas las variables que influyen en la sucesión de los acontecimientos: *ignoramos la totalidad de las causalidades*. Se trata de contar con un elemento no elegido a voluntad, sino impuesto —en el caso de determinados juegos, son elementos de carácter técnico o mecánico—, comparable a las condiciones con las que nacemos y en las que vivimos, mezcla de azar y acciones voluntarias. Cuando tomamos una decisión, normalmente, no pensamos en el papel que juega o que desempeña *el azar*, elemento permanente en nuestras vidas. Por eso, el éxito o el fracaso, no dependen, en multitud de ocasiones, de una voluntad racional, o completamente racional, sino también de circunstancias fortuitas y sorprendentes.

Respecto a los juegos de azar, todos sabemos que si se denominan así es porque no hay forma, al menos legal, de controlar sistemáticamente los

resultados del juego y, por tanto, apenas intervienen las habilidades de la persona para saber cuándo se cantará bingo, si la ruleta se detendrá en uno u otro número, si el número premiado de la lotería acabará en una terminación u otra, o si un jugador marcará un punto en tal o cual minuto. El juego parece que nos lleva a elevar el azar a la categoría de *jugador imprevisible*. Sin embargo, el juego nos dice que el azar es la *razón* que explica lo que no hemos sido capaces de anticipar.

4. La inclusión del componente emocional

Por otra parte —y centrándonos en la parte segunda de la frase de Laski—, las emociones son fenómenos que afectan tanto al campo psicológico como al fisiológico y, además, representan las diversas adaptaciones a ciertos cambios producidos en nuestro entorno. Psicológicamente, las emociones alteran la atención y activan *redes asociativas* relevantes en la memoria. Fisiológicamente, las emociones organizan rápidamente las respuestas de distintos sistemas biológicos —expresiones faciales, músculos, rubor, etcétera—. Desde el punto de vista de la conducta, las emociones sirven para establecer nuestra posición con respecto a nuestro entorno, aproximándonos hacia ciertas personas, objetos, acciones, ideas, y alejándonos de otras. Las emociones actúan también como *depósito* de influencias innatas y aprendidas, poseyendo ciertas características invariables y otras que muestran cierta variación entre individuos, grupos y culturas. La necesidad de enfrentar un mundo cambiante y parcialmente impredecible hace necesario que, cualquier sistema inteligente, y el hombre lo es, con múltiples motivaciones y capacidades limitadas, requiera el desarrollo de emociones para sobrevivir.

La emoción, y la alegría es una de ellas, es un proceso complejo de readaptación continua que experimenta el ser humano, desarrollado en dos partes definidas en psicología: por una parte, las emociones desagradables —odio, rencor, ira, dolor...— experimentadas por los individuos cuando los sentimientos son adversos y, por otra, la *emoción sentimiento*, que es un estado afectivo, y que se refiere a las sensaciones agradables que experimentamos hacia personas, cosas o situaciones —según sean las circunstancias y los individuos— donde se ubican las emociones agradables, como es el caso de la alegría. Hay quienes señalan que se manifiesta una emoción sólo cuando lo experimentado por el individuo es desagradable. En el caso de las sensaciones agradables se habla de *sentimiento*. Sentimos amor, alegría, paz, tranquilidad. El límite entre los sentimientos y las emociones es muy sutil, y es difícil detectar cuando pasamos de unos a otras. Sin embargo, existen características particulares en ambas que las

diferencian. Los sentimientos se mueven entre extremos opuestos: placer-dolor, amor-odio, esperanza-desesperanza, etcétera; pueden ser profundos o superficiales, y suelen perdurar en el tiempo. Esta última característica, la perdurabilidad, los separa por completo de las emociones, que se distinguen por sus notas de gran intensidad y momentaneidad. En todo caso, sea de la manera que fuere, las emociones están siempre presentes en el ser humano y requieren de un estímulo exterior para poder sentir las e interiorizarlas en nuestro intelecto.

En cuanto a la *pasión* es exaltación, la cual puede llegar a anular todas las demás sensaciones o emociones, puede imponerse y llegar a ser el centro de atracción de nuestra vida psicológica. La pasión es un sentimiento. Dostoievski en su novela «El Jugador»¹¹ describe como el protagonista no controla sus emociones: *si pudiera dominarme durante una hora, sería capaz de cambiar mi destino*. Cuándo se produce esa pasión irrefrenable, se pasa de un juego placentero a un *juego problema*, a un *juego no responsable*, en el cual, la pasión incontrolada, origina una adicción al juego de azar, con apuesta económica de algún tipo. Esta situación afecta al jugador, a su entorno más inmediato y, sin duda, al conjunto de la sociedad. Estas conductas adictivas pueden contemplarse como conductas desviadas de la norma de juego social desarrollado en cada contexto, en definitiva es el descontrol de la actividad lúdica. Como en muchos otros contextos, ese *descontrol*, esas actuaciones irrefrenables e irresponsables, deben afrontarse por todos los implicados de manera constructiva, esto es, aportando soluciones y alternativas de ayuda, sin afectar los intereses presentes, tanto los sociales como los económicos.

Como todos sabemos —y seguramente, hayamos padecido de alguna manera—, cuando las *cosas* se ponen *difíciles*, todos buscamos opciones para mejorar nuestra situación económica. Generalmente, cómo una de las posibles soluciones, siempre surgen las expectativas de ganar dinero en juegos y apuestas, los diferentes juegos de azar cobran protagonismo, principalmente los denominados públicos (gestionados por el Estado). Parece que *confiamos en el azar* para aliviar una posible situación de necesidad. La ilusión nos ayuda a continuar, necesidad y azar se unen para intentar *transformar* la realidad individual.

Actualmente, no existen *unos cuántos metros cuadrados físicos*, y *un mundo entero virtual a su disposición*, más ligados con la fortuna en España que los de la pequeña administración de Lotería del pueblo leridano de *Sort*. En el establecimiento, que tiene el apropiado nombre de

¹¹ Esta obra tiene cierto carácter autobiográfico, es conocido que el escritor ruso sentía una irrefrenable pasión por el juego, que le condujo a contraer elevadas deudas y le obligó a abandonar su país por miedo a la posibilidad de ser encarcelado.

La Bruja de Oro, se han vendido en torno a media docena de grandes premios por valor de más de 600 millones de euros. El rumor de que la *diosa Fortuna* reside en un pequeño pueblo del Pirineo, precisamente llamado *Suerte (Sort)*, ha traspasado las fronteras y, gracias a Internet, *La Bruja de Oro* vende en toda España y el extranjero. Hay multitud de noticias, ilusiones, sueños y, también, de realidades tangibles, como los millones de euros que circulan en torno a esta administración de lotería, que es difícil no pensar que, en *Sort*, *es oro todo lo que reluce*. Pero, para los defensores de la *fría* ley de probabilidades, quienes, como el hiper-racionalista Voltaire opinan que «azar es una palabra vacía de sentido porque nada puede existir sin causa», el hecho de que una pequeña localidad parezca abonada a los premios es una cuestión de mera causalidad, y no de casualidad, pues ésta no existe. Y para ellos, bastaría con comprobar que, la de *Sort*, es la administración que más lotería vende de toda España, superando a las más céntricas y transitadas de las capitales. Como acabo de exponer, el comportamiento de la naturaleza suele ser una mezcla entre el azar y la necesidad. Vendiendo tanto, es lógico que *Sort* aumente sus probabilidades de premio, pero no hasta el punto de hacer necesario que toque, y menos el gran premio de cada sorteo. Frente a la frialdad de la probabilidad, sigue imponiéndose el maravilloso *azar*, que continúa alimentando la alegre *ilusión colectiva* de los grandes sorteos.

5. El origen del juego de azar en España

Desglosaré, brevemente, algunos aspectos relacionados con los juegos de azar, de forma que sirva para conocer el asunto que nos ocupa. Desde un punto de vista general, el juego es comúnmente entendido como una actividad propia de los animales superiores, la cual sirve, básicamente, para desarrollar destrezas y estrategias propias de cada especie. En el caso del hombre tiene, además, una dimensión lúdica, que se mantiene a lo largo de la vida. Este hecho lo convierte en una actividad singular y, según algunos antropólogos, sirve para distinguimos de otras especies superiores. Cuando el juego incluye una apuesta, que implica ganar o perder, y existe una dimensión objetiva de aleatoriedad, se habla de *juego de azar con apuesta*. La teoría y la práctica en los juegos de azar pueden ser consideradas desde múltiples vertientes, habiendo sido abordadas desde diferentes disciplinas científicas, atraídas por su notoriedad, al considerarse exclusivo de la especie humana. Sin embargo, lo más fascinante resulta ser que, aunque sea necesaria la *racionalidad* para poder ejercer esta práctica, a veces, puede llegar a parecer todo lo contrario, tachando de *irracio-*

nal nuestra forma de jugar e incluso pudiendo desembocar en actuaciones irresponsables¹².

Por esta principal connotación —las consecuencias negativas que conllevan determinadas formas de jugar— y los distintos objetos de apuesta, desde los tiempos más remotos, los juegos de azar han generado una considerable producción literaria, inicialmente de naturaleza filosófica, antropológica y sociológica, surgiendo desde hace, aproximadamente, treinta años el interés médico y psicológico y, últimamente, desde hace alrededor de una década, los de índole socioeconómico. Cuando el ser humano empieza a incluir incentivos o estímulos para realizar ciertas prácticas lúdicas, surgen tantos tipos de apuesta como actividades se puedan realizar, sin embargo, parece que asumir *riesgos* ha supuesto desde siempre una actividad que debe ser recompensada, siendo el azar una forma de incrementar este riesgo.

Asimismo, además del incentivo de tipo económico, habría otros de carácter social que, de manera parecida, pueden motivar al hombre a involucrarse en estas acciones con cierto grado de dificultad, siendo el prestigio y el reconocimiento social los aspectos más comúnmente relacionados con este fenómeno. El hecho de superar una situación de riesgo puede conllevar importantes cambios en nuestras vidas, de tal forma que el juego de azar puede ser entendido como un reto a la suerte mediante el cual una persona proyecta sus esperanzas de cambiar *mágicamente* el futuro a su favor o, al menos, experimentar el placer del triunfo.

A lo largo de la Historia, el hombre ha buscado procedimientos de juegos que permitieran participar colectivamente, incrementando el prestigio de los ganadores y las cuantías económicas apostadas. De la misma forma, los estados siempre han pretendido ejercer un control sobre los juegos, evitando su desmedido fomento, y aprovechándose de los ingresos ocasionados por su fiscalización. Este control administrativo comenzó en tiempo de los babilónicos, hace aproximadamente cuatro mil años, y perdura en la actualidad en la totalidad de los países, de una forma, más o menos, estricto.

En España, el juego de azar con apuesta, también ha sido objeto de preocupación, siendo objeto de regulación desde la Edad Media, aunque por otra parte, siempre se ha fomentado y promovido —debido a la pasión creciente de la clase noble y la alta demanda de la burguesía— en forma de costumbres y tradiciones, sin olvidar el notable ingreso en las arcas pú-

¹² La adicción a los juegos es un trastorno del comportamiento que consiste en la necesidad compulsiva de participar en juegos de azar. Este trastorno consiste en una alteración progresiva del comportamiento por la que un individuo siente una incontrolable necesidad de jugar, ignorando cualquier consecuencia negativa.

blicas de los sucesivos reinados. En el siglo XVI, el juego adquiere una notoriedad desmesurada, y pese a las consabidas críticas de índole moral, se desemboca, progresivamente y en tiempos posteriores, en una importante industria regulada. Durante los siguientes tres siglos, los juegos de azar continuaron suscitando *preocupación e interés*, acrecentándose el prejuicio social frente a determinadas formas de apuesta. Con el fin de evitar enfrentamientos de carácter moral, las loterías son autorizadas siempre que se haga constar la necesidad de asignar parte de sus beneficios a fines caritativos. Siendo Ministro de Hacienda el Marqués de Esquilache, Carlos III firmó el 30 de septiembre de 1763 un Real Decreto en el que se decía: «...he tenido por conveniente establecer en Madrid una lotería para beneficio de Hospitales, Hospicios y Obras Pías y públicas, en que se consumen anualmente muchos caudales de mi Real Erario». Se reguló el *qué*, el *cuándo*, el *cómo* y el *dónde* se podía jugar. También se fijó en «treinta ducados» la cantidad máxima de juego y los lugares donde no se podía jugar: tabernas, figones, hosterías, mesones, cafés y cualquier casa pública. La lotería, desde su nacimiento, comienza a calar en la sociedad, y se incluye en los usos y en la literatura costumbrista: en las novelas, en el teatro, en sainetes, en canciones populares, frases, etcétera.

La actual Lotería Nacional de billetes nació en España durante la Guerra de la Independencia. El Ministro del Consejo y Cámara de Indias, Ciriaco González Carvajal, pensó en «un medio de aumentar los ingresos del erario público sin quebranto de los contribuyentes». Ante las Cortes Generales y Extraordinarias, en Cádiz, presentó un proyecto de Lotería, cuyo precedente era la que existía en Nueva España, actual Méjico, desde 1771, y cuyo establecimiento se debió a Carlos III. La propuesta tuvo una acogida muy favorable y, en sesión de 23 de noviembre de 1811 de las Cortes de Cádiz, fue aprobada sin un sólo voto en contra. Esta Lotería, cuya instrucción se publicó el 25 de diciembre de 1811, fue denominada por el pueblo «Lotería Moderna» para diferenciarla de la Lotería de números o «Lotería Primitiva» instituida en 1763, por el Marqués de Esquilache. El 4 de marzo de 1812, quince días antes de que se proclamara la primera Constitución de nuestra Historia, se celebró en Cádiz el sorteo de esta nueva modalidad de Lotería, de acuerdo con las normas establecidas en la instrucción¹³.

Así, con el fin de regular las rifas, las Cortes de Cádiz crearon la Lotería Nacional en 1811, siendo la más antigua de las existentes a nivel mundial. Aproximadamente un siglo después se crea el Cupón de la Organiza-

¹³ Véase, sobre estos y otros aspectos sociológicos de las Loterías, el libro de GARVÍA, R.: *Loterías: Un estudio desde la nueva sociología económica*, Madrid, Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS), Monografía núm. 254, 2008.

ción Nacional de Ciegos de España (ONCE) y las Quinielas Futbolísticas. Con el paso del tiempo y envueltos en los sucesivos contextos culturales, se han ido desarrollando los distintos tipos de juegos actuales, cuyas prácticas han sufrido, desde siempre, críticas morales. De este campo de estudio, nos detendremos a conocer las diferentes modalidades actuales de juego, y algunos de sus indicadores, económicos y sociales, más relevantes.

6. Modalidades y Clasificación de los Juegos de azar

Estos tres tipos de juegos —la Lotería Nacional, el Cupón de la ONCE, y las Quinielas Futbolísticas— serán los únicos legales en España hasta 1977, cuando se legalizan otras formas de juego, surgiendo los casinos y bingos.

Asimismo, se autorizan las máquinas recreativas con premio¹⁴. Y por último, a partir de 2008 se está reglamentando el juego de las apuestas sobre eventos de carácter deportivo, siendo Madrid y País Vasco las Comunidades Autónomas pioneras¹⁵.

Mediante RDL 16/1977¹⁶ se regulan los aspectos penales, administrativos y fiscales de «los juegos de suerte, envite o azar, y apuestas», su regulación correspondió a la Administración Central hasta 1982, año en el que se inicia el traspaso de competencias a las Comunidades Autónomas, siendo Cataluña y el País Vasco las primeras en obtener el control administrativo de estos tipos de juegos. Madrid asume estas competencias en 1994, finalizándose el traspaso en 1996 con la última transferencia a Cantabria.

Este control público mantiene la misma filosofía anterior seguida a lo largo de nuestra historia, siendo el fomento de los intereses fiscales y la protección social, ante las consecuencias individuales, familiares y sociales, los fines de esta regularización, unidos a la reactivación del sector tu-

¹⁴ En sentido coloquial, o *peyorativo*, denominadas «máquinas tragamonedas» o «tragaperras». En 1887, FEY, Ch. introdujo la primera máquina tragamonedas. Esta máquina no era demasiado diferente (considerando, inevitablemente, los cambios tecnológicos producidos) a las modernas usadas en los casinos hoy en día. Actualmente se considera que representan, aproximadamente, un 70% de los ingresos totales en los casinos.

¹⁵ Puede encontrarse la normativa territorial correspondiente, así como las administraciones responsables en esta industria, en la página de internet: www.webdeljuego.com.

¹⁶ Real Decreto-Ley 16/1977, de 25 de febrero (*BOE* núm. 56, de 7 de marzo), complementado con el Real Decreto 444/1977, de 11 de marzo (*BOE* núm. 71, de 24 de marzo), modificado a su vez por Real Decreto 2709/1978, de 14 de octubre (*BOE* núm. 275, de 17 de noviembre).

rístico, hecho probado en otros países. En virtud de esta nueva regulación se autorizan ciertos juegos de azar, rifas, tómbolas, apuestas y combinaciones aleatorias, asumiendo las entidades, públicas o privadas, la responsabilidad de la organización de los juegos de azar. Estos marcos normativos, con rango de Ley, suponen las actuales normas de control y sanción, cuyas medidas de limitación del fomento del juego están orientadas a prevenir y controlar el juego no responsable o patológico.

En nuestro caso, se aprovechará este texto legal para desarrollar la primera distinción entre tipos de juegos según su legalidad, estando recogida su definición en la disposición citada y sus complementarias.

Así, todas las actividades relativas a juegos y apuestas en sus distintas modalidades, y en general, todas aquellas actividades en las que se arriesguen cantidades de dinero u objetos económicamente evaluables, en cualquier forma, sobre los resultados, y que permitan su transferencia entre los participantes, con independencia de que predomine en ellos el grado de destreza de los jugadores o sean, exclusiva, o primordialmente, de *suerte, envite o azar*, y tanto, si se desarrollan mediante la utilización de máquinas automáticas, como si se llevan a cabo a través de la realización de actividades humanas, cualquiera que sea el medio por el que se realicen. Quedan excluidos de la Ley, los juegos, o competiciones de puro ocio o recreo, que constituyan usos sociales de carácter tradicional, familiar o amistoso, siempre que los jugadores participantes, apostantes, u organizadores, no hagan de ellos objeto de explotación económica.

Por lo tanto, los juegos legales son aquellos que cumplen los anteriores criterios y están incluidos formalmente en el «Catálogo de Juegos y Apuestas», que contiene el concepto, reglas básicas, modalidades y límites de cada uno de los juegos autorizados¹⁷.

El juego no regulado es considerado ilegal, los juegos y apuestas no incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas tendrán la consideración legal de prohibidos. Igual consideración tendrán aquéllos que, aun estando incluidos en el referido Catálogo, se realicen sin las preceptivas autorizaciones, o incumplan las condiciones y requisitos exigidos en las mismas.

Esta norma despenalizadora no sólo regula los tipos de juegos permitidos, sino también los lugares dónde se puede jugar con ánimo de lucro: casinos de juego, establecimientos de juegos colectivos de dinero y azar (bingos), salones recreativos y de juego; y a día de hoy también se regulan los locales de apuestas.

¹⁷ Las Loterías, los Boletos, los exclusivos de los Casinos de juego, los Juegos Colectivos de dinero y azar, los que se desarrollen mediante el empleo de Máquinas recreativas y de juego; las Rifas, Tómbolas y Combinaciones Aleatorias; y las Apuestas sobre acontecimientos deportivos.

Actualmente, está sometido a regulación cada uno de los tipos de juego de azar. Las máquinas recreativas se encuentran clasificadas en tres modalidades, *Tipo A*, sin premio; *Tipo B*, con premio programado y las *Tipo C o de azar*, con varias modalidades de premio¹⁸; destacando estos dos últimos tipos de manera más significativa en el ámbito del *verdadero juego de azar*. Más extensamente:

- Tipo A o máquinas recreativas: Son aquellas que se limitan a conceder al usuario un tiempo de uso o de juego a cambio del precio de la partida, sin que puedan dispensar ningún premio en metálico, y se basan en la destreza o habilidad del jugador. Son las comúnmente llamadas máquinas de «Arcade» o Videojuegos, y pueden ubicarse en cualquier establecimiento, no estando restringida la edad para jugar.
- Tipo B o máquinas recreativas con premio programado: Son aquellas que a cambio del precio de la partida (apuesta), conceden al usuario un tiempo de uso de juego y, eventualmente de acuerdo con el programa de juego, limitados premios en metálico (hasta 600 veces el coste de la partida, que puede variar entre 0,20 o 0,40 €, según la modalidad de juego elegida). Su ubicación y número están reguladas por las Comunidades Autónomas, estando prohibido su uso a los menores de 18 años.
- Tipo C o máquinas de Azar: Al igual que las Tipo B, son aquellas que a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de uso o de juego y eventualmente, un premio normal determinado por la combinación resultante (hasta 2.000 veces el coste de la partida, cuyo precio máximo es de 6 €), o especial, según los porcentajes de gasto acumulado, al poder recaer un premio combinado con otras máquinas. Estos premios especiales puede llegar a ser multimillonarios y reciben el nombre de «jackpots». Su regulación especial está sujeta a la normativa sobre Casinos, incluida la restricción de su uso en base a la edad.

En el caso de la Lotería, será legal aquella modalidad de juego en la que se otorgan premios en metálico en los casos en que la numeración expresada en el billete o soporte en poder del jugador coincida con la deter-

¹⁸ Real Decreto 2110/1998, de 2 octubre, que aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar (*BOE* núm. 248, de 16 de octubre). Actualizado por Orden de 26 de febrero de 2001 en lo relativo al precio de la partida y premios máximos (*BOE* núm. 53, de 2 de marzo). En la actualidad y, tras el traspaso de competencias en la materia a las Comunidades Autónomas, existen, como ya adelantaba, diferentes desarrollos normativos en cada uno de estos ámbitos territoriales.

minada mediante un sorteo. La fecha y los premios deberán figurar en los propios billetes, debiendo realizarse un acta notarial sobre el transcurso de dicho sorteo. También recoge los tipos de juegos de cartas permitidos en los Casinos, sometidos a una estricta regulación —Black Jack, Treinta y cuarenta, Punto y banca, Bacarrá, y Póker, entre otros—.

Hasta el momento hemos visto dos de las clasificaciones de juegos más comúnmente citadas, éstas se basan en la licitud, *legal o ilegal*, y la gestión, *pública y privada*. Sin embargo, desde el punto de vista psicológico, podemos atender a otras clasificaciones. Según se recoge en la mayoría de trabajos, la «capacidad adictiva» viene determinada, entre otros aspectos, por el tiempo transcurrido entre la apuesta y el premio, siendo su relación inversa. Las máquinas recreativas con premio y los bingos resultan ser los más adictivos, ya que el tiempo de espera es inferior al que transcurre en el resto de modalidades. Los juegos de cartas, también podrían ser incluidos en este grupo, sin embargo debido a la diversidad de tipos, resultaría necesario un estudio específico de cada uno de ellos.

Otra clasificación vendría determinada por el *mecanismo*, según esta cualidad podríamos clasificarlos en: manuales, electrónicos, mecánicos y virtuales. Esta última modalidad consigue simular cualquiera de los tipos de juegos existentes, pudiendo jugar desde cualquier lugar con ayuda de un ordenador conectado a la red. En la actualidad se vienen realizando numerosos estudios sobre las características y el potencial adictivo de estos casinos «virtuales». No obstante, por las dificultades que conlleva resulta difícil su estudio, la principal de esas dificultades es la inexistencia de una regulación relativa a los juegos en línea —*on line*— aunque se constata, y se aventura, un gasto *astronómico*, esa necesidad, no satisfecha aún por las autoridades públicas¹⁹, hace que su prevención resulte aún más complicada. Es probable que el juego *virtual* sustituya en un futuro, más o menos cercano, a otros tipos de juegos, resultando difícil aventurar su repercusión, por su fácil accesibilidad, falta de control y legalidad. Los estudios recientes ya alertan sobre estas consecuencias, constituyendo un importante grupo de riesgo debido, fundamentalmente, a la inseguridad jurídica en la que desenvuelve su actividad el jugador.

El grado de habilidad también es muy útil para clasificar a los juegos, aunque no siempre es real por la dificultad de establecer el grado de contribución personal. Aun así, resulta lógico incluir a los juegos de cartas en el grupo de los que requieren más habilidad, además de numerosos deportes rurales centrados en alguna destreza o en la fuerza física —como por ejemplo, la pelota vasca y las traineras— de los cuales se derivan apues-

¹⁹ En la fecha de desarrollo de las Conferencias sobre las que se basa, principalmente, la edición de esta publicación, esto es, octubre de 2008.

tas diversas. En el polo opuesto se encontrarían todos los tipos de loterías y rifas.

Podríamos citar otras clasificaciones según la acción necesaria para influir sobre el resultado y según el rango temporal entre la apuesta y el resultado. Así, el Juego *activo* es aquél que requiere unos conocimientos, habilidad o pericia, real o imaginaria, por parte del jugador que apuesta, independientemente de su condición real (cartas, dados, quinielas, etc.). En el *pasivo*, el resultado sólo depende de la suerte sin requerir ninguna acción, conocimiento o habilidad especial del jugador (loterías, cupón de la ONCE, bingo y máquinas recreativas con premio programado).

En el juego «discontinuo», las series de las apuestas, juego y resultado, están espaciadas durante horas o días, mientras que en el «continuo» el rango temporal se reduciría a breves segundos (máquinas recreativas con premio programado) o a pocos minutos (bingo). Aunque esta segunda clasificación resulta operativa, al igual que otras descritas si atendemos a los programas de reforzamientos, la referida a la primera modalidad —*activos vs. pasivos*— acarrea serias dudas, no tanto por la definición sino por los ejemplos. Por ello resulta preferible resaltar la categorización de continuos *versus* discontinuos, estableciéndose que la *dinámica continuada* entre las series de apuesta puede ser la mayor fuente de pérdida de control.

Por último, se puede establecer otra distinción, según la presencia o el grado de contribución de otras personas en el transcurso del juego. En este sentido podemos hablar de juegos *individuales o colectivos*. Sobra decir que las distintas clasificaciones posibles no son excluyentes entre sí, es decir, cada juego se incluye o puede incluirse en varias categorías.

Estas, u otras posibles clasificaciones de los juegos, son necesarias para entender cómo es su participación, resultando ésta muy heterogénea por las importantes distinciones entre tipos de juegos. Desde hace algunos años, los estudios ponen énfasis en el tipo de juego practicado por los sujetos sometidos a investigación, resaltando las diferencias halladas según la modalidad. También los estudios relacionados están haciendo hincapié en las diferencias sociodemográficas y psicológicas correspondientes a cada tipo de juego, arrojando diferentes y específicos resultados, así como diversos factores de riesgo.

7. El juego como entretenimiento: indicadores económicos

La importancia del juego de azar y recreativo, en términos de demanda del mercado, se manifiesta por su presencia en el consumo privado, ya que una importante cuota de los ingresos privados, más o menos

relevantes según los individuos y la clase social a la que pertenezcan, se emplean siguiendo la libre elección de los consumidores. Así, el consumidor destina parte de sus ingresos al ocio, que comprende todos los pagos relacionados con actividades del tiempo *libre*, entre las cuales se encuentra *el juego de azar y recreativo*. Los ingresos de este sector como porcentaje del gasto en ocio revelan la tendencia o inclinación al juego de azar y recreativo en un Estado determinado. He de mencionar que esta variable puede verse afectada por el turismo, en particular en los países más pequeños. Esto es especialmente evidente en el caso de Malta, que año tras año muestra el valor más elevado.

En España, disponemos de dos publicaciones estadísticas oficiales que recogen las cifras más importantes sobre juego de azar; por un lado, la Memoria de Loterías y Apuestas del Estado publicada, por la Secretaría de Estado de Hacienda y Presupuestos del Ministerio de Economía y, por otro, el Informe Anual del Juego, publicado por el Ministerio de Interior, que incluye las cifras publicadas por la primera, ya que recoge no sólo las cifras del juego de gestión pública, sino también aquellas referidas a la gestión privada y a la ONCE.

Así, y respecto a los juegos legales en nuestro país, desde 1985 la *Comisión Nacional de Juego* realiza un análisis de las cantidades jugadas, *en los casos que es posible su registro*, ascendiendo su importe, en el 2007, a 30.989,59 millones de euros. Este *Informe Anual del Juego* es un documento público que reúne datos estadísticos facilitados por diferentes organismos, tanto públicos como privados, sobre los Juegos de Suerte, Envite y Azar, en todo el territorio nacional y sus respectivas variantes. Estos juegos se subdividen en tres grandes bloques, en función del tipo de gestión. Así, en primer lugar, nos encontramos con los gestionados por empresas de índole privada que, previa autorización administrativa, se desarrollan en establecimientos adecuados a su finalidad, tales como casinos, bingos, salones de juego o establecimientos de hostelería. En segundo lugar, los de gestión estatal, encomendados a la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado (LAE), referentes a Loterías, Primitiva, y Quinielas en sus diferentes modalidades. Y finalmente, los gestionados mediante autorización administrativa *especial* por la Organización Nacional de Ciegos (ONCE), en los distintos juegos del popular *cupón*. Existen muchos otros juegos que se desarrollan en ámbitos locales muy restringidos, donde se admiten apuestas en determinadas fechas del año y otros de carácter minoritario, como por ejemplo los practicados en frontones o canódromos, que no se incluyen en ese informe público puesto que no hay información suficiente sobre ellos, pero si se conoce que su montante económico es muy limitado y prácticamente despreciable comparado con los anteriores. Una vez reglamentadas y aprobadas las *casas* o locales de

apuestas sobre acontecimientos de carácter deportivo —y según se trata más exhaustivamente en otros capítulos de este libro—, se podrá observar los indicadores económicos, así y su evolución inicial en este tipo de juegos.

La gestión del juego en España exige una autorización administrativa previa de los órganos competentes en cada caso, que son la Administración General del Estado, respecto de los juegos gestionados por LAE y por la ONCE, y las Administraciones de las Comunidades Autónomas, respecto de los juegos públicos o privados que se desarrollan en sus respectivos ámbitos territoriales. Salvo en algún supuesto puntual, las empresas privadas gestionan aquellos juegos de resultado *instantáneo*, donde se produce cierta participación activa del jugador, mientras que son gestionados por las Administraciones Públicas, u otras entidades debidamente autorizadas, los juegos cuyo premio es *diferido* en el tiempo y el jugador se limita a la adquisición de una participación o boleto²⁰. En el caso de los juegos instantáneos, el Informe Anual muestra que en 2007 había 40 casinos (más 2 salas apéndices), 425 salas de bingo, y 3.118 salones recreativos y de juegos.

Es necesario distinguir, previamente, los conceptos de *gasto efectivo* y *cantidad jugada*, antes de observar y analizar algunas de las cifras más relevantes que recoge este documento público. Así, por una parte, el *gasto efectivo*, o lo realmente gastado, resulta de detraer a lo jugado las cantidades devueltas a los jugadores en forma de premio, siendo diferente la proporción según la modalidad de juego. Y, por otra parte, la *cantidad jugada* sería el total de las cantidades empleadas para jugar, pero *sin detraer lo que se devuelve a los jugadores en forma de premios*. El Informe Anual del Juego analiza la cantidad total jugada por tipología de gestión, donde se pueden observar algunas características de la estructura del juego en España. En concreto, la cantidad jugada total en 2007 se distribuyó de la siguiente manera: el 60,8% se destinó a juegos de gestión privada, el 32,2% correspondió a Loterías y Apuestas del Estado y el 7% restante, a la ONCE (véase gráfico 2.1). De estas *cantidades jugadas* les son de-

²⁰ Principales juegos de resultado *instantáneo*: Casinos de Juego, Salas de Bingo, y Máquinas recreativas y de azar. Principales juegos de *premio diferido*: Lotería Nacional, la Primitiva, la Bono-Loto, las Quinielas de Fútbol e Hípicas, y los *Euromillones*, gestionados por LAE; y el Cupón Pro-Ciegos, en sus diferentes modalidades, gestionado por la ONCE. El caso de las Apuestas Deportivas, de gestión privada, puede considerarse una excepción a la regla dentro de este tipo de juegos, ya que por definición, puede considerarse un tipo de juego de premio diferido, existen especiales circunstancias que le aproximan a los juegos instantáneos, cuándo por ejemplo, se apuesta sobre una actividad o circunstancia muy próxima a su resolución, caso de una carrera de galgos, o el lanzamiento inmediato de un penalti.

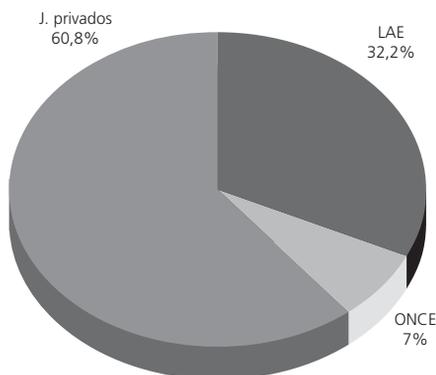


Gráfico 2.1

Imprime cantidades jugadas en 2007
(distribución porcentual por tipo de gestión)

Fuente: Ministerio del Interior (2007)

vueltas²¹ a los jugadores en forma de premios aproximadamente el 70% —como he adelantado, el porcentaje es variable según cada modalidad de juego—, siendo el resto lo que se denomina *gasto efectivo o real*.

La obtención de las cantidades jugadas difiere de forma importante para cada uno de los juegos considerados en el Informe. Para determinar las cantidades jugadas en juegos de gestión privada se suman las de los Casinos, Bingos y máquinas de tipo B. La distribución acumulada por juegos individualmente considerados, sobre el total de las cantidades jugadas, se refleja en el gráfico 2.2, donde se puede observar como las

Tabla 2.1

Cantidades en millones de euros por tipo de gestión

Gestión pública	Once	Gestión privada	Total gasto 2007
9.985,37	2.165,31	18.838,91	30.989,59

Fuente: Ministerio del Interior (2007).

²¹ Es evidente que la devolución *teórica* es distinta que la devolución *real*, por ejemplo, en los supuestos de los reintegros, e incluso, de los premios de pequeño importe, en los *juegos diferidos*, y que no llegan a cobrarse por parte del jugador por diversas razones o circunstancias.

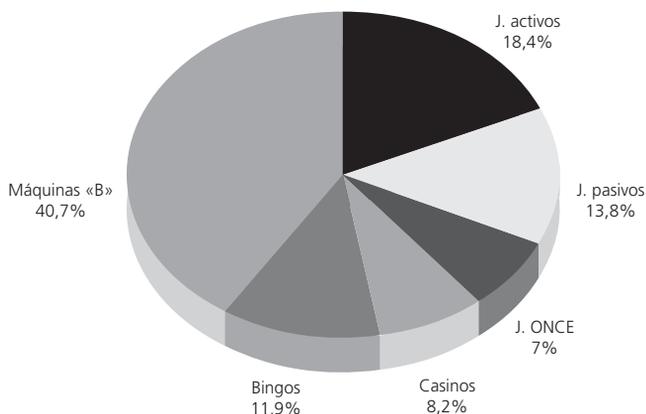


Gráfico 2.2

Importe cantidades jugadas en 2007
(distribución porcentual por juegos)

Fuente: Ministerio del Interior (2007)

apuestas en las máquinas recreativas con premio (*Tipo B*) y en la Lotería Nacional (juegos pasivos), constituyen más de la mitad del gasto en las modalidades señaladas.

Para establecer las cantidades jugadas en las *mesas de juego* de los Casinos se toma el importe del *drop*, que equivale al total del dinero cambiado por fichas, en las cajas y mesas habilitadas al efecto, para efectuar las distintas apuestas. Esta cifra podría calificarse de *conservadora*, ya que en cada sesión de juego, las fichas cambiadas son puestas en juego en varias ocasiones. Para determinar las cantidades totales jugadas en los Casinos se añade, a la cantidad anterior, la jugada en las máquinas denominadas de tipo «C» instaladas en estos establecimientos, resultado del cálculo establecido reglamentariamente²². En concreto, en el año 2007, la cantidad jugada en Casinos ascendió a 2.550,73 millones de euros.

En el caso de los Bingos, la información que se recoge en el Informe se elabora a partir de la información suministrada por las comunidades autónomas cuya normativa fija la distribución de las cantidades jugadas (venta de cartones) y las devoluciones en premios, determinando el gasto

²² Dicho desarrollo reglamentario considera que estas máquinas deben devolver en premios un porcentaje, no inferior al 80%, de las apuestas efectuadas durante la serie estadística de partidas que resulte de la totalidad de combinaciones posibles (art. 10.1 RD 2110/1998, de 2 de octubre).

real. En este tipo de juego, la cantidad jugada fue de 3.661,43 millones de euros.

En el caso de las máquinas denominadas de tipo «B», la cantidad jugada se estima a partir de los resultados de recaudación suministrados a través de la *Ficha Estadística Normalizada* por las propias *Empresas Operadoras*, compaginándose con las cifras suministradas por algunas comunidades autónomas, en el ámbito de sus competencias. Esta partida es la más importante dentro de los juegos de gestión privada, ya que la cantidad jugada en 2007 en este tipo de juegos alcanzó los 12.626,75 millones de euros.

Las cifras relativas al juego en Loterías y Apuestas del Estado se han extraído directamente de su *Memoria Anual*, ésta recoge información sobre la estructura orgánica (desde el presidente de la Entidad hasta el último punto de venta), los juegos, las ventas, los beneficios y su destino, y la publicidad. Según esta publicación, la cantidad jugada en Loterías y Apuestas del Estado, en 2007, alcanzó los 9.985,37 millones de euros, representando los juegos *pasivos* (la Lotería Nacional) la cantidad de 5.713,52 millones (más del 50%), y los *activos*²³ la cantidad de 4.271,85 millones de euros.

Por último, la información sobre las cantidades jugadas y efectivamente gastadas en juegos gestionados por la ONCE ha sido obtenida de la propia Organización, declarando una cantidad jugada por los usuarios, en 2007, de 2.165,31 millones de euros.

Una de las formas de enfocar el análisis de la cantidad jugada es repartirla por el número de habitantes censados en el período que analizamos, así se obtiene una cantidad media jugada de 685,6 euros por habitante, lo que supone un incremento sobre el año anterior del 6,15%, equivalente a 39,6 euros por habitante, y que se distribuye de la siguiente forma: juegos de gestión privada 34 euros (9,02% de incremento), juegos de gestión pública 5 euros (2,45%), y ONCE -0,1 euros (-0,04%).

Como adelantaba, dentro del análisis de las cifras del juego en España lo verdaderamente importante son las cifras de *gasto real* (cantidad jugada menos cantidades *realmente* devueltas en forma de premios) que, como se ha visto anteriormente, representa aproximadamente el 30% de la cantidad jugada. Sin embargo, este porcentaje difiere drásticamente entre las modalidades de juego. Así, durante 2007, los Juegos Privados revirtieron en premios a los jugadores el 73,75% de la cantidad jugada; los Juegos Públicos de LAE, el 63,58%; y la ONCE, el 48%, constituyendo el resto de los porcentajes respectivos, el gasto real o efectivo de los jugado-

²³ Estos juegos son: Quiniela, Quinigol, Conjunto de la Primitiva (Lotería Primitiva, Gordo de la Primitiva, Bono-Loto, Euromillones), Lototurf, y Quíntuple Plus.

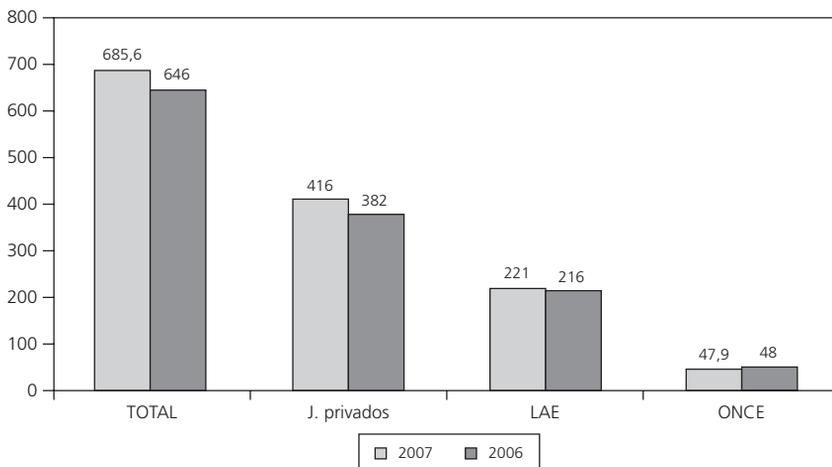


Gráfico 2.3

Valores medios de cantidades jugadas por habitante/año (euros)

Fuente: Ministerio del Interior (2007)

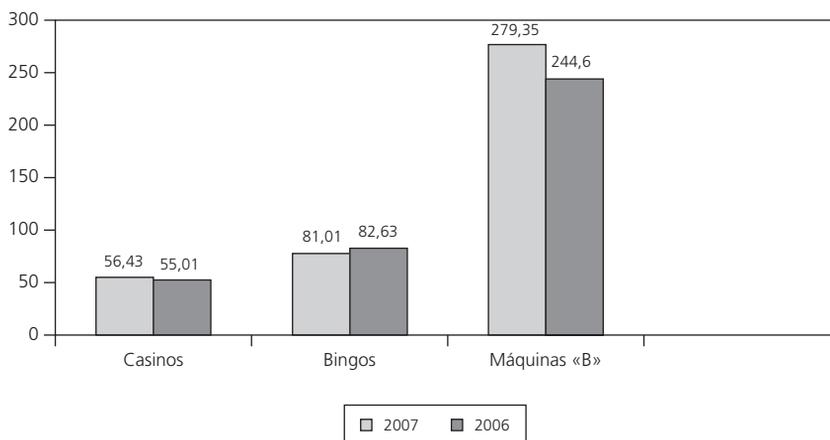


Gráfico 2.4

Valores medios de cantidades jugadas por habitante/año (euros),
en juegos privados

Fuente: Ministerio del Interior (2007)

res, en cada uno de los juegos por tipo de gestión, los cuales equivaldrían a los *ingresos brutos* de las empresas que explotan el sector juego correspondiente.

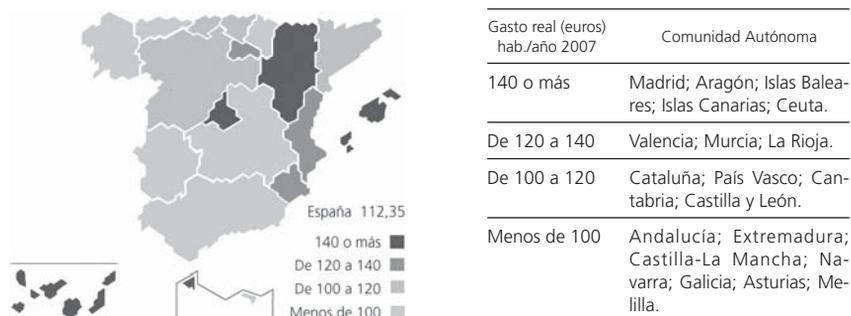


Gráfico 2.5

Gasto real (euros) por hab./año 2007 en casinos, bingos y máquinas tipo B (juegos privados) por Comunidades Autónomas

Fuente: Ministerio del Interior (2007)

Además de las grandes cifras aquí expuestas, el *Informe Anual del Juego en España* ofrece información detallada sobre otros muchos aspectos como son la evolución de las principales variables durante los últimos años, su distribución territorial por comunidades autónomas, número de visitantes, y gasto medio de las personas que acuden a los casinos y salas de bingo, evolución de las inclusiones y exclusiones en el registro de prohibidos de casinos y salas de bingo, situación del parque de máquinas recreativas, entre otros aspectos.

8. Conclusiones

Los juegos de azar, en sus diferentes tipologías, están ampliamente extendidos entre la población. Jugar es una *actividad arraigada* en la cultura popular española y, en uno u otro formato, la practica la inmensa mayoría de la gente. El juego de azar es una *actividad de ocio y entretenimiento más*, una afición compartida, una ruptura con las rutinas de la cotidianidad.

A lo largo de la Historia, el poder político, respecto de su intervención, ha oscilado en sus reacciones frente a los juegos de azar, y se ha ido desplazando desde la represión hacia la tolerancia regulada. Por una parte,

los intentos de erradicar el juego, por la vía represiva, han fracasado siempre y, por otra parte, los ensayos permisivos, por medio de la regulación, no han satisfecho totalmente a las partes implicadas, por unas u otras razones.

Actualmente, en España, atravesamos una fase de permisividad, bajo un rígido y variado control administrativo, que pretende eliminar las posibles consecuencias negativas propias de la actividad, intentando encauzar el juego dentro de unos límites razonables, a fin de evitar los posibles impactos sociales que conlleva y, por supuesto, teniendo siempre presente sus beneficios fiscales. Podemos, y debemos preguntarnos, si la actual regulación se ha mostrado suficiente para conseguir esos objetivos, desde luego, parece, que las *actividades ilegales* relacionadas con los juegos de azar han disminuido de manera significativa, aunque cómo también era de esperar, no han desaparecido. Sin embargo, la situación es distinta en relación con los impactos sociales o posibles consecuencias negativas. Tras la despenalización aparece la *irresponsabilidad* en el consumo de los diferentes juegos de azar, hasta ese instante casi desconocida, pero no por ello inexistente. Es deseable, y necesario, que todos los actores implicados adopten las medidas preventivas necesarias para minorar ese posible impacto negativo, sin menoscabar otras libertades reconocidas socialmente.

En el supuesto del *juego irresponsable*, la obsesión por jugar se apodera de la voluntad y de la iniciativa del jugador. Éstos, *viven* para el juego y pierden el control de su vida y de sus relaciones. Jugar se convierte en una actividad compulsiva, y consecuentemente, irresponsable. Precisamente, por el arraigo del juego social en nuestra cultura, es difícil para el ciudadano corriente, ver la *barrera* que separa una actividad lúdica, de lo que constituye una conducta irresponsable y patológica. Es manifiesta la importancia de contemplar el juego irresponsable como un problema de salud pública, y que, como tal, requiere un tratamiento integrado en las políticas correspondientes, con la intervención, y la colaboración, de los agentes involucrados.

La industria del juego de azar está dedicada a proveer servicios de ocio y entretenimiento, directamente vinculada al tiempo libre y, por tanto, depende en gran medida del atractivo de su oferta. Es importante, y necesario, realizar los cambios legislativos que demandan los nuevos desarrollos tecnológicos y su innovación constante en este ámbito, para que realidad y normativa vayan a la par. Sin embargo, no puede vaticinarse que una nueva regulación resuelva la totalidad de los *viejos* problemas. El componente irracional, que caracteriza la actividad lúdica, dificulta, o quizá, imposibilita, el hallazgo de un remedio eficaz y definitivo. Es deseable que con el transcurso del tiempo y, con ayuda de la *suerte*, la conducta humana evolucione hacia cotas de mayor racionalidad, desde las

que sea posible rechazar de manera automática los comportamientos individuales considerados socialmente excesivos e irresponsables. En cualquier caso, mientras llega, o no, ese momento, es necesario e inevitable asumir una posición proactiva y colaboradora en el ámbito normativo y, consecuentemente, preventivo.

Bibliografía

- BRIZUELA, J. y CÍA, A. (2007): *Manual de Juego Responsable*, Edición especial de ALAJA (Asociación Latinoamericana de Juegos de Azar), Conjuguar, Buenos Aires.
- CASTELLS, M. (1996): «La Sociedad Red». *La Era de la Información*, vol. 1, Alianza, Madrid.
- COURNOT, A.A. (1946): *Tratado del encadenamiento de las ideas fundamentales en las Ciencias y en la Historia*, Espasa Calpe, Buenos Aires.
- COVEY, S.R. (1997): *Los siete hábitos de la gente altamente efectiva: La revolución ética en la vida cotidiana y en la empresa*, Paidós Ibérica.
- DOSTOIEVSKI, F. (2006): *El jugador*, Akal.
- DOWNES, A. (1973): *Teoría económica de la democracia*, Aguilar.
- GARVÍA, R. (2008): *Loterías. Un estudio desde la nueva sociología económica*. Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS), Monografías núm. 254.
- GONZÁLEZ SEARA, L. (1998): *El laberinto de la fortuna (juego, trabajo y ocio en la sociedad española)*, Biblioteca Nueva. Fundación de Estudios del Ocio, Madrid.
- HUIZINGA, J. (1990): *Homo Ludens*, Alianza, Madrid.
- MEYER, E. (1955): *El historiador y la Historia antigua. Sobre la Teoría y la Metodología de la Historia* (Monografía núm. 1), Fondo de Cultura Económica de México.
- MONOD, J.L. (1989): *El azar y la necesidad*, Tusquets Editores.
- PALOMAR OLMEDA, A. y otros (2006): *Régimen del Juego en España*, Thomson-Aranzadi.
- PALOMAR OLMEDA, A. y ANDRÉS ÁLVEZ, R. (2008): *Código del Juego*, Thomson-Aranzadi.
- SIMON, H. y otros (1992): *Economics, bounded rationality and the cognitive revolution*. Edward Elgar, Aldershot.
- MINISTERIO DEL INTERIOR (2007): *Informe anual del juego en España*, Subdirección General de Estudios y Relaciones Institucionales. Secretaría General Técnica. Disponible en: http://www.mir.es/SGACAVT/juegosyespec/juego/memorias_de_juego/InformeAnualJuego2007.pdf

Capítulo 3

«El azar reparte las cartas, pero nosotros las jugamos». Una aproximación ética al *juego responsable*

Cristina de la Cruz Ayuso

Soy de un país vertiginoso donde la lotería es parte principal de la realidad: hasta el día de hoy, he pensado tan poco en ella como en la conducta de los dioses indescifrables o de mi corazón. Ahora, lejos de Babilonia y de sus queridas costumbres, pienso con algún asombro en la lotería y en las conjeturas blasfemas que en el crepúsculo murmuran los hombres velados.

«La lotería en Babilonia»
(Jorge Luis Borges)¹

Introducción: responsabilidad y azar

Tanto el título de este trabajo como la cita que lo inaugura remiten a los dos ejes centrales de la lectura ética que proponemos abordar en las próximas páginas. Nos interesa poner en cuestión el alcance que tiene la relación de los dos términos sobre los que se nos invita a reflexionar. Juego y azar. Por sí mismos, cada uno de ellos constituye un fenómeno concreto relacionado con dimensiones de la vida humana bien distintas.

¹ El relato «La lotería de Babilonia» pertenece al libro *El jardín de los senderos que se bifurcan*, de 1941. La cita ha sido extractada de BORGES, J.L. (1982): *Narraciones*. Buenos Aires: Hispamérica, pp. 73-83.

El juego es una expresión de la dimensión lúdica del ser humano. Un factor indiscutible de su desarrollo que modela todo un universo personal, vinculándolo con el mundo social y relacional de los individuos. El azar es un fenómeno que caracteriza el actuar que no muestra una causa, orden o finalidad aparente. El azar explica sucesos no previstos, no intencionales, que acontecen por casualidad. El azar remite a lo indeterminado y a la probabilidad en distintas esferas de conocimiento. Está presente en la física, la matemática, las ciencias sociales, y se manifiesta con plenitud de igual manera tanto en el arte como en la ciencia. El azar rompe la línea que une causas y efectos, actos y consecuencias. Con el azar todo queda desconectado, sin ningún vínculo con la necesidad o la causalidad. Libre de toda concreción. El azar es lo sorprendente. Lo inesperado. Lo imprevisto.

Al entrelazar esos dos conceptos en uno solo para hablar de los «juegos de azar», surge un nuevo término cuyo sentido queda matizado por las tonalidades que le proporciona cada uno de sus componentes. El sentido del «azar» condiciona el alcance que adquiere el sentido del «juego» al convertirlo en una modalidad de entretenimiento sometida al yugo de la «probabilidad», que se sustenta en las expectativas que genera la posibilidad de acertar o de ganar. Estas posibilidades aparentemente no dependen para nada de la voluntad de la persona jugadora. Son probabilidades que dependen únicamente del azar.

La naturaleza del «azar» se convierte de esta manera en el elemento nuclear del juego. La emoción del mismo consiste precisamente en saber que inicialmente es algo que sobrepasa a lo que le es posible a la voluntad humana. La fascinación que despiertan los juegos de azar consiste precisamente en la creencia de que, a pesar de que no podemos hacer nada para cambiar a nuestro favor el orden del azar, aun así éste nos puede favorecer.

Stéphane Mallarmé expresa con belleza ese hechizo en uno de sus poemas más celebres: *una tirada de dados jamás abolirá el azar*. Sabemos con certeza que el azar es algo que no podemos domeñar; los dados anulan la posibilidad de aunar causas y efectos. El poder del azar reside precisamente en su incontestable indeterminación. Y su irresistible encanto, como venimos señalando, en la efímera posibilidad de poder controlarlo si se conocen bien los parámetros del cálculo y la distribución de probabilidades, o si tenemos la suficiente audacia para explotar bien lo que el azar nos proporciona, o simplemente si la «fortuna» nos premia con un golpe de suerte.

Quizá todo dependa, como expresa la frase de Shopenhauer que da título a este artículo, de cómo juguemos nosotros las cartas que nos reparte el azar. Lo cual no hace sino conceder a la voluntad una efímera oportu-

nidad o la expectativa para que los resultados del azar nos terminen resultando favorables. Los juegos de azar se articulan en torno a esa tensión y confieren a éste último, al azar, un carácter nuclear que determina y condiciona tanto su naturaleza como sus reglas de funcionamiento. Quizás nada nos cabe esperar ante la imposibilidad de dominar el azar, pero precisamente esto es lo que nos permite esperararlo todo del azar. Incluso ganar.

No resulta difícil identificar infinitas modalidades de juego que incorporan con más o menos densidad al azar como uno de sus ingredientes. Los espectáculos deportivos por ejemplo explotan las posibilidades que el azar confiere a la expectación que genera una competición entre equipos rivales, o la posibilidad (más o menos remota) de batir un record del mundo. Existen juegos de azar de carácter familiar o amistoso que incorporan parecidas variables relacionadas con la incertidumbre que genera un cálculo de probabilidades que no conocemos y que, por tanto, no se puede predeterminar de antemano (si no es —claro-está— haciendo trampas). Por su parte, las expectativas depositadas en la posibilidad de hacerse millonario de la noche a la mañana que hacemos recaer en un boleto de la lotería no están exentas de ingenuidad. A pesar de que la probabilidad de obtener la combinación correcta sea muy pequeña, la creencia de que, aun así, existe «esa» probabilidad mantiene despierta —alimentándola— una vaga ilusión de que el azar nos pueda ser favorable.

Siendo estos algunos de los contornos más básicos que describen a los juegos de azar, en este trabajo se hace referencia de manera explícita y casi exclusiva a los juegos que *mercantilizan* el azar. Es decir, los juegos cuyos resultados están basados únicamente en probabilidades a las que asignamos un valor económico. La persona decide libremente arriesgar algo de valor (dinero la mayor de las veces), ponerlo en juego y someterlo a la lógica del azar con la esperanza de alcanzar una contrapartida más sustanciosa que la que inicialmente ha arriesgado. El juego se convierte de esta manera en una apuesta basada en un intercambio que tiene un carácter económico y cuyos impactos en nuestra sociedad, en términos de beneficios y riesgos, es espectacular. La loterías, los bingos, las quinielas, los cupones, las distintas formas de apuestas (sobre todo vinculadas a resultados deportivos), los casinos, las máquinas recreativas, etc. son algunas de las modalidades más conocidas de este tipo de juegos de azar o de iniciativas empresariales, de carácter público o privado, que las promueven.

De manera general, la lógica de todas ellas es bastante similar: se trata de acertar algo que depende únicamente del azar, un resultado o los números de un billete, o una posible combinación numérica. A la persona gana-

dora se le premia en dinero o con alguna otra compensación en especies. En el caso de que en un determinado sorteo se diese la circunstancia de que no hay ganadores, el premio se acumula para el siguiente, incrementando de esta manera la cantidad económica del mismo.

Estos juegos de azar, precisamente por la exigencia e impacto económicos que tienen, están, como veremos más adelante, fuertemente regulados por leyes y sometidos a procesos de autorización previa, sobre todo los que son de iniciativa mercantil privada. Algunos otros son propiedad del estado o forman parte de iniciativas sin ánimo de lucro consideradas de utilidad pública que se apoyan en los juegos de azar para promover la atención especializada y/o la inserción socio laboral. En ambos casos, parte del dinero recaudado por la venta de los billetes se utiliza para la financiación de proyectos que revierten en la sociedad, bien a través de los Presupuestos Generales del Estado, o de otras vías alternativas de interés general y social. La ONCE y el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado (LAE), entidad pública dependiente del Ministerio de Economía y Hacienda, son dos ejemplos de iniciativas que promueven algunas modalidades de juegos de azar. La Fundación CODERE sirve para ejemplificar una iniciativa del ámbito del entretenimiento perteneciente al sector del juego privado que también comparte su compromiso por promover los principios del juego responsable para minimizar el impacto negativo de esta modalidad de entretenimiento. Así es como precisamente todas ellas, con más o menos énfasis, canalizan su compromiso con la responsabilidad social.

- La LAE tiene por misión poner a disposición de los ciudadanos juegos y apuestas de titularidad pública en el ámbito nacional e internacional, con el más alto grado de integridad, rigor, seguridad y transparencia en un marco de juego moderado y responsable, mediante una gestión profesional, eficaz y eficiente, (...) orientada al participante, es decir, considerando su satisfacción como clave, y dedicando esfuerzos a lograr una atención más eficaz de sus necesidades, anticipándose a las mismas mediante productos, servicios y canales de venta innovadores y orientando el foco de atención desde el producto hacia sus necesidades.²
- Por su parte, la misión principal de la ONCE es facilitar y apoyar, a través de estos servicios sociales especializados, la autonomía personal y la plena integración social y laboral de las personas con ceguera y deficiencia visual. La inversión solidaria que miles de

² Extractado del apartado Gestión responsable del Juego (Misión, valores y objetivos) de la Organización de Loterías y Apuestas del Estado [<http://www.loteriasyapuestas.es>].

ciudadanos realizan cada día con la compra del cupón es devuelta por la ONCE a la sociedad en forma de servicios sociales especializados: Educación, Autonomía personal, Empleo, Comunicación y Acceso a la Información, Ocio, Deporte, etc.³.

- Finalmente, la Fundación CODERE es una organización sin ánimo de lucro creada como una iniciativa de CODERE, multinacional española, referencia en el sector del juego privado en Europa y Latinoamérica que gestiona más de 52.000 máquinas recreativas, 130 salas de bingo, 56 salas de apuestas deportivas, 3 hipódromos y 5 casinos en España, Italia, Argentina, Brasil, Colombia, México, Panamá y Uruguay. CODERE es la primera empresa española del Sector del Juego que cotiza en Bolsa desde octubre de 2007. Las actividades de la Fundación CODERE se organizan en tres ámbitos clave: 1) realizar estudios y análisis sobre la Industria del Juego; 2) impulsar la mejora y el desarrollo de buenas políticas públicas sobre los Juegos de Azar y 3) minimizar el posible impacto social de la actividad del Juego de Azar en cooperación con los reguladores y usuarios mediante campañas de Juego Responsable⁴.

Estos ejemplos hacen referencia a algunas de las iniciativas más importantes que promueven los juegos de azar en la actualidad en nuestras sociedades; y en este trabajo quieren servir para destacar, independientemente de su distinto carácter y titularidad, algunos rasgos comunes que comparten estas iniciativas:

1. La insistencia en declarar que son iniciativas que promueven una opción de entretenimiento que responden a un claro interés o necesidad de las personas.
2. El énfasis en subrayar el valor que aportan a la sociedad a través de los beneficios obtenidos en el mercado del juego. Un valor nuclear que se concreta en el desarrollo de proyectos o iniciativas de carácter social con una gran repercusión en la esfera pública.
3. El hincapié en poner en valor los criterios de responsabilidad vinculados a la promoción y a la gestión de los juegos de azar, subrayando de manera especial las medidas de control, vigilancia y supervisión a las que se someten con el fin de minimizar el impacto negativo de los juegos de azar tanto en las personas como en la sociedad.

³ Extractado del apartado Servicios Sociales de la ONCE [<http://www.once.es>].

⁴ Extractado del apartado La Apuesta Responsable de la Fundación Codere [<http://www.codere.com>].

El objeto de análisis de este trabajo parte precisamente de la confluencia de objetivos e intereses por la promoción del juego responsable que manifiestan de manera reiterada todas las iniciativas vinculadas de una u otra manera al sector de los juegos de azar. Intentaremos mostrar los ejes y principios sobre los que se sustenta la vocación por la responsabilidad social que todas comparten, poniendo de relieve algunas limitaciones éticas de este enfoque de la responsabilidad a la hora de definir estrategias para minimizar el impacto negativo que la actividad del juego de azar tiene (o puede tener) tanto a nivel personal como a nivel social.

1. Una aproximación ética a los juegos de azar

1.1. *Las coordenadas de la responsabilidad en la promoción y la gestión de los juegos de azar*

Las iniciativas que promueven las loterías, las apuestas u otros juegos de azar son actividades comerciales legales, que operan en un mercado perfectamente normativizado por los Estados y respaldado por distintas Asociaciones internacionales. Los niveles de regulación y control al que están sometidas estas actividades desde distintos ámbitos son más rigurosos que los que, en principio, parecen tener otras iniciativas comerciales. Deben serlo, se afirma, por cuestiones de índole social y jurídica que obligan a establecer mecanismos que permitan prevenir y evitar tanto la adicción como el fraude, el blanqueo de capitales y los juegos amañados.

El objetivo es garantizar una gestión del mercado del juego en nuestras sociedades, a la que, además de responsable, se le exige también que sea segura y eficiente. Se espera de los operadores de juegos de azar que luchen contra el juego ilegal y las actividades delictivas relacionadas con el mismo; que aborden con políticas de formación, prevención y promoción del juego controlado el daño potencial que pueden hacer a la sociedad, sobre todo a los grupos más vulnerables. Y se espera también que aseguren además la transparencia de los sorteos y juegos; que ofrezcan garantías de seguridad con respecto al dinero recaudado y el pago efectivo de los premios, etc. En definitiva, como venimos diciendo, se les exige que se regulen para ser un mercado responsable, eficiente y seguro.

No se ha hecho esperar mucho la respuesta a las exigencias de eficiencia en la gestión de algunas iniciativas de loterías y apuestas. En este caso, la respuesta se está articulando en la práctica a través de unas normas que intentan garantizar algunos criterios de integridad y seguridad para la cantidad ingente de operaciones y transacciones que algunas de estas inicia-

tivas soportan en tiempo real, muy superiores en algunos casos a la de algunas entidades financieras.

Respecto a las exigencias de responsabilidad, tampoco la respuesta se ha hecho esperar, aunque su alcance, como siempre, es más limitado en la práctica. La Resolución aprobada en marzo de 2009⁵ por el Parlamento Europeo sobre la Integridad de los Juegos de azar en línea avanza precisamente en esta dirección de la responsabilidad, haciendo una enfática llamada a los Estados miembros de la Unión Europea a controlar, supervisar y limitar si es preciso los servicios de juegos de azar prestados en su territorio. Los motivos que justifican las recomendaciones que recoge esta Resolución se sustentan precisamente en el carácter extraordinario que tiene esta actividad económica por su relación con aspectos sociales, de orden público y de salud.

El Parlamento europeo aboga por la promoción de un sector transparente que proteja al público y los intereses de los consumidores, y que fije medidas para evitar cualquier uso comercial no autorizado de los juegos de azar en línea. La restricción del acceso a personas menores; la prohibición de sistemas de crédito y primas para jugadores vulnerables; la llamada a fijar medidas contra todo tipo de publicidad o comercialización agresiva por parte de los operadores, incluidas las demostraciones gratuitas de juegos; la necesidad de establecer códigos de conducta como herramientas de autorregulación, complementarias a la legislación y útiles para el logro de algunos objetivos públicos y privados. Estas son algunas de las medidas propuestas para controlar y regular los mercados del juego. En este caso, los que operan a través de Internet. Un mercado imparable, con mucho atractivo por ser uno de los que más beneficios económicos genera. Pero también muy vulnerable y difícil de regular por el contexto global donde opera.

En 2003, se estimó que el mercado comercial de juegos de azar en línea en la Unión Europea generó unos ingresos brutos (los beneficios de los distribuidores menos el abono de los premios) de 51.500 millones de euros. En la actualidad, los juegos de azar en línea a través de Internet, los teléfonos móviles o la televisión interactiva suponen aproximadamente el 5% del total de mercado de los juegos de azar en la Unión Europea, con un valor de dos a tres mil millones de euros anuales en ingresos brutos en 2004. Se espera que el mercado de juegos de azar en línea crezca de una tasa mínima del 8,4% anual (en Austria y Hungría) a un máximo de 17,6% (en Italia)⁶.

⁵ Resolución del Parlamento Europeo de 10 de marzo de 2009, sobre la *integridad de los juegos de azar en línea* (2008/2215(INI)) en <http://www.europarl.europa.eu>.

⁶ *Ibidem*.

Esta Resolución del Parlamento Europeo no deja de ser un ejemplo más de los ya existentes en otros países, sobre esta modalidad u otras del sector del juego. Todas estas iniciativas reflejan con elocuencia una misma preocupación que apunta a la necesidad de acotar y limitar esta actividad económica; y de coordinarse para hacer frente a su impacto negativo en un mercado que trasciende las regulaciones de los propios estados. En este caso, la que nos ha servido de ejemplo es una resolución no vinculante, lo cual limita mucho sus pretensiones de efectividad, pero se espera que, de alguna manera, tenga algún impacto en la estrategia de los operadores de juego on line en la Unión Europea.

1.2. *El valor social de los juegos de azar*

Las demandas de transparencia y rendición de cuentas son también más exigentes para estas organizaciones cuyo negocio o actividad está relacionado y en buena medida condicionado por los beneficios obtenidos por medio de los juegos, loterías y demás modalidades de apuesta. Estos beneficios tienen un alcance social indudable. Es de sobra conocido el apoyo a través de loterías específicas al desarrollo de iniciativas de deporte de alto nivel, como los Juegos Olímpicos, o a obras sociales que tienen como fin la integración social de personas con discapacidad. No faltan proyectos de investigación e incluso instituciones de Educación Superior financiadas con iniciativas comerciales relacionadas con los juegos de azar, como por ejemplo, la Universidad de Concepción, en Chile, creada y financiada por la Lotería⁷.

El gobierno italiano ha recurrido a la Lotería para recaudar parte de los fondos necesarios, 8.500 millones de euros, para reconstruir la región de Los Abruzos devastada por un terremoto en abril de 2009⁸. Los beneficios obtenidos de nuevas modalidades de juegos «rasca y gana» y de lotería serán dedicados a financiar los gastos más inmediatos y las inversiones para la reconstrucción. El actor-gobernador de California Arnold Schwarzenegger propuso en enero de 2009 un nuevo plan basado en subidas de impuestos y en las ventas de la lotería estatal para hacer frente al déficit público que tiene ahogado a California. Entre las medidas propuestas figuraba un plan específico aprobado en 2008 para vender bonos respaldados por el valor de la lotería estatal en el futuro⁹. Es decir, proponía «hi-

⁷ <http://www.udec.cl>

⁸ Noticia extractada del diario *Corriere della Sera* [www.corriere.it]

⁹ «Schwarzenegger presenta plan presupuestal para California», en *iEspaña* 01/01/2009 [<http://web.iespana.es>]

potecar» la lotería como una medida de choque para superar la delicada situación de las arcas públicas del Estado.

Las organizaciones que promueven los juegos de azar se encargan de recordar su importante contribución a fines de interés general en nuestras sociedades gracias precisamente a la redistribución de parte de estos beneficios al desarrollo de proyectos sociales, culturales, y deportivos; y a la recaudación fiscal procedente de los mismos. Los gobiernos se convierten de esta manera en uno de los principales beneficiarios del imparable aumento del juego en nuestras sociedades. De hecho, ellos mismos son los promotores de algunas iniciativas, como ocurre con algunas Loterías y Apuestas nacionales propiedad del Estado, que impulsan sus «productos» a través de intensas campañas de publicidad con el objetivo de promover el juego en la ciudadanía. El primer objetivo de las Loterías debiera ser, en el parecer de algunos, canalizar el deseo de jugar hacia los juegos de azar a través de una oferta moderna y atrayente¹⁰. De este interés no se libran ni siquiera las iniciativas públicas de gestión de Loterías y Apuestas que tienen en los programas que promueven una importante fuente de recaudación «voluntaria» de los contribuyentes.

Algunas de estas iniciativas son, como sabemos, bien populares y forman parte de nuestra historia de vida personal y colectiva. Se han incorporado con absoluta naturalidad a nuestra cotidianeidad como parte de la dimensión lúdica de nuestras vidas. Y sin embargo, a pesar de que algunas de las que promueven son iniciativas declaradas de utilidad pública y están perfectamente normalizadas y normativizadas en nuestras prácticas sociales, no les resulta nada fácil despojarse de una inevitable sombra de sospecha que las sitúa siempre en un incómodo lugar social.

Efectivamente, los juegos de azar representan una modalidad de entretenimiento muy cuestionada en nuestras sociedades por algunos sectores que no solo advierten de sus posibles efectos dañinos en la población, sino que cuestionan también la validez moral de las campañas estatales de promoción de algunos juegos de azar como la lotería. Sin embargo, ese cuestionamiento ha sido visto como una oportunidad de promoción del mercado del juego, a pesar del estigma tan negativo que tiene. Lo crucial parece ser que no se deje de recaudar dinero. Ni siquiera en tiempos de crisis. La documentación consultada para la elaboración de este trabajo ha encontrado muchas referencias que remitían directamente a los juegos

¹⁰ VLAEMMINCK, P.: «Las loterías y la sociedad: ¿Debería el “principio de solidaridad” introducirse en el Derecho UE?», *Panorama*, n.º 25, Revista de la European State Lotteries ans Toto Association (septiembre de 2007), p. 12. Versión digital: <http://www.european-lotteries.org>

de azar como una de las posibles soluciones a la actual crisis económica. Y los datos, en algunas comunidades, son bien elocuentes: en tiempos de crisis, el gasto en juegos de azar se dispara significativamente. En Galicia, por ejemplo, en lo que va de año, el incremento del gasto en juegos de azar ha sido de un 30%. Siendo este el volumen total del sector, de manera específica llama la atención el aumento de facturación sufrido por los juegos recreativos tipo B, las famosas tragaperras: un 72 %. El consumo de tragaperras supone el 58 % del dinero que factura el sector del juego en esta comunidad autónoma. El dinero recaudado entre las empresas dedicadas al azar y el gobierno central en Galicia con sus juegos superaron los 1.500 millones de euros¹¹.

En 2007, La Dirección de Juegos y Espectáculos de la Generalitat de Catalunya puso en marcha una estrategia para intentar «limpiar» la mala imagen de los juegos de azar que se sustentaba en cuatro pilares: solidaridad, transparencia, educación y responsabilidad¹².

- Solidaridad, mostrando como esta forma de entretenimiento, utilizada con cordura y responsabilidad, puede ser una fuente de recaudación importante para ayudar a los demás.
- Transparencia, informando a la ciudadanía a dónde va a parar y se invierte ese dinero.
- Educación, promoviendo programas educativos sobre juego responsable cuyo objetivo es reducir los impactos negativos que tienen en las personas algunas formas de jugar;
- Y responsabilidad tanto de las personas jugadoras como de las empresas promotoras.

La estrategia planeaba incluso la creación de un Observatorio sobre el Juego y la constitución de una comisión mixta para determinar las áreas de inversión a beneficiar con las ganancias originadas por los juegos de azar. Resulta llamativo el esfuerzo de una institución pública en la promoción de un modelo de entretenimiento que — como se sabe suficientemente — es potencialmente dañino, y tiene importantes costes sociales y sanitarios. Aunque, se dice, no son comparables con los efectos, por ejemplo, consecuencia del consumo de tabaco o alcohol. Quizás por ello, el juego sea una modalidad de entretenimiento siempre discutida pero de hecho, en realidad, consentida y perfectamente normalizada en nuestras sociedades.

¹¹ «La crisis dispara un 30% el gasto en juegos de azar en Galicia, el mayor incremento en España», en *Faro de Vigo* (edición digital), 12/08/2009 [<http://www.farodevigo.es>]

¹² «El govern intenta lavar la mala imagen de los juegos de azar», en *El Periódico de Catalunya* (edición digital), 06/07/2008 [www.elperiodico.com]

En verdad, no es fácil cuestionar a los juegos de azar, aun a pesar de la sombra de sospecha que arrastran. Sin embargo, lo que mayoritariamente trasciende a la sociedad tiene que ver únicamente con las contribuciones que realiza y lo que sus beneficios aportan al bienestar de las personas y de la sociedad. Sus efectos negativos no son tan visibles más que en casos muy excepcionales de ludopatía. Estos casos, además, afectan poco o nada a esas modalidades de juego que tienen un marcado componente social: la lotería de Navidad, el cupón de los viernes, la quiniela entre los compañeros de trabajo, etc. Vistos los beneficios sociales que se obtiene a través del juego, y teniendo en cuenta que la regulación del mismo por parte del Estado permite además evitar las prácticas fraudulentas e ilegales, existe una aceptación, más o menos tácita, de los juegos de azar, a pesar de los inevitables daños colaterales que, a veces (y no siempre), trae consigo.

Además, hay que decir que no falta la promoción de medidas de prevención y control encaminadas a paliar algunos de esos efectos negativos en las personas. En el próximo epígrafe daremos cuenta de algunas de las más significativas que se están poniendo en práctica con este fin. Veremos que todas son medidas necesarias. No se puede prescindir, sin duda, de ninguna de ellas, pero lo que cabe plantear, y es lo que de hecho proponemos en este trabajo, es la pregunta sobre si son medidas suficientes. E incluso, si algunas de esas medidas son precisamente las que demandan las necesidades sociales a las que atienden. En cualquier caso, antes de abordar un análisis sobre sus limitaciones, proponemos ahondar muy brevemente en el contenido al que remiten los principios del juego responsable y los criterios a través de los cuales se está evaluando su efectividad práctica y se están socializando buenas prácticas en el sector.

2. Los principios del Juego responsable¹³

Las iniciativas que promueven las actividades comerciales relacionadas con alguna modalidad de juego son conscientes de que estos pueden causar daños a personas vulnerables y, por lo tanto, adoptan el compromiso de trabajar y dejarse evaluar por una serie de criterios orientados sobre todo a promover entre las organizaciones y empresas del sector el juego responsable. El objetivo fundamental de esta preocupación consiste en tratar de minimizar mediante la aplicación de estos principios cualquier riesgo asociado a los productos que ofrecen intentando, de esta manera, que los juegos de azar sean una forma más de ocio y entretenimiento. No

¹³ <https://www.european-lotteries.org/>

faltan tampoco entre estos objetivos el que subraya la necesidad de dedicar esfuerzos y recursos a contribuir a que la sociedad comprenda mejor los problemas relacionados con el uso inmoderado de los juegos de azar. Básicamente este es el compromiso que se recoge en buena parte de las iniciativas del sector del juego y que es promovido por las instituciones públicas y las asociaciones internacionales vinculadas con alguna de sus modalidades. Dicho compromiso se ha materializado en la práctica en una serie de principios que están a la base de las políticas de Juego Responsable. Son los siguientes:

- La prevención del juego de menores de edad y de personas vulnerables, incapacitadas o que tengan prohibido su acceso al juego.
- La prevención del juego excesivo.
- La prevención del fraude y del lavado de dinero.

Prácticamente en su totalidad, las empresas y organizaciones del sector del juego están desarrollando acciones específicas relacionadas con esos principios. El discurso de la responsabilidad social en este sector se está articulando precisamente en torno a medidas concretas encaminadas a integrar los conceptos y prácticas del Juego responsable en su actividad empresarial ordinaria que se orientan a:

- identificar, controlar y reducir los posibles impactos negativos que pueda generar la oferta de juegos desde el momento en que se diseñan y hasta el momento en que se distribuyen;
- contribuir a crear una cultura de los juegos de azar en la que la práctica de esta actividad se produzca dentro de límites que las personas jugadoras puedan asumir;
- tratar de asegurar la protección de los derechos de las personas usuarias, velando por:
 - la transparencia de las condiciones en las que se desarrollen los juegos de azar,
 - la seguridad y la equidad en las operaciones de pagos y entrega de premios,
 - la eficiencia y calidad en la prestación de los servicios,
 - la buena fe objetiva;
- colaborar en la investigación en el ámbito del juego inmoderado y con las organizaciones que trabajan con las personas adictas al juego;
- respetar las buenas prácticas y usos comerciales reconocidos en las legislaciones nacionales en donde se desarrolla la actividad, respetando las normas de competencia leal;

- y aplicar los criterios de transparencia y reciprocidad en sus relaciones y en las que mantengan con la administración de los estados en los que desarrolla la actividad.

La Asociación de Loterías Europeas ha avanzado ya en el diseño e implementación de estándares europeos de Juego Responsable¹⁴, protocolo al que ya se han adherido más de 40 loterías. Esos estándares se concretan en actuaciones específicas a desarrollar en los siguientes ámbitos¹⁵:

- Investigación, mediante el fomento de estudios que contribuyan a la comprensión por la sociedad de los problemas vinculados al juego.
- Formación de los empleados, para que adquieran un nivel apropiado de concienciación sobre Juego Responsable, de tal manera que éste forme parte de sus actividades diarias.
- Programas para los agentes de ventas, mediante la entrega de material informativo para elevar su nivel de concienciación sobre el Juego Responsable y para formarlos en cuestiones relativas al juego problemático.
- Diseño del juego, con el fin de evaluar su impacto social y sus factores de riesgo potenciales. De existir tales factores de riesgo, será necesario implementar estrategias eficaces para minimizarlos (por ejemplo, fijando límites en la cantidad económica que se apuesta, haciendo un seguimiento estadísticos de las pautas de juego de algunos clientes, estableciendo canales que permitan detectar posibles actuaciones orientadas al lavado de dinero, etc.).
- Canales del juego remoto, con el fin de evaluar, cuando sea aplicable, la pertinencia de realizar una revisión periódica independiente de la adecuación de dichos canales a la perspectiva del juego responsable.
- Publicidad y marketing, evitando que vaya dirigida a los grupos vulnerables (ya sea por edad, estatuto social o hábitos de juego).
- Referencia a los prestadores de servicios de tratamiento, entablando activamente contacto con organizaciones vinculadas a los problemas de juego, centro de tratamiento y/o profesionales de la salud con el fin de entender mejor, desde el punto de vista del jugador con problema, el impacto que tienen sobre su situación los productos de lotería y su publicidad.

¹⁴ https://www.european-lotteries.org/data/info_1137/Gaming_Standards_E.pdf

¹⁵ *Ibídem.*

- Educación del juego, incluyendo la siguiente información para los jugadores (incluso en los productos *on line*):
 - Información detallada sobre las probabilidades de ganar de cada juego que permitan a los jugadores evaluar los riesgos y beneficios del juego.
 - Las medidas de limitación de la edad (si es aplicable). A este respecto, por ejemplo, se deberá advertir de la prohibición de jugar a menores de edad e incluso se puede requerir a los usuarios que demuestren el cumplimiento del criterio de mayoría de edad legal.
 - Información sobre Juego Responsable, así como información sobre dónde encontrar ayuda en caso de problemas vinculados con el juego.
- Diálogo con los grupos de interés, entablando activamente contactos regulares, oficiales e informales, con sus grupos de interés y solicitando su colaboración para la detección de posibles conductas fraudulentas o para la promoción de las Políticas de Juego responsable.
- Compromiso de verificación, informando a sus grupos de interés sobre el impacto y la extensión de sus programas de Juego Responsable.

3. Algunas limitaciones éticas de los principios del juego responsable

Existen algunos elementos sensibles en esos principios que, desde una aproximación ética, ponen de manifiesto algunas limitaciones importantes que se derivan tanto de su formulación como de su aplicación práctica. Destacamos a continuación algunas de las más relevantes, entendiendo que el compromiso efectivo por el juego responsable que promueven instituciones y organizaciones del sector de juego requiere quizás de otras respuestas y estrategias para hacer frente a sus impactos negativos tanto en la esfera privada como en la esfera pública.

En cualquier caso, señalamos desde el principio que algunas de esas limitaciones remiten a problemas estructurales consustanciales a la lógica de los juegos de azar y que resulta difícil pensar en la efectividad de las medidas que se proponen para hacerlas frente. La fórmula de la responsabilidad de las organizaciones del sector de los juegos de azar se sustenta en la ecuación «*más control + más límites + más vigilancia*». Y, como hemos señalado, que esa sea una fórmula necesaria, no quiere decir que por ello sea una fórmula suficiente. De hecho, incluso cabe decir, en cierta

manera, que, a tenor de las condiciones y el contexto donde tienen lugar los juegos de azar, esa es una fórmula condenada al fracaso, o de la que no caben esperar resultados muy significativos. Por eso, resulta un poco inquietante que, con el fin de paliar sus efectos negativos, solo se planteen como respuesta las mismas medidas que se vienen articulando durante los últimos años y que ya han mostrado su ineficacia y fragilidad para regular el mercado del juego, principalmente el que opera a través de Internet.

El del juego, en general, es un mercado en el que confluyen muchos y muy poderosos intereses económicos, en el que se ponen en juego bienes sociales sustantivos, y en el que operan organizaciones con más poder e influencia incluso que algunos de los gobiernos encargados de regular normativamente su actividad. Por eso, resulta ingenuo, por ejemplo, pensar que una medida como la educación a los jugadores, aun siendo necesaria e imprescindible, es una medida suficiente que podrá contrarrestar los efectos de la retórica de la publicidad del juego, que precisamente a lo que llama es a replegar cualquier viso de responsabilidad y prudencia por parte del jugador.

Resulta ingenuo también pensar que una medida como la autorregulación de las organizaciones del sector del juego, aun siendo necesaria e imprescindible, es una medida suficiente en un mundo global en el que las exigencias de control de la esfera económica, a las que —no lo olvidemos— pertenecen las del sector del juego-, exceden los marcos legales de los Estados, encargados de regular únicamente lo que tiene lugar dentro de sus límites territoriales y políticos. El telón de fondo de la globalización económica, pone en serias dificultades a la justicia en un contexto global que es en el que, de manera mayoritaria, operan hoy en día una buena parte de las iniciativas del mercado del juego. En este contexto global, donde las redes de gobernación son inabarcables e irreductibles a un marco político y económicamente delimitado, ¿cómo hacer efectivas esas medidas de control y vigilancia en un contexto que apantalla la responsabilidad y multiplica exponencialmente los intereses de una actividad comercial como el juego? ¿Qué procedimiento necesitamos para enmarcar a la justicia en ese contexto globalizado? ¿Quiénes cuentan en esa interacción social a escala planetaria para verificar el cumplimiento de los principios de Juego Responsable? ¿Quiénes son los sujetos de justicia en ese contexto? El escenario de los juegos de azar es un escenario opaco, o demasiado tenue para la justicia.

Todo esto lleva a plantear otro tipo de alternativas y otro modelo de responsabilidad distinto que vaya más allá de las medidas de control, vigilancia y supervisión con las que se pretende frenar su impacto negativo y también, por qué no decirlo, su mala imagen social. Se requiere, ciertamente, de un esfuerzo importante para plantear un modelo de res-

ponsabilidad efectivo que, sin duda va más allá de la disposición de las organizaciones que lo promueven y tiene un alcance distinto e incluso mayor que el enfoque de la responsabilidad empresarial. Una manera de empezar a construir ese modelo de responsabilidad es atendiendo al alcance ético que tienen algunos argumentos sobre los que se sustentan las políticas de juego responsable. En este trabajo hemos ordenado esos argumentos en torno a los siguientes bloques temáticos. Exponemos sintéticamente cada uno de ellos, subrayando algunas cuestiones nucleares muy básicas que solo tienen como objetivo servir de reflexión para una efectiva y responsable promoción de la responsabilidad social en los juegos de azar.

El discurso de los fines y de los medios

Es fácil plantear una objeción a la lógica de los juegos de azar desde un análisis sobre los fines y los medios. El planteamiento es sencillo. Teniendo en cuenta que uno de los fines a los que dicen servir los juegos de azar está vinculado, la mayor de las veces, con la idea de que éstos contribuyen con la sociedad de una manera muy significativa, dando respuesta además a necesidades y expectativas de las personas, podría concluirse entonces que los juegos de azar responden a una demanda de mercado y son, a su vez, medios al servicio de un fin social. La cuestión quedaría resumida entonces a la pregunta sobre la «bondad» de los medios. ¿Quedan justificados los juegos de azar atendiendo al beneficio social que aportan mediante el desarrollo de proyectos sociales? Más allá de la moralina que a veces se le atribuye a la reflexión ética, la respuesta tiene un alcance mucho más profundo y significativo que el devaluado recurso que proporciona la expresión «el fin no justifica los medios». Hay perspectivas éticas que ante semejante declaración, responden con un rotundo «depende». Y efectivamente, así es.

Desde un enfoque ético que priorice las bondades del mercado, como el que propone el neoliberalismo, se aboga por un escenario en el que el interés propio y la libertad de cada uno cobran una relevancia esencial para entender la lógica de los fines y de los medios. Todo se resume a un conjunto de intercambios de carácter privado que tienen un contenido económico y una expectativa de ver favorecido con la suerte el valor comprometido: el promotor aspira a obtener beneficios, el jugador quiere satisfacer sus «necesidades» de juego. El promotor no está obligado a atender dichas necesidades, pero si quiere lograr su objetivo de obtener beneficios, deberá no solo hacerlo, sino hacerlo mejor que cualquier otro, al menos mejor que la competencia, para que el beneficio que genera el

interés del jugador redunde en su cuenta de resultados. De esta manera, las voluntades y aspiraciones individuales de los jugadores se agregan inconscientemente sin necesidad de una acción organizada. La expectativa que genera un cupón, un recibo de la lotería, una combinación de números o cartas o un resultado deportivo es el motor que se requiere para poner en marcha esa lógica. La «mano invisible» representa en este caso el poder de seducción del azar.

Este intercambio entre el promotor y el jugador no genera por sí mismo «bienes básicos» para la sociedad. Lo único que genera son beneficios económicos (muy sustanciosos, por cierto). El mercado del juego no deja de ser más que una actividad comercial que dadas sus características y arraigo en la sociedad está regulada para evitar prácticas fraudulentas o ilegales. Cuando la regulación de los juegos de azar recae en manos de los poderes públicos o de organizaciones declaradas de utilidad social, los beneficios se destinan a la generación de bienes públicos de carácter social o al desarrollo de sus políticas de acción social. Siendo así, lo que importa pensar es, como decimos, en la lógica en la que se sustenta este modelo, arraigado única y principalmente en un valor central y nuclear: la libertad individual.

Efectivamente, esa transacción económica que se genera en torno a los juegos de azar se realiza bajo el supuesto del respeto a las libertades individuales: cada uno puede hacer lo que quiera sin necesidad de buscar compromisos con los demás, más allá del respeto a la igual libertad. El liberalismo ha sabido recoger bien esta aspiración humana tan universal, que solo reclama ausencia de interferencia para justificar algunas lógicas de funcionamiento en la esfera económica de nuestras sociedades, replegando otros alcances necesarios para el desarrollo de la libertad como son, por ejemplo, las condiciones materiales que requiere o la ausencia de dominación que exige. Lo que ha priorizado en cambio, haciendo superlativo su significado, es esa idea de libertad negativa que, en una determinada transacción, solo exige respeto, es decir, que no exista ni fraude ni engaño por ninguna de las dos partes en las condiciones pactadas y en su realización.

Buena parte de las medidas de vigilancia establecidas para el juego están orientadas precisamente a garantizar que no se dé el fraude; es decir, que se realice la actividad en el marco de unas determinadas reglas legales y comerciales. Todo lo demás, depende únicamente de un libre intercambio, que se da sobre el supuesto de un respeto mutuo de las libertades, y está centrado sobre todo en el interés propio. No se atiende a ninguna otra circunstancia ni social ni personal. Nadie, excepto la propia persona, es responsable de las consecuencias que se derivan de ese libre intercambio.

¿Qué bien protegen entonces los juegos de azar? Responder con claridad a esta cuestión forma parte de la responsabilidad de los promotores de los juegos de azar en nuestra sociedad. Esa lógica que venimos describiendo para dar cuenta de los resortes sobre los que se sustenta el mercado del juego, encuentra, como hemos señalado, en el enfoque liberal algunas respuestas a esa pregunta: protegen bienes particulares, los asociados a la libertad individual; defienden el derecho a tomar iniciativas en la esfera privada que responden a opciones, preferencias, deseos, o proyectos individuales relacionados, en este caso, con el consumo de los productos que ofrece el mercado del juego. El bien social de los juegos de azar es vender «esperanza de enriquecimiento» a las personas.

Como defiende el utilitarismo, el principal *leit motiv* de la actividad en la esfera económica consiste en maximizar el interés propio. Cualquier comportamiento que no responda a la búsqueda del interés propio, de lo que a uno le conviene, es considerado irracional. El interés propio, por tanto, da cuenta y justifica el aspecto motivacional que hay detrás de todo intercambio comercial: todos esperan obtener algún beneficio de dicha transacción. La lógica parece ser que cuanto mejor le vaya al juego, mejor nos irá también, en parte, a la sociedad. De ahí, que se consientan y se fomenten los estímulos a promoverlo incluso desde organismos que gestionan los juegos de titularidad pública. ¿Qué cabe esperar entonces de los de titularidad privada, más allá de que respeten las «normas de juego» y operen bajo condiciones tan básicas como las que se recogen en los principios del juego responsable?

Quizás esas medidas no son suficientes, pero desde esta lógica del mercado, son las únicas medidas posibles atendiendo a las reglas por las que se rige. Cualquier interferencia que exceda ese marco normativo tan elemental sería considerada un elemento coactivo que impide el libre desarrollo de una actividad comercial. Y más allá del escrupuloso respeto a la ley (cuando, de hecho, es posible respetarla), poco o nada más cabe esperar de los gobiernos que no interferir en el desarrollo de una actividad comercial legal como la del juego.

Sin embargo, no lo olvidemos: el fin, no es, a pesar de la insistencia, el alcance social de sus beneficios. Por mucho que se empeñen en «vender» las bondades de los juegos de azar, no se puede pensar en el bien social de una actividad económica a través del destino de sus beneficios. Hay que pensarlo a través del producto o servicio que vende. Y en el caso de los juegos de azar, su producto consiste en alimentar la expectativa de enriquecimiento. El fin es ganar dinero. Cuanto más, mejor. Cualquier otra acción en la sociedad derivada de los ingresos que generan los juegos de azar está sometida inevitablemente a esa condición previa. Casi nunca se recuerdan cuáles son los costes sociales o los costes políticos o, in-

cluso, los costes humanos resultantes de un menor ingreso por este concepto. Y mucho menos nos preguntamos qué es lo que se deja de atender, qué cuestiones, de carácter social la mayor de las veces, supeditadas a este yugo económico quedan «desprotegidas».

El «beneficio social» que genera el juego (si hay excedentes, no lo olvidemos) queda relegado a la condición de «beneficio colateral». Un beneficio, como hemos señalado, que no se corresponde con el fin mismo de la actividad específica de los juegos de azar. Y que, en cualquier caso, queda sometido irremediabilmente al yugo de la utilidad.

Lo frágil por tanto de esta lógica es hacer sustentar el bien común (o algunos de sus desarrollos) en esta dinámica resultante de los beneficios que genera la agregación de los intereses particulares que confluyen en torno al juego. Sin duda, no son los únicos recursos que una sociedad utiliza para hacer frente a las respuestas inaplazables que requieren algunos asuntos de interés común, pero es una medida que genera muchos ingresos, que permite mantener estructuras organizativas organizadas en torno a él para el desarrollo de políticas y proyectos sociales. Cualquier amenaza, sobre todo económica, pone en peligro no solo el mantenimiento de esas organizaciones, sino también, potencialmente, los recursos destinados para paliar urgencias sociales que se atienden gracias al dinero recaudado a través del juego.

Los juegos de azar muestran con una obscena desnudez la lógica propia del mercado que comparten buena parte de las iniciativas empresariales y comerciales que coinciden en esa misma arena de lo económico. Lo llamativo aquí es el papel de los Estados, a quienes sin duda les corresponde regular y controlar esta actividad. Pero también les corresponde principalmente la articulación del espacio social; y éste no puede (o no debería) quedar supeditado a los equilibrios que posibilita o imposibilita el espacio económico a través de estas «compensaciones» que difícilmente pueden eludir su talante paternalista y su fragilidad política. Son «trasvases» que además facilitan la dilución de la responsabilidad de todos los agentes implicados, y el mantenimiento y dependencia de la lógica individualista en el escenario político.

El descrédito de la solidaridad interna que necesita una sociedad

Y aun así, se insiste en subrayar la solidaridad interna y voluntaria que promueve la dinámica de los juegos de azar. Es esta «solidaridad» de los jugadores la que facilita esa contribución a la sociedad, lo cual desvirtúa por de pronto el sentido mismo de la solidaridad y devalúa, llevándola hasta el absurdo, el sentido de la participación que cabe esperar de una

ciudadanía responsable en una sociedad. Esa lógica que defienden algunas organizaciones en sus declaraciones misionales e incluso algunas iniciativas que surgen bajo el amparo público convierte en ciudadanos más responsables a las personas que juegan en un «sorteo de la suerte», invirtiendo dinero en la compra de un cupón o de un boleto. Más responsables al menos que aquellos que deciden no jugar.

Bajo esta lógica, absurda y perversa a la vez, todos podemos considerarnos solidarios jugando a la lotería, por ejemplo. Incluso podemos rendir cuentas sobre nuestra contribución a la sociedad en función del dinero gastado a lo largo del año en juegos de azar. Lo único que tenemos que tener presente son los límites que tiene para que ese *ejercicio de responsabilidad* no resulte perjudicial para uno mismo ni costoso para todos los demás. Quienes se resisten a caer en la tentación de invertir en el azar, pueden ser consideradas, bajo esta lógica, personas «egoístas», que no piensan en los más necesitados de nuestra sociedad. Son, quizás, poco responsables. Y quienes juegan moderadamente, pueden tener la conciencia tranquila, porque además de los impuestos, contribuyen también a través de sus aficiones, a generar beneficios sociales en ámbitos tan básicos de nuestra sociedad como la educación o el empleo. ¿Acaso es posible pedirles más?

Estos son los procedimientos para expresar la solidaridad que promueve el mercado. Son procedimientos que además, nos convierten a toda la sociedad en cautivos de esta lógica. Esa solidaridad que tan enfáticamente se muestra en la dinámica inherente a algunos juegos de azar no está orientada, en la realidad, ni a la justicia ni al bien común, sino a la expectativa de «hacerse millonario». Quien compra un billete de lotería, o apuesta por un caballo, o llama a la tele para probar suerte con la casilla que esconde un premio multimillonario, no quiere ayudar a nadie. Quiere ganar.

Debería ser innecesario, pero conviene insistir en la necesidad de que haya una visibilidad más fuerte de estas inconsistencias en las estrategias que tratan de «educar» a la ciudadanía en estos ámbitos de entretenimiento. Resultan inquietantes los empeños y recursos destinados a educar en valores como la solidaridad a los niños y niñas en las primeras etapas de la educación para que luego, avanzado el ciclo de la vida, se descubra que una práctica de dicha solidaridad pueda ser, por ejemplo, jugar en las máquinas «tragaperras». La solidaridad que requiere una sociedad necesita de dinámicas de la ciudadanía en la esfera económica ineludibles que poco o nada tienen que ver con esto. Y deberíamos aclarar de qué educación estamos hablando cuando la reclamamos con tanto énfasis para paliar los impactos negativos en las personas que sufren alguna ludopatía: ¿quizás consecuencia de un afán solidario desmedido?

La trampa de la responsabilidad individual

Buena parte de las iniciativas vinculadas a la Política de Juego responsable remiten directamente a la persona jugadora como responsable, también y sobre todo, de las consecuencias de un uso inmoderado de los juegos de azar. Las organizaciones y empresas del sector tienen la responsabilidad de promover estrategias que atiendan a la posible falta de control de las personas en la práctica del juego, tratando de prevenir esta situación y, en todo caso, no favoreciéndola de ninguna de las maneras. Pero, como el mismo documento sobre los estándares del Juego responsable se encarga de recordarnos, no forma parte de sus funciones atender directamente los problemas de las personas derivados de un mal uso. Su función se limita únicamente a colaborar con quien puede hacerlo (sin concretar cómo) y a establecer programas de Juego responsable en sus productos.

Resulta difícil pensar cómo es posible exigir responsabilidad sobre acciones individuales que forman parte de la esfera privada. Estas suelen ser vistas como una intromisión a la esfera de lo que solo le cabe decidir a uno, de manera individual, como ejercicio básico de la autonomía personal. Solo se aceptan esas intromisiones si los efectos que tiene su falta en algunos comportamientos personales privados tienen un alto costo para el resto de la sociedad. No faltan ejemplos de la interferencia de los poderes públicos en nuestra vida privada relacionados con las consecuencias que tienen algunas decisiones privadas y que, por su alcance, llaman al estado a tener que asumir parte de las cargas que supone dicha atención. Estos ejemplos no solo aluden a malos hábitos en el ámbito de la salud relacionados, por ejemplo, con el tabaco. También podemos recordar esas llamadas de emergencia que han ido surgiendo en la esfera pública habida cuenta de las consecuencias que en un porcentaje muy alto de la población ha tenido una inversión financiera que ha resultado, contrariamente a lo esperado, menos ventajosa e incluso ruinoso para quien confió en incrementar exponencialmente y en un tiempo record sus ahorros.

Esa lógica individualista que impregna el neoliberalismo económico imperante en nuestras sociedades constriñe mucho el sentido de la responsabilidad reduciéndola únicamente a la esfera de los comportamientos individuales de las personas, sin tener en cuenta ni valorar el alcance que tienen determinadas condiciones sociales, culturales, políticas y económicas en esas opciones de consumo de la ciudadanía, tanto en el ámbito de los juegos de azar como en cualquier otro. Esa lógica refuerza su sólido armazón de valores tiñendo el marco de decisiones y de acciones de las personas de culpabilidad, sin ampliar la perspectiva de miras para concluir en la influencia de otros factores en esos comportamientos y decisio-

nes: ¿somos únicamente nosotros responsables de nuestras preferencias? ¿Qué elementos del entorno favorecen que sean esas precisamente, y no otras, nuestras preferencias?

Como señala Fina Birulés, «cuando aquí se habla de agente, ya no apelamos a aquella imagen de sujeto moderno dotado de una absoluta autonomía o de libertad de la voluntad, sino a un sujeto encarnado, a un sujeto traspasado por lo que excede a su control. Con lo cual, no está en absoluto claro que podamos seguir, como a menudo se había pensado, asumiendo o atribuyéndonos responsabilidad solo por aquellas opciones cuyas consecuencias están bajo nuestro control» (Birulés, 1996: 14).

Es difícil esperar responsabilidad, moderación, prudencia en las prácticas de juego cuando las estructuras que lo promueven emplean más esfuerzos en estimular la actitud hacia el juego que a controlarla. Prueben los lectores a entrar en cualquier página web, incluso de alguna institución pública, y comprueben cuál es la disposición que con más énfasis se estimula desde el inicio, qué imágenes se utilizan, que mensajes se lanzan. Todo llama principalmente a inhibir la moderación y a aceptar esa invitación a probar suerte con otras vías de «acceso» a la felicidad.

La felicidad de ganar dinero, nos recuerda Bruckner, es una felicidad de cortocircuito (...). Enriquecerse deprisa es un juego bastante parecido a la furia erótica. Y lo único que queda claro es que esa relación causa-efecto entre el dinero y la felicidad todavía no ha podido ser demostrada. Solo se ha corroborado que casi nunca van de la mano. La fuerza del dinero, y su tragedia también, es «la eliminación de los obstáculos: los pulveriza, pone todas las metas a nuestro alcance de inmediato, pero esta omnipotencia conduce a la indiferencia» (Bruckner, 2001: 164).

4. Final

En estas páginas hemos querido recoger una reflexión que sin duda requiere de más matices que los que han sido posible desarrollar. Básicamente, se ha tratado de poner en cuestión la lógica inherente a una actividad comercial, la de los juegos de azar, que es, por otro lado, la propia de todas aquellas que de manera generalizada tienen lugar en la esfera de lo económico de nuestras sociedades. Esta es una lógica que se sustenta en los pilares de un liberalismo económico, más o menos moderado según las coordenadas geográficas en donde encarnemos nuestra mirada, pero compartida en sus rasgos nucleares a escala global. Es una lógica que muestra series limitaciones desde el enfoque de la justicia social. Y que plantea pocas posibilidades de superar las desigualdades que genera desde sus propios planteamientos. La cuestión de la justicia se diluye bajo estos pa-

rámetros. Lo sabemos. Y sus consecuencias son conocidas por todos a escala global. Son limitaciones estructurales que, por de pronto, no permiten más que «correcciones» del estilo a las que nos hemos referido en este trabajo: control, vigilancia, supervisión. Y, aun sabiendo que son insuficientes, son las únicas estrategias posibles que se aceptan y asumen como viables desde esa lógica. Estas son las reglas del juego que tejen las redes de la esfera de lo económico. Reglas que cierran una puerta esencial para el desarrollo de la libertad y las aspiraciones de la justicia en nuestra sociedad. Ese es el bien que, también en el ámbito del ocio, se pone en peligro bajo esa lógica.

Bibliografía

- BIRULÉS, F.: «Entre la inocencia y la acción. ¿Responsabilidad política femenina?», en *Debats*, 57-58.
- BORGES, J.L. (1982): *Narraciones*, Hispamérica, Buenos Aires.
- BRUCKNER, P. (2001): *La euforia perpetua. El deber de ser feliz*. Tuquets. Barcelona.
- ORGANIZACIÓN DE LOTERÍAS Y APUESTAS DEL ESTADO, Gestión responsable del Juego (Misión, valores y objetivos) disponible en <http://www.loteriasyapuestas.es>
- ONCE, Servicios Sociales de la ONCE, disponible en <http://www.once.es>
- FUNDACIÓN CODERE, La apuesta responsable, disponible en <http://www.codere.com>
- PARLAMENTO EUROPEO, Resolución de 10 de marzo de 2009, sobre La integridad de los juegos de azar en línea (2008/2215(INI)) disponible en <http://www.europarl.europa.es> (fecha de consulta: septiembre 2009)
- VLAEMMINCK, P. (2007): Las loterías y la sociedad: ¿Debería el “principio de solidaridad” introducirse en el Derecho UE?, *Panorama. Revista de la European State Lotteries ans Toto Association*, n.º 25.

Capítulo 4

Posturas en el frontón: la doble mirada sobre la apuesta en la pelota

Olatz González Abrisketa

Introducción

La apuesta ha sido ampliamente considerada una perversión o vicio que ensucia la honesta y noble esencia de los juegos deportivos. Como en muchas otras prácticas y eventos, la apuesta en pelota aparece como una corrupción inevitable que los tiempos imponen sobre la pureza primigenia del juego. A pesar de la reconocida vinculación de la misma a las actividades de competencia, que en el País Vasco se vuelven omnipresentes en las relaciones sociales entre los hombres y que se consideran parte del carácter o *ethos* de los mismos, la apuesta constituye el lado oscuro de un juego que se considera ancestral y que remite en el imaginario a la identidad nacional de un pueblo.

Este artículo muestra de qué manera esta idea sobre la perversión que la apuesta impone al noble juego de pelota se contrapone a la realidad histórica de su práctica. Sin entrar en cuestiones individuales, que en relación con la apuesta nos conducirían a hablar de ludopatías y situaciones desesperadas, en referencia a la colectividad y sus narrativas este artículo defiende que la apuesta ha constituido una práctica coherente con el modo de relación social imperante entre los hombres vascos, con su propia comprensión como sujetos, y que ha contribuido además de manera directa en la conformación del considerado carácter noble de la pelota.

Con esta intención, el artículo recorre anécdotas y acontecimientos recogidos tanto de fuentes bibliográficas como de mi propia investigación

de campo, realizada entre los años 1997 y 2004 y que se materializó en el libro «Pelota Vasca: un ritual, una estética», de 2005, de donde sale parte de este escrito. Empecemos con una anécdota que cuenta Bombín (1946: 278-279) y que sucedió en 1940 en Lekumberri, Navarra.

Para la inauguración del campo de fútbol de Lekumberri, se organizó un encuentro contra un modesto equipo de Pamplona. En éste, jugaba un delantero centro roncales, un tal Urtasun, que por su habilidad amargó el partido a la afición local, que no paraba de gritarle e insultarle. Al quinto gol encajado, el portero local, cansado de la humillación, le dice a Urtasun: «a esto me ganarás porque soy un principiante: pero ya que tanto presumes aquí, no te atreverás a jugar a pelota mano a mano. Cinco duros, si quieres».

No sabemos lo que contesto el delantero centro, pero se deduce de los hechos, ya que, tras el descanso, a la reanudación del partido, en el campo no aparecían ni el portero de Lekumberri ni el delantero centro de Pamplona. Entonces alguien comentó que estaban en el frontón jugando un desafío. Dice Bombín: «Hacia allí corrieron jugadores y público para ser testigos de una lucha del deporte que entendían y sentían y les entusiasmaba». Al parecer, Urtasun era tan hábil con la pelota como con el balón y al llegar la gente al frontón estaba dominando claramente el partido. «Toda aquella dureza provocativa y soez del campo de fútbol se transformó en el frontón en entusiasta admiración y txalos fraternales. Urtasun fue aquella tarde el héroe popular, después de haber sido un odiado futbolista. Lecumberri se había recuperado a sí mismo».

Esta anécdota muestra la importancia de la apuesta a la hora de sellar un desafío. El reto no es firme ni serio hasta que se refiere una cantidad de dinero a ser cruzada: «cinco duros, si quieres». Pero, sobre todo, esta anécdota ejemplifica la implicación afectiva que para los hombres ha tenido la pelota en Euskal Herria y la experiencia radical que el juego de pelota supone en la configuración del sentido común de los mismos. Las palabras de Bombín «para ser testigos de una lucha del deporte que entendían y sentían y les entusiasmaba» concretan el verdadero alcance del sentido común, algo que no tiene que ver con el ejercicio de la racionalidad, sino con ese sentir común que te hace saber que las cosas son así porque sientes profundamente que son así y no de otro modo.

El sentido común, esa mezcla de sentimiento y razón, es cultural y se construye por medio de la experiencia, de aquello que vives, de lo que ves, de lo que hablas con otros, de cómo utilizas y mueves tu cuerpo, etcétera. El sentido común es algo incorporado, hecho carne y la pelota ha contribuido durante mucho tiempo a la encarnación de ese sentido común en los vascos, en los hombres vascos, que es a quienes concierne principalmente la pelota. Y la apuesta en la pelota tiene mucho que ver, y de eso

es de lo que trata este artículo, con el tipo de sentido común del que ha hecho gala el vasco.

En la actualidad la pelota no tiene esa fuerza formativa que tenía hace 50 años, o al menos la comparte con otras prácticas como el fútbol, los videojuegos o internet. Sin embargo, los comportamientos actuales en el frontón nos hablan del sentido común, de la forma de pensar y sentir de los vascos de hoy, y eso es algo que determinará los tipos de apuesta que van a perdurar o van a incorporarse a la pelota.

1. El «yo ideal» masculino vasco

En el largometraje «Vacas», Julio Medem retrata la enorme rivalidad entre dos caseríos vecinos, una rivalidad que perdura a lo largo de generaciones y que se escenifica en agónicos desafíos de *aizkolaris*¹.

Uno de los motivos principales del mantenimiento de estas relaciones de competencia es sin duda la importancia de la independencia en el imaginario cultural vasco.

En el verano de 1999, cuando estaba realizando trabajo de campo en el valle de Baztan, en Navarra, las mayores pugnas manistas se disputaban entre Eugi, delantero de la localidad de Aoiz, y Beloki, poderoso zaguero de Burlada. En una conversación con un joven de la localidad de Amaiur, ante la pregunta de con quién de los dos pelotaris se posicionaba, si es que lo hacía con alguno, me contestó que con Eugi. Yo pensé en aquel momento que la razón debía ser que Eugi pertenece a la Navarra húmeda, prototípicamente vasca, mientras que Beloki pertenece a la seca, más castellana. Le pregunté entonces, presumiendo razones políticas, por qué razón era seguidor de Eugi. La respuesta fue tajante: «Nosotros hemos sido siempre de Retegi, y ahora de Eugi. Los vecinos eran de Galarza». «¿Y ahora?» —insistí. «No lo sé. Seguro que de Beloki». Indagué si tenían ideología opuesta o cualquier otra desavenencia que desviaría la respuesta. Nada. Parece que la única razón era esa: el posicionamiento opuesto a la casa vecina. Lo antagonico en su estado puro, sin otra motivación aparente más allá de la esfera representativa.

La lucha con lo otro, la acción contraria, el estilo opuesto como marcador de la propia personalidad ha contribuido probablemente a destacar en el *ethos* de los vascos un marcado sentido de independencia, independencia que llega al paroxismo en esa figura tan habitual del mundo rural vasco que Caro Baroja denomina «xelebre» y que es «el tipo de aldeano

¹ Cortadores de troncos. Literalmente «los que andan con el hacha».

aficionado a la paradoja» que «se distingue sobre todo por sus ocurrencias, comentarios, en que defiende por lo común la opinión opuesta (inversa) a la exteriorizada por la generalidad» (Caro Baroja, 1995: 252).

Esta exhibición de la independencia en la emisión del juicio tiene que ver probablemente con el carácter noble del que históricamente se han servido los caseríos, como unidad mínima de reproducción social, y sus habitantes para el mantenimiento de sus derechos. Nobleza e independencia se refuerzan mutuamente constituyéndose en un soporte fundamental tanto del derecho político como del imaginario colectivo. Códigos, preceptos y virtudes confluyen haciendo moral lo normativo, deseable lo obligatorio.

La nobleza se convierte así en el valor central sobre el que descansa el yo ideal del vasco. Y todo el resto de calificativos positivos en la descripción de su *ethos*: trabajador, honesto, fuerte, hombre de palabra; remiten en último término a la cualidad de noble.

En referencia a la pelota, este yo ideal se ha materializado en jugadores nobles, que juegan limpio, con relaciones fraternales entre ellos, con respeto absoluto a las decisiones del juez, que incluso fallan en su contra ante una pelota dudosa.... También se ha materializado en un público imparcial, que nunca celebra un fallo y que aplaude el mérito, venga de quien venga y aunque tenga una travesía contraria en el bolsillo. Un público al que incluso se le preguntaba en caso de duda. Un público en definitiva entendido y ecuánime.

Sin embargo, esta consideración noble del juego de pelota no es atávica, ni tiene que ver con una esencia inmutable del propio juego ni de la comunidad que lo juega. Esta consideración noble del juego de pelota se forma en un momento histórico muy concreto y que tiene que ver curiosamente con la introducción de la apuesta indirecta en la pelota.

2. La transformación de la apuesta

Unamuno, en un escrito de juventud, de 1889, en el que describe un partido en Abando (Bilbao), compara la pelota con los toros diciendo que mientras que las corridas son luchas impersonales sin fracciones, en la pelota se reúne el pueblo de la guerra de banderías.

Del siglo XVI al siglo XIX, momento en que la pelota se constituye en el ritual comunitario por excelencia, la apuesta, enormemente vinculada a ella desde el principio, es una apuesta directa, es decir, se intercambia una cantidad concreta entre ambos jugadores. En el partido que refiere Unamuno son 5.000 pesetas, una cifra muy elevada para la época. Es una apuesta colectiva, en la que participa el pueblo que va con el pelotari, pero

que se atraviesa de una vez, al principio del partido. Normalmente se deposita en manos de alguien de confianza, muchas veces el alcalde, y quien gana se lleva la cantidad total, que se reparte en partes proporcionales a lo aportado por cada uno, a descontar claro está la retribución del pelotari.

A la par de estas apuestas, necesarias para sellar el partido, durante el partido también se cruzaban apuestas espontáneas del tipo de la que cuenta Peña y Goñi (1894: 227): «seis onzas a favor de chiquito de abando» y otra voz contestaba «a favor del resto, va» y la apuesta estaba hecha. Es decir, es una apuesta directa, sin corredores, sin intermediarios, y normalmente pareja, es decir, que cruza la misma cantidad por ambos lados.

Este tipo de apuesta directa tiene que ver con una pelota basada en el ser seguidor de un pelotari, normalmente por ser del mismo pueblo. Es la adscripción identitaria la que obliga a apostar por uno de los dos pelotaris, es el grupo el que apuesta, el bando. Por lo tanto es profundamente antagonica, potencia la rivalidad. Tiene mucho que ver, como apunta Unamuno, con la pertenencia a un bando, con el pueblo de la guerra de banderías.

Todavía en el siglo XIX nos encontramos con una pelota y un público que nada tiene que ver con la imagen que hoy tenemos del público tradicional de la pelota: un público entendido e imparcial al que, por encima de adscripciones grupales, le gusta el juego, y lo coloca por encima de los pelotaris. Tiene una idea de cómo debe jugarse a pelota. Habla de la belleza de la pelota, de la nobleza de la pelota, del cómo jugar, etcétera.

Al contrario de lo que pudiera pensarse, este tipo de público tiene que ver con lo que muchos consideran la corrupción de la pelota: con lo que se ha llamado la industrialización del juego, que introdujo entre otras cosas la apuesta indirecta y los corredores.

En la segunda mitad del siglo XIX se sucede la construcción de grandes frontones por todo el mundo. Es la época del espectáculo, de los grandes teatros, de la aparición del cine como espectáculo de masas... Los pelotaris —hombres y mujeres (las raquetistas)— emigran como profesionales de la pelota. En muchos casos pasan el verano jugando en los pueblos y ciudades vascas y castellanas y en invierno juegan la temporada estival en Argentina, Uruguay, etcétera. Es decir, hacen dos temporadas al año.

En estos frontones, con capacidad para miles de personas, las adscripciones personales se suavizan. La pelota se aleja del bando, no exige de identificaciones grupales. El espectáculo cobra fuerza por encima de la rivalidad entre pueblos, y eso se ve reflejado en la apuesta, con la introducción del momio o ponderación, es decir, de la compensación económica

frente a las desiguales posibilidades de triunfo de los pelotaris. Empieza a ser más caro apostar por los mejores.

La presencia de este tipo de apuesta ponderada frente a la primitiva apuesta pareja evidencia un cambio en la consideración del juego, así como en la propia concepción cultural. El antropólogo Joseba Zulaika en su libro *Violencia vasca* apunta también a esta tendencia en otros ámbitos,

al observar mutaciones fundamentales en el contexto de joko tales como el paso de la participación dual a la múltiple, de los arreglos binarios a los plurales, de la polaridad directa a la mediatizada, se empieza a entender por qué el joko tradicional en su forma pura se está quedando en situación residual. Esta progresión de los marcos del joko hacia formas más complejas puede tomarse como un indicador de cambio cultural (Zulaika, 1991: 202).

El propio juego adquiere importancia frente a las adscripciones identitarias externas a él, lo que provoca en cierto modo una menor presencia de la rivalidad en la grada. Neutraliza las adscripciones. Y esto sucede porque, como se dice en pelota, la apuesta permite volver la casaca, cambiar de chaqueta, apostar primero por un color y luego por otro.

3. De los apostadores y sus posturas: puntos y momistas

El público se divide entonces en referencia a cuestiones que ya no dependen del pelotari. Antes, unos eran de uno de los pelotaris y otros del otro y eso se reflejaba en la apuesta, por quien apostabas. Una vez incorporada la apuesta ponderada, mediatizada, lo que diferencia al público no es ya el pelotari a favor de quien juega, sino la propia apuesta. El público se define en base a cómo es su relación con la apuesta.

Aunque visualmente en la grada no se diferencie un público de otro, en la pelota está primeramente el público apostador y el que no apuesta, que va porque disfruta del juego, etcétera. Pero este público, o vive normalmente de la pelota —entrenadores, intendentes, peloteros...— o se ha acercado al frontón por la televisión. Pero los meros espectadores no conforman el público tradicional de la pelota. Éste apuesta, en mayor o menor medida, y es esta mayor o menor medida la que establece los tipos de público. Las diferencias dentro del público tradicional de la pelota se establecen en base al cómo se apuesta, a la capacidad del apostante, al monto de la apuesta que pone en juego y que determina además la dirección de la travesía.

Cuando los pelotaris están equilibrados y el público no tiene un claro favorito, el momio sale a la par. Cuesta lo mismo apostar por uno que por

otro y la grada se divide en base a las preferencias de cada apostador. A unos les gusta más uno, a otros otro. Las fuerzas están parejas.

No ocurre así cuando hay un favorito. En este caso es la magnitud de las cantidades que se apuestan lo que coloca a los apostadores junto a uno u otro pelotari. La grada se divide entonces entre los *puntos* y los *momistas*. Los que juegan por arriba y los que juegan por abajo.

Aunque la diferencia entre los apostadores no es perceptible a simple vista, ya que no llevan signos distintivos ni se dividen espacialmente, los puntos son los apostadores que arriesgan grandes sumas de dinero y que forman lo que se denomina la *cátedra* del frontón, la *intelligenza*. Suelen jugar por arriba, por el favorito, y deciden cómo sale el momio. Es decir, fijan la ventaja que van a otorgar a los que juegan por abajo, a los momistas. Los puntos deciden por quién va a apostar, quién es el favorito para ganar el partido, y determinan cuánta ventaja tienen que dar para que otros apostadores quieran apostar por el que ellos no consideran favorito. Se establece entonces el momio.

Si el dinero sale a la par es que la *cátedra* está dividida o no tiene claro a favor de quién posicionarse. Bajo esta circunstancia, las inclinaciones personales hacia uno u otro pelotari y el juego de cancha, que está sucediendo en el tanteo, ganan protagonismo. Si por el contrario, el dinero sale ponderado, es que hay cierto acuerdo sobre quién es el favorito, acuerdo que es muy claro cuando se dan momios de doble a sencillo o incluso más abultados. En este caso la *cátedra* tiene claro quién va a ganar, a pesar de que «la pelota es redonda» y cualquier desenlace es posible. En eso está la gracia de la apuesta. A que esto suceda están esperando los *momistas*, los que apuestan por abajo. Si la *cátedra* se equivoca, y las previsiones dan la vuelta, arriesgando poco, se llevarán el doble.

El momio ha provocado por tanto que las adscripciones al pelotari se suavicen. Es el modo de juego del propio apostador el que dirige su opción por un color, no ya las inclinaciones afectivas, ya sean por procedencia o por afinidad con el modo de juego del pelotari. En este sentido, el momio rebaja el fanatismo en la grada. Ésta no responde ya a cuestiones que trascienden el partido, sino que se circunscribe a su propio desarrollo. Dependiendo de cómo transcurra, el apostador demandará un color u otro.

No es el hecho de apostar sino el modo en que se apuesta lo que produce desiguales consideraciones de los apostadores. La *postura* que adopta el apostador es la que determina el grado de respetabilidad que obtiene, una *postura* que adquiere un sentido global, pero que se despliega en dos significaciones interconexas: una que tiene que ver con el «saber estar» del propio apostador, con su compostura propiamente dicha, y otra vinculada a la cantidad apostada.

El jugador fuerte, el punto, es difícil que muestre sus emociones, sus inquietudes, alegrías o desasosiegos: «nadie sabe quién sufre. Se asume la derrota y el triunfo con calma», comenta un apostador. Se muestra impasible por fuera, pero el vértigo sacude su interior. A lo más, es perceptible en su cara una caída de ojos, un resoplido, o incluso en un tanto determinante un ligero balanceo de su cuerpo siguiendo la pelota, como empujándola telepáticamente para que llegue al frontis.

Otra cosa es el momista, el que arriesga poco con la esperanza de dar el pelotazo. Se les reconoce en sus aspavientos, en sus gritos al pelotari y sus deslegitimaciones del juez. La televisión busca en la grada este tipo de apostador, que se levanta de la butaca al mínimo estímulo. Sin embargo, al que realmente la tensión lo está consumiendo es a ese que, a su lado, no se mueve de la butaca porque se está jugando mucho, quizás más de lo que puede hacer frente. A éste es difícil oírle hablar sobre lo que ha perdido o fanfarronear sobre las ganancias. Normalmente, tras el partido, ni se le pregunta contestará o «parra», que significa que ni ha perdido ni ha ganado, o «casa», que significa que se ha llevado el porcentaje, y esto puede llegar a ser una enorme suma de dinero. Las dos respuestas con la cara más neutral de entre todos sus registros gestuales.

Vayamos ahora al público, que he dividido antes en dos grupos: el público que apuesta por medio de los corredores y va principalmente a ver si entran unos cuantos duros en el bolsillo, y el que solamente asiste al frontón atraído por la novedad y el interés que ofrecen los partidos de pelota. Descuella en el primer grupo una fantástica colectividad llamada cátedra, que es la que, con un juicio anticipado de la lucha, viene a pescar incautos, ofreciendo previamente momio mayor o menor por un bando u otro, según tenga más o menos confianza en la habilidad de los pelotaris.

Es un cálculo matemático que no debe fallar: Fulano, como delantero, hará esto y lo otro, y lo de más allá; Zutano no podrá contrarrestar su empuje; Mengano se defenderá muy bien, y Perengano se volverá loco y no le será posible entrar en juego.

Y sale el momio dando voces, y los sabios ven con mucha frecuencia que resultan todas las cosas al revés de lo que ellos habían pensado, de cual se originan los apuros, el volver la casaca, pretender cubrirse a toda prisa, todas las manipulaciones cuyo secreto sólo poseen los excesivamente duchos en el arte de apostar. Esta es la cátedra, a la que tal vez por antífrasis, se da ese nombre, a juzgar por las derrotas que sufre y que estará siempre expuesta a sufrir. Pero, en general, la cátedra se compone de gente seria y que no chulla, de aficionados inteligentes que van al frontón con la misma formalidad que a misa, ó poco menos. Es gente acostumbrada a las emociones; cuando pierde aguanta la mecha, y para cuando gana se embolsa los cuartos sin chistar.

El público levantisco, el público verdaderamente usurero, es el que toma el momio y, engolosinado con la perspectiva de ganar el doble ó más de la cantidad que ha arriesgado en el partido, se indigna, vocifera é insulta a los pelotaris porque no le hacen ganar. La sospecha del tongo, como consuelo de una derrota, es común a sabios é ignorantes, pero se hace mala y adquiere caracteres más odiosos en los que he calificado antes de usureros.

Éstos son los que cuando ganan por casualidad veinte duros, arriesgando uno, se callan como muertos, y ponen el grito en el cielo y califican de tonguista al lucero del alba cuando les es adversa la suerte (Peña y Goñi, 1894).

Estas dos posturas que se retratan y que cualquier *pelotazale* suscribiría, han influido sin duda en la doble y contradictoria valoración de la apuesta, unas veces considerada como fuerza antisocial y otras como fenómeno de alcance moral. Unas veces la apuesta se considera un vicio, un síntoma de avaricia, otras veces una virtud, que denota desprendimiento y entrega al acontecimiento. De hecho, los puntos han sostenido hasta hace bien poco la pelota y todavía son hoy una de sus mayores fuentes de ingresos.

Es el monto de la apuesta lo que determina el carácter del apostante. Un jugador habitual lo expresaba del siguiente modo: «Están los que van a pasar la tarde, juegan por abajo unos durillos y se van. Son una delicia para el corredor. Le ayudan a cubrir al punto. (...) Otro tipo es el comedido, al que le gusta pero no puede y se pone un límite. Por último, está el jugador, aquel que siempre juega más de lo que puede. Clase única. Nace, se hace y se perfecciona».

Jeremy Bentham defiende que, al ser las sumas apostadas tan elevadas, desde un punto de vista utilitario, la apuesta es sumamente irracional: «Si un hombre cuya fortuna alcanza a mil libras, apuesta quinientas en una parada igual, la utilidad marginal de las libras que se propone ganar es claramente menor que la inconveniencia de lo que arriesga perder» (Geertz, 2001: 355). A esto denomina Bentham «juego profundo», título que toma Geertz para su artículo sobre las peleas de gallos. En él, Geertz postula que para los balineses el objetivo final de la apuesta no es el ganar o no dinero. Más bien se trata de un símbolo de alcance moral. Este autor constata que es al arriesgar pequeñas sumas de dinero cuando la importancia del dinero se hace patente, no cuando son grandes sumas. En estas ocasiones lo que de verdad importa es «la consideración pública, el honor, la dignidad, el respeto, en una palabra (...) el status» (Geertz, 2001: 356).

Más allá del entorno familiar, que sufre, en ocasiones dramáticamente, el desgaste pecuniario, no sólo de capital, sino también de bienes e incluso de negocios enteros, el apostador fuerte mantiene un alto grado de

respetabilidad en el frontón. El compromiso que adquiere con aquello que apasiona al resto provoca admiración, aunque no esté exento de ciertos celos. Dentro del mundo de la pelota hay cierta fascinación por el punto, a pesar de que sean frecuentes en calidad de chismorreos las críticas y bromas sobre su adicción al juego, una adicción que ellos mismos reconocen. Incluso habiendo perdido sumas incalculables de dinero («estaría bueno ganar haciendo algo que te gusta»), el jugador no deja el juego porque para él «es vital». A veces es el corredor quien «no te da más de lo que considera que puedes perder», haciéndose el despistado: «es como tu ángel de la guarda». Para este tipo de apostador, acudir al frontón, «es como ir a misa, inexcusable».

Tal vez de manera paradójica algunas personas atribuyen un valor de formación moral a ese desasosiego profundo aceptado deliberadamente. Experimentar placer con el pánico, exponerse a él por voluntad propia para tratar de no sucumbir ante él, tener a la vista la imagen de la pérdida, saberla inevitable y no preparar otra salida que la posibilidad de afectar indiferencia es, como dice Platón hablando de otra apuesta, un hermoso riesgo que vale la pena correr.

Ignacio de Loyola profesaba que era necesario actuar contando sólo consigo mismo, como si Dios no existiera, pero recordando constantemente que todo dependía de Su voluntad. El juego no es una escuela menos ruda. Ordena al jugador no descuidar nada para el triunfo y al mismo tiempo guardar distancias respecto a él. Lo que ya se ha ganado puede perderse e incluso se encuentra destinado a ser perdido. La manera de vencer es más importante que la propia victoria y, en cualquier caso, más importante que lo que está en juego. Aceptar el fracaso como simple contratiempo, aceptar la victoria sin embriaguez ni vanidad, con ese desapego, con esa última reserva respecto de la propia acción, es la ley del juego. Considerar la realidad como un juego, ganar más terreno con esos bellos modales, que hacen retroceder la tacañería, la codicia y el odio, es llevar a cabo obra de civilización (Caillois, 1994: 20).

El juego «te enseña a pagar lo que debes, a responsabilizarte de tus actos, te hace conocer el verdadero valor del dinero y te enseña a salir una vez que estás ante el límite». Por eso hay incluso quien opina que lo mejor que ha hecho en su vida es «ser jugador», ya que es lo que más experiencias auténticas le ha proporcionado, lo que más satisfacciones, además de sufrimiento y angustia.

De tal modo se considera la vida análoga a la apuesta que ésta se convierte en algo así como una escuela. Se reconocen en el apostador vivencias sumamente instructivas, además de un notable interés por conocer todos los factores del juego. Al fin y al cabo, un profundo aunque

según ellos casi siempre infructuoso análisis precede a toda apuesta de consideración. Quizás por eso, a pesar de estar entregados y dominados por algo que en principio no parece tener productividad alguna, los *puntos* gozan de un prestigio y una credibilidad difícil de atesorar sin una participación activa en la apuesta. La apuesta no se considera motivo de deslegitimación y de pérdida de autoridad, más bien al contrario. Los apostadores son parte integrante y enormemente relevante, desde siempre, de la pelota.

4. La fuerza formativa de la pelota

La pelota se considera uno de los ámbitos privilegiados donde descubrir la enjundia de la persona: «lo que demuestra uno en la cancha tiene mucho que ver con lo que se es fuera», comenta un pelotari. Se convierte así en un arma fundamental de comprensión del otro, de encuentro y reconocimiento.

Del pelotari se espera que se esfuerce por ganar, que sepa sufrir y trabaje los tantos. La ley del mínimo esfuerzo es la ley menos recomendada y más criticada en una cancha. También es enormemente valorado que el pelotari falle en contra de sí mismo ante un desacierto del juez. Aunque es algo que hoy ya prácticamente no sucede, cuando ocurre, un profundo sentimiento de grandeza moral se propaga por el frontón. Además, todavía se recrimina el hecho de que el pelotari se haga el loco ante esa situación y suelen ser frecuentes los pitidos cuando va a efectuar el siguiente saque, saque que en condiciones ideales no le corresponde y que el público siente le ha sido usurpado a su compañero.

De modo análogo sucede con el jugador de grada. El intentar dar el pelotazo y perder los papeles en el frontón cuando el cántaro de leche se rompe no es el ideal de apostador. De éste se espera que mantenga el dominio sobre sí mismo, evitando que la dirección de su apuesta le haga perder la perspectiva del juego. Los momistas son en este sentido el inevitable reverso del apostador tipo, del que apuesta fuerte y se juega mucho por la pelota. Quieren hacerse con la traviesa y montarse en la viga arriesgando poco y les cuesta resignarse cuando eso no sucede. La ambición les nubla la vista y muestran su desconfianza por pelotaris y jueces a la mínima contrariedad.

En la misma línea que pelotaris y apostadores se reconoce un público ideal. Es ese público apasionado por el juego que es capaz de discernir sobre él con independencia de quién juegue. Las *posturas* en el frontón se convierten así en claros ejemplos moralizantes, revelando en parte cuál es el *pelotazale* ideal, ocupe la posición que ocupe en el frontón.

5. El público actual

El espectador tradicional de la pelota, todavía mayoritario, es un espectador que entra solo o con sus amigos, se toma una copa en el bar, saluda a la gente que no ha visto hace tiempo o que vio ayer, comenta los partidos anteriores, el partido que va a ver, cuestiones personales, asuntos políticos o cualquier otro tema, y se sienta. Mientras el partido avanza, habla con los que tiene cerca, aunque no les conozca, aplaude el tanto, comenta el fallo e incluso bromea de los errores de los pelotaris. No suele recriminar al juez su actuación y no presta más atención a la cancha que la necesaria. Si está enzarzado en una conversación sacrificará sin problemas un tanto y preguntará a su alrededor lo que ha ocurrido si no se ha enterado. Si se le acaba la copa y quiere una, esperará a que finalice el tanto para moverse. Quizás se pierda unas cuantas jugadas porque se ha encontrado con un viejo conocido en la barra y volverá de nuevo a su butaca cuando el juego esté parado. No guardará silencio si no es porque la cancha capta de tal modo su atención que le absorbe y sólo se levantará de la butaca para celebrar el tanto si considera que el pelotari, independientemente de quien sea y aunque sea contrario a su apuesta, ha realizado una jugada magistral.

Hoy, sin embargo, es notoria la concurrencia al frontón de un nuevo tipo de espectador. Aunque minoritario, y sólo presente en partidos de campeonato o grandes desafíos, este tipo de espectador suele ser joven y acude al frontón en grupo. Se coloca mayoritariamente en las gradas altas, donde el coste de la entrada es menor y no suele tener acceso a los corredores, aunque en ocasiones vuelen pelotas de apuesta a dichas alturas. Estos espectadores suelen portar algún tipo de pancarta y pueden llevar signos de adhesión a alguno de los pelotaris, ya sean camisetas con su nombre o foto, con el nombre de su localidad natal o algún otro tipo de distintivo que los uniformice. Estos grupos además se saltan los ritmos tradicionales del frontón: pitan al pelotari contrario cuando va a sacar y aplauden y corean el nombre del propio ante un fallo del rival. Suelen estar atentos a todo lo que ocurre en la cancha, como si el seguimiento de todos los movimientos de su ídolo fuera a fortalecerlo y el lanzamiento de maleficios telepáticos fuera a debilitar al contrario. Aplauden el tanto propio, aunque sea fallo del rival, y pitan el tanto contrario. También incorporan consignas que corean en masa y que inundan el frontón tanto si el resultado les es propicio como si no, ya que entonces deben animar a su pelotari.

Este tipo de espectador no lleva más de 10 años en el frontón y difiere enormemente del considerado espectador tradicional. La uniformidad en el vestir, las insignias, los cánticos ensamblados, las palmadas medidas y el forofismo poco tienen que ver con un público alborotado y caótico,

que no se acompasa más que cuando estima que un tanto lo merece, que aplaude lo que considera de mérito, y que procura no exteriorizar su adhesión incondicional por ninguno de los pelotaris.

Cuando un espectador aplaude un fallo, está aplicando esquemas conductuales que nada tienen que ver con los de sus homónimos de hace no más de 10 años. En ese momento, alguien que aplaudía un fallo claro, no forzado, era visto como alguien que desconocía el juego o como un irrespetuoso. Hoy, sin embargo, es práctica habitual en los partidos relevantes, al menos de mano. Si hace el tanto el favorito se aplaude, si lo hace el contrario no. Incluso es posible abuchear un buen tanto del contrario o pitarle cuando se dispone a sacar. Esto contradice la lógica tradicional del aplauso, que responde a la buena ejecución de una jugada o de un simple pelotazo.

Lejos de consideraciones morales, este nuevo espectador de la pelota, cuya aparición responde tanto a corrientes internas como externas a la pelota en las que no voy a entrar aquí, impulsará seguramente un nuevo tipo de apuesta que se acomode a su forma de entender la pelota y de formarse en ella.

6. Conclusión

Como hemos visto, antes de la aparición de los corredores, por tanto, la apuesta respondía fundamentalmente a cuestiones de vinculación vecinal o provincial. Tras la industrialización del juego, depende de la categoría del apostante —*punto* o *momista*—, de los pronósticos (en los que se incluyen sin duda afectos de los anteriormente señalados), pero sobre todo del propio transcurrir del partido. La posibilidad de cubrirse y cambiar la dirección de la apuesta neutraliza en parte esa propensión puramente antagónica, bipolar, de la apuesta.

La apuesta ponderada mitiga el fanatismo. La adscripción inamovible hacia uno de los pelotaris es rebajada por un sistema que empuja al apostador a cambiar el signo de su apuesta cuando ésta no ha sido oportuna. A lo largo del partido, dependiendo de la marcha de éste, el apostador, si no ha acertado en la apuesta de salida, tendrá que coger papeletas del que no consideraba en principio favorito.

La evolución de la apuesta, considerada en ocasiones una perversión del juego, ha contribuido sin duda a formar un tipo de espectador culto, que prefiere discernir sobre el juego que dejarse llevar por inclinaciones fanáticas. Este tipo de espectador es el que hoy se considera tradicional, propio de la pelota. Ya en 1896 Emiliano de Arriaga, sólo 7 años después del escrito de Unamuno, fue consciente de esta circunstancia cuando ex-

clamó: «¡Ah, si el pelotarismo de hoy día elevado a cátedra hubiese conocido aquel bando permanente!» (Arriaga, 1962: 222).

Un siglo después, sin embargo, la pelota ha vuelto a conocer lo que es el bando. Hoy en día, una parte importante del público que acude al frontón, sobre todo en los campeonatos, es para ver y seguir a su pelotari. Los grupos van con pancartas, vestidos con las camisetas de su pelotari, corean su nombre... aplauden todos sus tantos, sean o no fallos, y silban y pitan al contrario. Habría que pensar que una apuesta directa, fácilmente comprensible, implicaría de nuevo a todo este sector, pero las empresas de apuestas que se han implantado recientemente en el País Vasco ya han pensado en las mejores opciones para que el público que quiere apostar no tenga que someterse necesariamente al sistema ponderado, que requiere bastante conocimiento tanto del juego como del propio procedimiento de la apuesta. Así, más allá de la clásica apuesta a quién va a ganar el partido, cuyo coste se modifica dependiendo de los pronósticos y el propio desarrollo del partido, se puede apostar también al resultado exacto, a quién ganará el primer tanto, a quién llega primero a X tantos, a que uno u otro pelotari no llega o pasa de X tantos. Todo un abanico de posibilidades que incluye también el poder apostar sobre quién realizará el primer saque. Es decir, apostar sobre el acto previo al partido y que soporta la mayor carga de azar de las normas de la pelota, el acto que abre el partido: el lanzamiento de la chapa.

Con esta diversificación de las apuestas, y el hecho de que se pueda apostar en cualquier parte y a cualquier hora; ya sea en una casa de apuestas, una máquina validadora sita en bares u hoteles, o por medio del móvil o internet; la erudición en pelota o el discernimiento sobre la apuesta se vuelven totalmente secundarios. Quien quiere apostar puede hacerlo y esto acompaña el ceremonial de la rivalidad tan frecuente entre los varones vascos.

Todo desafío verbal puede sellarse ahora inmediatamente y sin duda las casas de apuestas van a salir beneficiadas de esas exhibiciones de independencia en el juicio que considerábamos al principio de este artículo como propias del *ethos* masculino vasco. El hecho de que los comportamientos fanáticos estén sustituyendo en parte a la erudición sobre el juego no va a hacer peligrar la apuesta. Ésta muta con ellos. Y, ya sea de un modo o de otro, la cuestión es posicionarse, mostrar el criterio propio, *tomar postura*.

Bibliografía

ARRIAGA, E. (1962): *La pastelería y otras narraciones bilbaína*, El cofre del bilbaíno, Bilbao.

- BOMBÍN, L. (1946): *Historia, ciencia y código del juego de pelota*, Lauro, Madrid.
- CAILLOIS, R. (1994): *Los juegos y los hombres*, FCE, México.
- CARO BAROJA, J. (1995): *Los vascos*, Istmo, Madrid.
- GEERTZ, C. (2001): *La interpretación de las culturas*, Gedisa, Barcelona.
- GONZÁLEZ ABRISKETA, O. (2005): *Pelota vasca: un ritual, una estética*, Muelle de Uribitarte, Bilbao.
- LARRAMENDI, P. (1982): *Corografía de Gipuzkoa*, Larrun, Bilbao.
- PEÑA Y GOÑI, A. (1893): «El pelotarismo moderno», en *El pelotari*, 11, año I, diciembre.
- PEÑA Y GOÑI, A. (1894): «Los corredores» en *El pelotari*, 29, año II, 227-228.
- UNAMUNO, M. (1889): «Un partido de pelota» en *Euskal Erria*, XX, 301-311.
- ZULAIKA, J. (1991): *Violencia vasca: Metáfora y sacramento*, Nerea, Madrid.

Capítulo 5

Los juegos *online*: aspectos legales 2008¹

Carlos Lalanda Fernández

1. Reflexiones iniciales sobre los Juegos a distancia u *Online*

Para abordar el fenómeno de los juegos online, desde la perspectiva legal, que es la que me ocupa, es necesario reflexionar sobre cuál es la materia objeto de estudio, sus límites y realidades actuales, y profundizar en algunos aspectos que normalmente son poco analizados, o lo son desde otras perspectivas económicas, sociales, políticas, etc. No nos podemos sustraer a las realidades que surgen a nuestro alrededor, tenemos numerosos ejemplos de la complejidad e importancia de las actividades que traen consigo las nuevas formas de comunicación como son la TV interactiva, los teléfonos móviles e internet; y ello también incide en la actividad de los juegos por estos canales que inicialmente denominaré «juegos *online*». Cada día surgen noticias sobre novedades, cifras en torno a estos juegos y su incidencia social y económica; como botones de muestra:

- Cifras sobre volumen de juego, que parten de diversas fuentes, poco científicas; p. ej. en España se dan cifras de juegos y apuestas muy variables desde 250 M€. a 600 M€ anuales, pero sin distinguir si este es el volumen de cantidades jugadas o «gastadas».
- Algunas encuestas parecen tener algún fundamento más científico, como es la realizada por la Gambling Commission² (Great Britain) sobre jugadores británicos, que se hace periódicamente y ayuda a

¹ Texto de Conferencia dictada el 30 de octubre de 2008, Bilbao en las Jornadas de «La sociedad vasca y las apuestas deportivas», organizadas por la Universidad de Deusto.

² Véase en la Página Web: www.gamblingcommission.gov.uk

conocer el número de jugadores ocasionales, y su distribución por edades, juegos, etc. Es relevante que la cifra de personas encuestadas que han manifestado jugar alguna vez por Internet, es de 8,8%, en 2007, y 9,3% en 2009, y de ellos el 45% lo hacían a las páginas web de loterías.

- Google entrará en el mercado de la publicidad del Juego en Internet en Gran Bretaña, que restringirá a los usuarios de Internet de este País, donde esta publicidad está autorizada. Su estimación de ingresos está en 158 M€.

Es difícil comenzar el análisis jurídico sin una consideración previa acerca de lo que realmente ocurre cuando nos encontramos algunas actividades que calificamos como «juegos, apuestas, rifas, etc.», en algunos de los canales como TV, Internet, Teléfonos Móviles, etc. Por detrás de preguntas tales como ¿es legal el juego en Internet? o ¿puede publicitarse tal o cual compañía de apuestas en un campo de fútbol? o ¿es legal jugar al *poker* en Internet?, que a menudo nos encontramos en nuestros despachos hay muchas consideraciones prácticas que resulta muy difícil de responder de forma breve y concisa sin haber analizado el desarrollo vertiginoso de las telecomunicaciones en los últimos tiempos.

La misma expresión «juego online» o cualesquiera otras similares son aún muy novedosas y todavía no están suficientemente asentadas en Derecho para que podamos decir que exista alguna clase de teoría o sistema en el campo jurídico. Aunque no sea un problema jurídico propiamente dicho, existe la discusión acerca de la denominación más adecuada. El propio título de este capítulo podría haber sido «el juego remoto»; o el «juego no presencial»; o el «juego «telemático», o el «juego a distancia». Curiosamente, la denominación que más nos sitúa a los juristas en España es esta última expresión, la del «juego a distancia», por existir ya una previa reflexión y concreción jurídica de la regulación del «Comercio a Distancia», que está recogida en el ámbito legislativo³ y que serviría, como precedente legal cierto para despejar algunas dudas, aunque no sea ciertamente aplicable por ahora, o con muchas dudas, a la contratación en materia de los juegos de azar.

³ La Ley 7/1996, de 15 de enero, del Comercio Minorista, recoge un capítulo de «Ventas a distancia» dentro del Título III. Ventas especiales:

Artículo 38. Concepto.

1. Se consideran ventas a distancia las celebradas sin la presencia física simultánea del comprador y del vendedor, siempre que su oferta y aceptación se realicen de forma exclusiva a través de una técnica cualquiera de comunicación a distancia y dentro de un sistema de contratación a distancia organizado por el vendedor.

¿Qué es lo que nos debe preocupar en primer lugar para ir despejando estas incógnitas? Me parece oportuno proponer una primera definición y decir que cuando hablamos de «juegos online» estamos hablando de: un amplio espectro de situaciones con trascendencia contractual que ocurren cuando una actividad relacionada con juegos de azar o apuestas son operadas a través de canales telemáticos como Internet (fundamentalmente), pero también y sin descartar las que se realizan a través de la TV interactiva, o del Teléfono. Incluso puede hablarse de variables mixtas como las que incluyen TV más teléfono, Internet más teléfono, etc., siendo tres los principales ejes de esta definición:

1. «*Amplio espectro de situaciones*». Que normalmente son concretadas en contratos (al jurista le interesa concretar en torno a relaciones contractuales).
2. «*Actividades relacionadas con juegos de azar y apuestas*». Conviene precisar que no se contemplan los denominados «juegos de habilidad» que estarían situados en otros sectores, como el de los contratos de servicios de ocio y entretenimiento.
3. «*Operadas mediante canales telemáticos*». Esta es la verdadera particularidad y novedad jurídica, que los distingue de los tradicionales juegos de azar y apuestas operados de forma presencial y en establecimientos físicos.

Contratos de juegos y apuestas. El principal problema para un jurista al analizar cualquiera de los fenómenos que nos encontramos día a día sobre esta materia es la de calificar cual es el hecho o relación jurídica presente en estos juegos o apuestas «online». Y es que partimos, al menos en España de una regulación y concepción jurídica anticuada y obsoleta de los que comúnmente y al uso legal denominamos juegos de azar o apuestas. En otros países ocurre lo mismo. Nuestro vetusto Código Civil es del siglo XIX, recoge el contrato aleatorio de juegos y apuestas en el art. 1.798 y ss⁴ su redacción no ha sido modificada desde entonces y solo contiene alguna definición de estas relaciones, pero su regulación es in-

⁴ «Artículo 1.790. Por el contrato aleatorio, una de las partes, o ambas recíprocamente, se obligan a dar o hacer alguna cosa en equivalencia de lo que la otra parte ha de dar o hacer para el caso de un acontecimiento incierto, o que ha de ocurrir en tiempo indeterminado.

(...)

CAPÍTULO III. DEL JUEGO Y DE LA APUESTA

Artículo 1.798. La Ley no concede acción para reclamar lo que se gana en un juego de suerte, envite o azar, pero el que pierde no puede repetir lo que haya pagado voluntariamente, a no ser que hubiese mediado dolo, o que fuera menor, o estuviera inhabilitado para administrar sus bienes.

significante y basada en la simple diferencia entre los juegos y apuestas «prohibidos», o «autorizados» y desconoce en absoluto las consecuencias que se derivan de una posible explotación «empresarial» de estos juegos. En su regulación, solo nos despeja la duda de que estamos ante contratos de carácter aleatorio (por la presencia del «aleas» como elemento condicional ajeno a las partes), pero contiene una definición incompleta acerca de cuáles son las variantes posibles de estos contratos, y sus demás características. Hay ciertos desarrollos doctrinales y jurisprudenciales en torno a esta figura contractual, pero ciertamente son escasos y es muy difícil conciliar la realidad actual con estos pocos mimbres. Las escasas y principales consideraciones aprovechables a nuestro fin serán las siguientes:

- Distingue y diferencia entre contratos sobre juegos de habilidad y juegos de azar; distingue entre juegos permitidos y juegos prohibidos.
- En cuanto a las consecuencias obligacionales entre las partes, establece la posibilidad de «repetir», o sea, demandar en vía judicial, sólo cuando estamos en presencia de los contratos sobre juegos permitidos.
- Es de resaltar la característica fundamental de la «apuesta» como elemento de los contratos de juegos o apuestas. Si no hay apuesta, estamos en otra clase de relación jurídica⁵.

No olvidemos que hasta hace poco, no solo en España, sino en el cualquier otro Estado, no se reconocía o contemplaba la posibilidad del desarrollo empresarial de estos contratos de juego. Mejor dicho, solo había una clase de «cuasi-empresarios» reconocidos, los Estados, mediante la explotación de las Loterías. Y existía una verdadera competencia entre las Loterías de los distintos Estados que los utilizaban para recaudar

Artículo 1.799. Lo dispuesto en el *artículo anterior* respecto del juego es aplicable a las apuestas.

Se consideran prohibidas las apuestas que tienen analogía con los juegos prohibidos.

Artículo 1.800. No se consideran prohibidos los juegos que contribuyen al ejercicio del cuerpo, como son los que tienen por objeto adiestrarse en el manejo de las armas, las carreras a pie o a caballo, las de carros, el juego de pelota y otros de análoga naturaleza.

Artículo 1.801. El que pierde en un juego o apuesta de los no prohibidos queda obligado civilmente.

La Autoridad judicial puede, sin embargo, no estimar la demanda cuando la cantidad que se cruzó en el juego o en la apuesta sea excesiva, o reducir la obligación en lo que excediere de los usos de un buen padre de familia.»

⁵ Pej. las «Combinaciones aleatorias», o sorteos publicitarios sin apuestas, aunque siempre están reguladas en los cuerpos normativos de los juegos de azar, no son tales, porque falta el elemento de «apuesta».

fondos y hacer frente a sus necesidades. Esto habrá que recordarlo en posteriores reflexiones y consideraciones.

El desarrollo de estas manifestaciones en los últimos tiempos ha sido demasiado rápida como para tener preparadas las respuestas. En España, p. ej. los juegos de azar de gestión privada se «legalizan» en 1977; y las primeras manifestaciones globales de los juegos de azar en Internet datan de 1997. Cuando tenemos que examinar las relaciones y hechos jurídicos subyacentes en los Canales «online», nos encontramos con que ni siquiera las distintas manifestaciones de los juegos y apuestas están sistematizadas y encuadradas jurídicamente, y el trabajo de clarificación es doble, hasta casi pedagógico. Tenemos que partir además de escasa jurisprudencia y de numerosos conceptos que han tenido que ser diseñados desde los campos del Derecho Administrativo, Constitucional, e incluso del Derecho de las telecomunicaciones, casi todos ellos de muy reciente formulación.

Los juegos y apuestas que podemos observar actualmente mediante el desarrollo de canales «online», pueden ser clasificados dentro de alguno de estas grandes categorías en los que me atrevo a sistematizar el conjunto:

- I. Loterías.
- II. Juegos de azar.
- III. Apuestas.

Sería aquí muy prolijo motivar esta distinción, las fronteras entre estos tres grandes grupos y sus afinidades y diferencias. Baste decir que son fundamentales en esta división los elementos de la presencia de juegos en torno a números (la lotería es el juego de «números» por naturaleza), el tiempo de desarrollo de los juegos, la consideración mayor o menor de la intervención o habilidad de las partes en el resultado (mayor en los juegos de azar, menor en las apuestas y en las loterías. Faltan por establecer unas clasificaciones que permitan distinguir, por ejemplo, las diferentes clases de apuestas, algo que nuestro Derecho Administrativo ya está realizando (cruzadas, de contrapartida, mutuas). Por ejemplo, en las apuestas cruzadas el empresario es un simple comisionista. Todavía hay algunas grandes polémicas como la que se da en torno al juego del póker, que se ha considerado un juego de azar porque el componente de riesgo del jugador prima sobre su habilidad.

Los juegos «online» son los mismos juegos o apuestas que hasta ahora se vienen desarrollando en los tradicionales establecimientos o lugares que conocemos; y su regulación jurídica (ya sea escasa, como he dicho) quedaría sometida a los mismos principios, a la mayor o menor intervención de los Estados. Es cierto que es más fácil aparentemente que un solo empresario pueda desarrollar distintos juegos al mismo tiempo (p. ej. una página

Web que contiene loterías, juegos de azar y apuestas en muy distintas modalidades), cuando hasta ahora la actividad era casi única en cada uno de los sectores. Pero podríamos más o menos adecuadamente saber a cuál de los sectores jurídicos se somete cada una de las particulares relaciones que se suceden, y en consecuencia aplicarles las mismas soluciones. De esta manera, deberíamos saber para fijarnos en algunas consecuencias importantes, cuales son las autorizaciones necesarias para un juego determinado, los tributos especiales que se devengan en cada caso, etc.).

Pero las novedades son muy extensas y excesivamente rápidas: juegos o situaciones nunca antes vistos (p.ej. second life en internet⁶), apuestas implícitas en el precio de las llamadas de teléfonos o de los mensajes a un número de teléfono con tarifa extraordinaria; inseguridad acerca de los intervinientes; posible participación de menores. Además, el fenómeno de la actividad transfronteriza, en el sentido de relacionar empresas y personas de distintos Estados o Comunidades. Todo ello aderezado de ingentes campañas publicitarias permitidas solamente hasta hace poco en los Juegos Públicos.

En definitiva, es necesario seguir reflexionando y estar atentos a todos estos factores de novedad, intentar un encuadramiento y sistematización, para dar una respuesta a las preguntas relativas a los Juegos Online, y sobre todo en el campo de lo jurídico.

2. Esquema de la legalidad actual con referencia a España fundamentalmente

Normalmente al realizar un examen de la «legalidad» se tiene en cuenta como base el «Ordenamiento Estatal». Pero con ser nuevos los canales online, muchas veces estamos ante actividades potencialmente «transfronterizas», como es el caso de Internet o el teléfono. Incluso en el caso de las TV cuya señal es emitida a distintos territorios. A la hora de comenzar un análisis es necesario partir de la perspectiva del Régimen Jurídico de un Estado concreto, como es España, pero sin dejar de observar aspectos que concurren cuando estamos en presencia de un «elemento extranjero», que es lo que obliga a contemplar también la cuestión desde el punto de vista del Derecho Internacional. Desde esta premisa podemos

⁶ Que es una especie de comunidad virtual en Internet donde a través de representantes virtuales se han llegado a abrir casinos en los que se admitían transacciones en moneda virtual ... que luego era canjeable por moneda de curso legal; la propia autoridad norteamericana tuvo que intervenir en este mundo virtual a través de sus representantes también virtuales que llegaron a cerrar estos «casinos virtuales» en aplicación de la Ley Norteamericana.

analizar, aunque sea sucintamente, la posición de este fenómeno en el Derecho Español, desde los diferentes Derechos o Sectores Jurídicos⁷.

Hay que partir de una base: No hay una Ley del Juego en España que regule de forma integral este sector jurídico, y son muchas las normas dispersas y muy escuetas que es necesario analizar. Esta es una carencia que dificulta enormemente el análisis: El Real Decreto Ley 16/1977, que reguló por vez primera los juegos de gestión de empresas privadas, e intentó aunar los aspectos penales, administrativos y tributarios, no consiguió cristalizar después, en una Ley Estatal del Juego, y la dispersión ha sido enorme: las CCAA han fraguado Leyes Autonómicas del Juego, con el criterio de aplicación competencial territorial; la inicial penalización de las actividades privadas no autorizadas se ha derivado al sometimiento al Derecho Administrativo sancionador, y en algunos casos a la legislación de Contrabando cuando se trata de perseguir a algunos organizadores que pretenden competir con las actividades sometidas al Monopolio estatal; y finalmente la Legislación Tributaria, la Tasa Fiscal sobre el Juego específica sobre estos juegos ha quedado «petrificada» en cuanto a los elementos principales del tributo, con cesión del rendimiento y capacidad para regular los tipos a las Comunidades Autónomas. Los juegos operados por Entes Públicos como LAE o la ONCE. tienen su propia regulación, distinta a la del Real Decreto Ley, y se rigen por Reglamentos administrativos particulares o de «sujeción especial».

Ante este árido panorama no tenemos otra alternativa que tratar de rastrear cuáles son las normas aplicables a una actividad que se realice en relación con los Juegos Online en España.

Derecho Civil y penal. Siendo notoriamente insuficiente para nuestros fines la regulación del Derecho Civil sobre los juegos de azar⁸, y menos los que se realizan a través de canales como Internet (no hay nada obviamente en el Código Civil acerca de estos contratos, al tratarse de una norma del siglo XIX), podemos anotar, sin embargo, que no existe en derecho penal un tipo de infracción penal que incluya la acción de participación en un juego no autorizado, como ocurría antes de la reforma del Código Penal en 1983⁹. Esto es importante reseñarlo, pues implica que nadie puede ser sancionado ni penado por realizar una actividad de esta naturaleza en su propio domicilio. Estamos por tanto ante una actividad, la de jugar, que puede calificarse como una libertad civil individual. Esto

⁷ Véase el libro «Régimen del Juego», Aranzadi, 2005, que es un intento de aunar diversas perspectivas del Derecho Español de Juego en un mismo Tratado.

⁸ A cuyos preceptos relacionados con los contratos aleatorios de juegos y apuestas antes nos hemos referido.

⁹ La Ley Orgánica 8/1983, de 25 de junio, deroga los artículos 349 y 350 del Código Penal.

parece claro incluso desde el punto de vista del Derecho Administrativo, donde el jugador nunca es hipotético sujeto destinatario de sanciones, sino solo el organizador. Desde el punto de vista del organizador, sí encontramos algún precepto considerado de Derecho Penal, el de la disposición adicional 18 de la Ley 46/1985¹⁰, de 27 de diciembre, de Presupuestos para 1986, que pretende tipificar ciertas actividades organizativas no autorizadas como ilícitas y contraria a las normas (penales o administrativas), del Sector penal de «Contrabando», que es el que se dirige a la protección de los Monopolios Estatales; y parece ser aplicable esta norma, con escasa técnica, a los denominados Juegos telemáticos. Por su aprobación en la propia Ley de Presupuestos, parece que debiera ser solo aplicable a aquellos juegos que se desarrollen en el ámbito de la materia monopolizada¹¹, y no a toda clase de juegos de azar, que por propia definición, son conceptualmente distintos a los reservados al Monopolio. Esta D.A.18 parece obsoleta, pero por ahora ha sido declarada válida, al menos desde el punto de vista formal constitucional en la Sentencia del Tribunal Constitucional de 17 de febrero de 2005. Además, sus preceptos, de carácter penal se están aplicando por ahora en los Juzgados y Tribunales Penales, a los organizadores de loterías ilícitas similares a las de la ONCE, cuyos organizadores cuentan con varias sentencias condenatorias.

¹⁰ «Disposición Adicional Decimoctava.

«Uno. a) A los efectos de lo previsto en los artículos 1.7 y 2.1.d) de la Ley Orgánica 12/1995, de 12 de diciembre, de Represión del Contrabando, se entiende prohibida la circulación, comercio, tenencia o producción de billetes, boletos, sellos, cartones, resguardos, máquinas o cualquier otro elemento, incluso técnico o informático, que constituya soporte en la práctica de juegos de azar, sorteos, loterías, apuestas y quinielas.

b) 1. Se encuentran prohibidas, salvo autorización del órgano administrativo competente, las rifas, tómbolas, combinaciones aleatorias y, en general, aquellos concursos en los que no siendo gratuita la participación se otorguen premios mediante cualquier fórmula aleatoria donde el azar sea un elemento de selección.

2. La realización de las actividades previstas en el apartado b) 1 anterior sin la autorización administrativa correspondiente, o en condiciones distintas de las autorizadas, estará sujeta al régimen sancionador establecido para las infracciones de contrabando en el Título II de la Ley Orgánica 12/1995, de 12 de diciembre, de Represión del Contrabando, cualquiera que fuere el importe global de los bienes, géneros, efectos, o el soporte de la actividad. Estas infracciones se tramitarán de conformidad con el procedimiento establecido en el Real Decreto 1649/1998, de 24 de julio, por el que se desarrolla el título II de la Ley Orgánica 12/1995 de 12 de diciembre, de Represión del Contrabando, correspondiendo, en todo caso, la potestad sancionadora al Director del Departamento de Aduanas e Impuestos Especiales de la Agencia Estatal de Administración Tributaria.

3. Se autoriza al Ministro de Economía y Hacienda para definir y regular las actividades a las que se refiere el punto primero de la letra b) de este apartado.»

¹¹ Recordemos que los juegos y apuestas monopolizados son las Loterías estatales (en sus diversas variantes), las Apuestas Mutuas deportivo Benéficas; y los Cupones o Loterías de la ONCE.

Muy insuficiente es la regulación que por ahora se refiere a estos canales «on line» por el Derecho Administrativo. Encontramos varias disposiciones que, con carácter específico o tangencial, abordan una primaria regulación:

Normas de «sujeción especial», como ya hemos dicho, es el caso de las regulaciones de LAE y ONCE. Se trata de disposiciones de «auto-organización» dictadas mediante Orden del Ministerio de Economía y Hacienda o las propias, Resoluciones de LAE que regulan las Páginas Web que operan acerca de los Juegos Monopolizados. También en el caso de la ONCE encontramos las normas acordadas en el ámbito de la «tutela» de esta Organización por parte del Ministerio de Trabajo, que acuerda la publicación de los Convenios pactados para el desarrollo de las Loterías asignadas a esta Organización.

Normas generales del Estado

La Ley 24/2001, disposición adicional 20¹², que entiendo solo contempla las apuestas, porque así se expresa textualmente, y por cuanto solo podría referirse a las apuestas que están monopolizadas. Pero también es necesario tener en cuenta las Sentencias del TC 26-05-94 (Loterías), 14-7-94 (lotería Primitiva) y 23-7-1998 (ONCE) para afirmar el criterio de competencia del Estado cuando sobrepasan el ámbito de una Comunidad Autónoma.

La Ley 34/1987, de 26 de diciembre, de Potestad Sancionadora de la Administración en materia de juegos de suerte, envite o azar, que seguiría siendo aplicable a aquellos canales o actividades no autorizadas, dentro del concepto de «juegos de suerte, envite y azar».

Las normas de algunas Leyes Autonómicas de juegos, y algunos Reglamentos sobre juegos específicos de gestión privada que, hacen algunas alusiones o intentos de regulación en casos muy concretos y de difí-

¹² Disposición adicional vigésima. Competencia de la autorización de apuestas a nivel nacional y en el ámbito territorial superior al de una Comunidad Autónoma.

Corresponde al Estado, a través del Ministerio de Hacienda y, concretamente de la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado, ejercer la competencia, de conformidad con la normativa vigente, para la autorización del desarrollo de todo tipo de apuestas, cualquiera que sea el soporte de las mismas, boletos, medios informáticos o telemáticos, siempre que su ámbito de desarrollo, aplicación, celebración o comercialización abarque el territorio nacional o exceda de los límites de una concreta Comunidad Autónoma.

Se autoriza al Ministerio de Hacienda para dictar cuantas disposiciones de desarrollo fueran necesarias para el mejor cumplimiento de lo previsto en la presente disposición.

(...).

cil desarrollo. Es necesario traer aquí algunas normas ya vigentes, aunque hay otras actualmente en tramitación o proyecto:

Algunas Leyes de Juego de CCAA, como la de Madrid, hacen referencia a estos canales como posible forma de explotación de los juegos de azar¹³.

Varios Reglamentos específicos, como los de Apuestas de Madrid o el País Vasco. El Reglamento de Apuestas de Madrid, aprobado por Decreto 106/2006, recoge específicamente en su artículo 26 ciertos preceptos para el caso de formalización de apuestas por medios o sistemas interactivos o de comunicación¹⁴. A su vez, la disposición final sexta de este Decreto permite la ampliación de los juegos autorizados en la Comunidad Autónoma a los canales interactivos¹⁵. Una reciente sentencia del TSJ

¹³ Art. 4 de la Ley 6/2001, del Juego, de Madrid:

.. 3. Podrá autorizarse la realización de juegos incluidos en el Catálogo de Juegos y Apuestas a través de medios telemáticos en los términos que reglamentariamente se prevea.

¹⁴ Artículo 26. Formalización de apuestas por medios o sistemas interactivos de comunicación a distancia:

1. El procedimiento para la formalización de apuestas por medios o sistemas interactivos o de comunicación a distancia deberá desarrollarse en condiciones de seguridad y garantía máximas para el usuario.

2. La recogida de datos personales, el tratamiento y su utilización posterior deberán sujetarse a la legislación vigente en materia de protección de datos.

3. La operativa de acceso al sistema establecerá la forma de registro de los usuarios y el contenido de los datos a registrar, garantizando, en todo caso, que los menores de edad no puedan participar en las apuestas. Asimismo, este sistema garantizará que se deniegue el acceso a aquellas personas que voluntariamente hubieren solicitado al órgano competente en materia de ordenación y gestión del juego que les sea prohibido el citado acceso o cuando así se haya establecido en una resolución judicial.

4. Las normas de organización y funcionamiento de las apuestas establecerán la forma de realizarlas y el sistema de validación y detallará los mecanismos de pago de las apuestas y de cobro de los premios. El pago podrá efectuarse mediante cualquier medio legal admitido por la empresa de apuestas autorizada.

5. El cierre de la admisión de apuestas se ajustará a lo establecido en el artículo 25.

6. Una vez registradas las apuestas en la Unidad Central, el usuario tendrá derecho a obtener su confirmación electrónica, en la que se refleje, al menos, el contenido mínimo del boleto a que se refiere el artículo 24.2.

7. A efectos de reclamaciones, el sistema de validación aportará toda la información necesaria para identificar y reconstruir de forma fiel la transacción realizada.»

¹⁵ Disposición final sexta: Autorización de la organización y comercialización de juegos y apuestas por medios o sistemas informáticos, interactivos o de comunicación a distancia.

La organización y comercialización de los juegos y apuestas incluidos en el Catálogo Parcial de Juegos y Apuestas de la Comunidad de Madrid, aprobado por Decreto 32/2004, de 19 de febrero, a través de medios o sistemas informáticos, interactivos o de comunicación a distancia, se podrá desarrollar por las empresas autorizadas para el ejercicio de di-

de Madrid de 17 de septiembre de 2008 ha confirmado la validez de estos preceptos, aunque deba cuidarse, en la vía de la homologación de los equipos o programas, o en desarrollos posteriores, el cumplimiento de las limitaciones implícitas a los efectos territoriales de estas normas dentro de cada Comunidad Autónoma, como ha tenido ocasión de manifestar el Consejo de Estado en el Informe al Proyecto de este Reglamento. El Reglamento de apuestas del País Vasco aprobado por Decreto 95/2005 contiene en su art. 20 una mención expresa a la posibilidad de utilizar estos canales¹⁶: Aunque todavía no ha sido objeto de desarrollo efectivo por el momento en la adjudicación de las licencias, solo para locales «terrestres» de apuestas.

Desde el punto de vista constitucional, los hipotéticos problemas competenciales y del Monopolio del Estado parecen estar ya claramente enfocados, ya que aunque todavía quedan algunas dudas acerca de la aplicación práctica de algunos supuestos¹⁷, debe ser el Estado Central el competente si el juego o la apuesta traspasa el territorio de una sola CCAA.

La regulación de los Servicios de Sociedad de la Información, inserta en el Derecho de Telecomunicaciones también incide lógicamente en la posibilidad de establecer estos canales; es de importancia señalar aquí que, a pesar de que la Directiva Europea en materia de Comercio Electrónico quiso excluir y excluyó de su ámbito de aplicación las actividades relacionadas con los Juegos de azar y apuestas¹⁸? La Ley 34/2002, de 11 de julio, de Servicios de Sociedad de la Información (LSSI), introdujo en los últimos momentos de la tramitación parlamentaria un precepto que inicialmente parecía y fue utilizado por algunos para intentar justificar una

chas actividades mediante la habilitación correspondiente de la Consejería competente en materia de juego, a quien se faculta para dictar cuantas disposiciones sean necesarias al respecto. En todo caso, les serán de aplicación las disposiciones del Reglamento, que se aprueba mediante el presente Decreto, relativas a los requisitos generales de los sistemas técnicos utilizados para la organización y comercialización de las apuestas y a la formalización de las mismas.

¹⁶ Art. 20.2. «Cuando la apuesta se realice a través conexiones o comunicaciones remotas distintas a las máquinas auxiliares de apuestas, la empresa explotadora deberá presentar para su homologación el sistema que garantice al usuario la validación de la apuesta, en los términos del presente Reglamento»

¹⁷ Falta por averiguar si LAE autorizaría alguna clase de apuestas, de las no monopolizadas, o si el Ministerio del Interior otorgaría autorizaciones ante peticiones de autorización de juegos de azar de naturaleza supracomunitaria.

¹⁸ Directiva 2000/31/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 8 de junio, art. 1.5.d):

La presente Directiva no se aplicará: (...) a las siguientes actividades de los servicios de la sociedad de la información (...): —Las actividades de juegos de azar que impliquen apuestas de valor monetario, incluidas loterías y apuestas...

especie de «autorización general» o «liberalización» de los juegos de azar y apuestas operados mediante telecomunicaciones, aunque solo se trataba de adelantar la protección a los usuarios cuando estos canales, como era y es lógico, sean objeto de autorización. El precepto que abordaba en concreto este aspecto es el siguiente:

Art. 5:

(...)

2. Las disposiciones de la presente Ley, con la excepción de lo establecido en el artículo 7.1, serán aplicables a los servicios de la sociedad de la información relativos a juegos de azar que impliquen apuestas de valor económico, sin perjuicio de lo establecido en su legislación específica estatal o autonómica.»

También es importante la perspectiva desde el punto de vista del Derecho Internacional que es aplicable vía Tratados Internacionales, como el caso de la UE; o como el caso de la Organización Mundial de Comercio (OMC). El Derecho de la Unión Europea está muy vivo en estos momentos, pues pasa por una constante tensión entre las tendencias liberalizadoras de la Comisión Europea (que aboga por una interpretación amplia del Principio de la Libre Prestación de Servicios, art. 49 del Tratado), y el Parlamento Europeo (que caminan más bien por sendas restrictivas y de protección de los Monopolios estatales y de las medidas prohibicionistas nacionales). Es cada vez más activa la posición del Tribunal de Justicia de la Unión Europea que media y arbitra en conflictos de esta naturaleza, aunque no pueda imponer en la mayoría de los casos sus decisiones a los órganos judiciales estatales, a los que guía en su interpretación de las Normas y principios del Tratado.

Como muestra y síntesis de la posición de este Tribunal, será suficiente con traer aquí las recientes alegaciones que el Abogado general formula en el caso instado por la Liga de Fútbol Portuguesa y Bwin, que pueden resumirse en las siguientes:

63. Las loterías organizadas a gran escala, las máquinas tragaperras, las apuestas en competiciones deportivas y los juegos de casino han sido considerados como juegos que pueden generar un elevado riesgo de delito y de fraude en atención a las elevadas sumas que permiten reunir, y un riesgo para los consumidores porque constituyen una incitación al gasto.

64. Los Estados miembros pueden legítimamente establecer restricciones a la explotación de juegos que reúnan estas características por motivos basados en la protección de los consumidores (refrenar la pasión por el juego de los seres humanos, evitar que los ciudadanos sean

incitados a realizar dispendios relacionados con el juego) y en la defensa del orden social (evitar los riesgos de delito y fraude que generan los juegos de dinero). Estos motivos constituyen razones imperiosas de interés general que pueden justificar restricciones a las libertades de circulación.

65. Por el contrario, la afectación de los ingresos del juego a la financiación de actividades sociales no puede constituir una justificación como tal. Esta apreciación del Tribunal de Justicia se basa en el principio según el cual la reducción o la disminución de ingresos fiscales no figuran entre los motivos contemplados por el artículo 46 CE y tampoco constituye una razón imperiosa de interés general. Esta afectación de los ingresos del juego no puede constituir sino un beneficio accesorio de una restricción.

66. Es competencia de los Estados miembros determinar el nivel de protección necesario de los consumidores y del orden público en relación con los juegos de azar y de dinero.

67. De este modo, según el Tribunal de Justicia, las autoridades nacionales deben disponer de una facultad de apreciación suficiente para determinar las exigencias que implican la protección de los jugadores y, más en general, habida cuenta de las singularidades socioculturales de cada Estado miembro, la protección del orden social, tanto en lo que se refiere a las modalidades de organización de los juegos y al volumen de las apuestas como a la afectación de los beneficios que reportan. Así pues, los Estados miembros son libres para determinar los objetivos de su política en materia de juegos de azar y de dinero y, en su caso, para definir con precisión el grado de protección perseguido.

68. No obstante, para que una medida nacional que restrinja una libertad de circulación esté justificada, debe aplicarse de manera no discriminatoria, ser adecuada para garantizar la realización del objetivo que persigue y no ir más allá de lo necesario para alcanzar dicho objetivo.

Este último factor de discriminación para extranjeros es el que determinó la posición del TSJUE en los casos Gambelli y Placanica, en los que se analizaba la posibilidad de explotación de apuestas por estos canales en medios *online* desde la perspectiva del Derecho Comunitario.

El Abogado General concluye, en el caso instado por La Liga Portuguesa, concluye y propone que:

El artículo 49 CE debe interpretarse en el sentido de que no se opone a una normativa de un Estado miembro en virtud de la cual el derecho exclusivo de organizar y explotar loterías y apuestas mutuas en todo el territorio de este Estado, conferido a una única entidad controlada por el Estado y sin ánimo de lucro, se extiende a todos los medios electrónicos de comunicación, en particular a Internet, si esta nor-

mativa está justificada por razones imperiosas de interés general, es adecuada para garantizar la realización de los objetivos perseguidos, no va más allá de lo necesario para lograr estos objetivos y se aplica de modo no discriminatorio.

Sin embargo, el camino por recorrer es todavía impreciso, pues las actividades de juegos y apuestas han quedado sucesivamente excluidas de la armonización comunitaria, así como también de las Directivas que regulan el Comercio Electrónico, y de la Directiva de Servicios, lo que hace aún más difícil alegar este Derecho Comunitario como fuente normativa.

El interés sobre la regulación de los juegos online a nivel comunitario es sin duda evidente, sobre todo desde la perspectiva de los derechos de los consumidores, usuarios y jugadores, y en este momento se tramita una iniciativa en el Parlamento Europeo sobre la «integridad en el juego online» (Asunto 2008/2215), en el que se pretenden abordar los problemas de la transparencia, los derechos de información de los usuarios, la evitación del juego por menores, los problemas de adicción, etc.

Por último, es preciso recordar que no existe un Tratado Internacional que regule todos o algunos aspectos de los juegos transfronterizos, y solo algunos Tratados como el GATS (suscrito en el ámbito de la Organización Mundial de Comercio) han regulado tangencialmente la posibilidad de establecer libremente entre diversos Estados estos juegos transfronterizos. Esta materia en el Tratado contiene numerosísimas excepciones por parte de los Estados, de gran complejidad técnica, y que ha dado ocasión para tratar algún caso relevante, como el conflicto que enfrentaba a Antigua y Barbuda contra USA.

Por contra, y para expandir la visión desde un Ordenamiento Jurídico concreto, y desde el punto de vista de las empresas organizadoras de estos juegos transfronterizos, deberán tenerse en cuenta y en consideración los distintos Ordenamientos de los Estados a los que en hipótesis se dirija la oferta de juego, sobre todo ciertas prohibiciones nacionales a la participación en estos juegos (p. ej. la prohibición en USA a sus nacionales) u otras particularidades como las prohibiciones de establecer transacciones, dirigidas a los operadores de medios de pago, que están vigentes en jurisdicciones concretas.

3. Reflexiones sobre las perspectivas actuales. La disposición adicional 20 de la Ley 56/2007

Desde la panorámica del Derecho Español, sin embargo, todo lo anterior nos explica que no parece suficientemente resuelto el elenco de pro-

blemas, inquietudes y demandas que se plantean desde los diversos sectores de interés:

- La proliferación de Internet o los juegos por Televisión o móviles parecen chocar con las tradicionales formas de juego «terrestre». La competencia con los operadores privados, y LAE, ONCE, etc. parece ser nueva y «desleal» (p.ej., no se pagan impuestos, se ofrecen juegos similares a los «monopolizados»).
- Los usuarios deberían obtener seguridades respecto a la mecánica de los juegos, a la utilización de sus datos personales, a la excesiva promoción y persuasión. Debería haber formulas que impidieran la intervención de menores.
- El fenómeno publicitario tan grande que acompaña a estas manifestaciones supone un agravamiento de estos problemas. Adquiere especial relevancia porque amplifica estas contradicciones.
- Se da el caso de empresas con domicilio en Europa (incluso españolas) que piden e intentar obtener una autorización administrativa sin éxito.
- El sometimiento a tributación es necesario, por ser lo normal y habitual en este sector, y porque hay una desigualdad de condiciones con el resto de los operadores que tienen estas y otras cargas.
- La falta de control pueda dar lugar a hipotéticos lavados de dinero, a estafas.

El Parlamento español ha dado respuesta en forma de mandato al Gobierno, en la disposición adicional 20 de la Ley 56/2007, de 28 de diciembre, y le ordena, aunque sin fecha límite, confeccionar un Proyecto de Ley del Juego (Online, o incluso en general), y al que hay que referirse como posible punto de partida y encuentro de las políticas del juego online en España¹⁹.

¹⁹ Disposición adicional vigésima. Regulación del juego.

El Gobierno presentará un Proyecto de Ley para regular las actividades de juego y apuestas, en particular las realizadas a través de sistemas interactivos basados en comunicaciones electrónicas, que atenderá a los siguientes principios:

1. Asegurar la compatibilidad de la nueva regulación con la normativa aplicable a otros ámbitos vinculados a la prestación de este tipo de servicios, y, en especial, a la normativa de protección de los menores, de la juventud, de grupos especialmente sensibles de usuarios así como de los consumidores en general, además del ámbito de protección de datos de carácter personal y de servicios de la Sociedad de la Información.

2. Establecer una regulación sobre la explotación de actividades de juego por sistemas interactivos de acuerdo con la normativa y los principios generales del derecho comunitario.

3. Articular un sistema de control sobre los servicios de juego y apuestas por sistemas interactivos que garantice unas condiciones de mercado plenamente seguras y equitativas

Los distintos intereses implicados son los que se identifican en los protagonistas siguientes:

- Los poderes y Administraciones Públicas.
 - El Estado, en su tradicional intervención de las empresas desde el Ministerio del Interior, como garantizador del orden público y de los derechos de los jugadores, pero también de la ordenación de los juegos de gestión privada.
 - El Estado también como sujeto de Monopolio sobre ciertos juegos y apuestas. LAE, como ejecutor directo de la política del Juego Público estatal y verdadero Gestor y empresario de juegos.
 - El Estado, desde el Ministerio de Hacienda, como regulador de tributos e impuestos.
 - El Estado, desde el Ministerio de Justicia, como garantizador y promotor de los Servicios de Sociedad de la Información.
 - Las CC.AA.

Se ha intentado residenciar el diálogo de todos los anteriores a través de la Conferencia Sectorial del Juego, que hasta ahora no ha dado resultados en una postura común.

para los operadores de tales sistemas así como unos adecuados niveles de protección de los usuarios. En particular, deberá regular la actividad de aquellos operadores que ya cuenten con una autorización para la presentación de los mencionados servicios otorgada por las autoridades de cualquiera de los Estados miembros de la Unión Europea.

4. Establecer un sistema de tributación sobre los servicios de juego y apuestas por sistemas interactivos atendiendo al origen de las operaciones objeto de tributación. La regulación deberá igualmente prever un sistema de distribución de la tributación obtenida como consecuencia de la explotación de servicios de juego y apuestas por medios electrónicos en España entre la Administración Estatal y las Comunidades Autónomas, teniendo en cuenta la especificidad fiscal de los regímenes forales.

5. La actividad de juego y apuestas a través de sistemas interactivos basados en comunicaciones electrónicas sólo podrá ejercerse por aquellos operadores autorizados para ello por la Administración Pública competente, mediante la concesión de una autorización tras el cumplimiento de las condiciones y requisitos que se establezcan. Quien no disponga de esta autorización no podrá realizar actividad alguna relacionada con los juegos y apuestas interactivos. En particular, se establecerán las medidas necesarias para impedir la realización de publicidad por cualquier medio así como la prohibición de utilizar cualquier medio de pago existente en España. Por otra parte, se sancionará de conformidad con la legislación de represión del contrabando la realización de actividades de juego y apuestas a través de sistemas interactivos sin contar con la autorización pertinente.

6. La competencia para la ordenación de las actividades de juegos y apuestas realizadas a través de sistemas interactivos corresponderá a la Administración General del Estado cuando su ámbito sea el conjunto del territorio nacional o abarque más de una Comunidad Autónoma.

- Los principales destinatarios de estas normas: Los empresarios. Desde la mayoría de las Asociaciones sectoriales o subsectoriales se ha tomado postura²⁰. También hay propuestas de los operadores de Juegos por Internet²¹.
- Los jugadores. Su interés no solo debe ser contemplado como implícito en la regulación que se apruebe, sino que han de tenerse en cuenta los factores de protección, información y responsabilidad de las empresas en potenciales peligros adictivos que deben comenzar por la autorregulación de los procedimientos que utilicen²².
- Otros protagonistas también interesados y cuya voz sin duda debería hacerse oír, como los medios de comunicación, dados los importantes partidas destinadas a la Publicidad de estos canales, aunque deban considerarse en principio, «prohibidas»; o las entidades financieras, que centran sus dudas en la legalidad de los medios de pago que necesariamente han de utilizarse en estas transacciones.

Las materias que aborda la disposición adicional 20 de la Ley 56/2007, y posibles respuestas que podrían obtenerse

Según esta DA 20, el Gobierno está mandatado para proponer un Proyecto de Ley al Gobierno para regular las actividades de juego y apuestas con base en varios principios que a continuación enumera. La primera cuestión que se plantea es si solo se trata de regular los «*sistemas interactivos basados en comunicaciones electrónicas*», o se trata de algo más, pues ya hemos dicho que no existe un cuerpo normativo específico de los juegos de azar y apuestas de ámbito estatal. Parece que, al proceder la génesis de esta Disposición de un debate parlamentario en el que planteaban cuestiones en torno a los juegos y apuestas que actualmente se ofrecen por el canal de Internet y otros canales como el teléfono móvil y la TV interactiva; éste es el objeto propio del mandato, y debería desarrollarse en torno a estos conceptos. Por ello puede analizarse bajo esta perspectiva y debería constatarse cuales van a ser las materias que deben abordarse:

²⁰ Como ha ocurrido con Facomare (Asociación Nacional de Empresarios de Máquinas Recreativas) la Asociación de Casinos de España; y otras asociaciones de operadores de Máquinas, de Bingos, etc,

²¹ Como ha ocurrido con la Asociación Española de apostadores por Internet.

²² Este es uno de los principios que parecen querer ser prioritarios en las propias recomendaciones y principios de los operadores que ya actúan a través de estos canales, como es el caso de las Prácticas generales que apoyan asociaciones de empresarios como European Gaming and Betting Association (EGBA) (www.eu-ba.org)

1. EL ÁMBITO DE LA REGULACIÓN QUE ENGLOBALARÍA EL PROYECTO

La primera cuestión a tener en cuenta (aun a pesar de ser la última en la relación que expresa la DA 20) es la de los supuestos en los que, por razón del ámbito de celebración de los juegos y apuestas, el Estado es competente para intervenir la actividad; y ello como resultado de que las CCAA solo tienen competencias, ya asumidas en todos los casos, en relación con los hechos y actividades que se celebren exclusivamente en un único territorio autonómico. Hace falta definir, inicialmente, cuales son los supuestos en los que esta competencia estatal puede ejercitarse como excepción a la actual y ordinaria competencia autorizatoria autonómica. Parece que al menos los problemas básicos están ya resueltos por la Jurisprudencia Constitucional, pero todavía quedan algunas cuestiones pendientes de ser definidas.

Por otro lado, en este mismo punto de las definiciones necesarias, el contenido del mandato se extiende a las «*actividades de juego y apuestas*», pero ya la propia expresión es confusa por cuanto no alude al término «*juegos de azar*» y dejando en la incógnita si se trata de regular los «*juegos en general*», entre los que se encuentran los propiamente recreativos, en los que no se presenta el imprescindible elemento de la apuesta ni del «aleas» sino los contratos de servicios de juego, como ocurre en la mayoría de los juegos de entretenimiento, que adquieren cada vez mayor relevancia en los medios interactivos (en todos ellos, Internet, móviles, TV, etc.). Parece que esta disposición no se dirige a estos juegos de habilidad, de ocio, o «recreativos», porque más adelante se está refiriendo a principios, problemas e instituciones que solo son comprensibles desde la perspectiva de los juegos de azar. Sin embargo, hay supuestos que, sin ser propiamente juegos de azar o apuestas, parecen haber unido sus designios a estas actividades, como son ciertos juegos de habilidad, concursos, que a su vez están conectados con apuestas. Sería muy necesario deslindar en la regulación a proponer cuales son los límites y diferencias con estas otras actividades, para dejar a otros Sectores del Ordenamiento jurídico la regulación de supuestos a los que no debería aplicarse los mismos términos y preceptos, que muy probablemente van a ser limitativos de la libre actividad, como todo el sector de los juegos de azar y apuestas lo es en su conjunto, a diferencia de las actividades de mero entretenimiento.

Otra de las cuestiones importantes en este punto es el del tratamiento en este futuro Proyecto de Ley de las actividades de juegos y apuestas actualmente monopolizados (recuerdo: las Loterías Estatales, las apuestas «Mutuas Deportivo Benéficas», las Loterías de la ONCE). Recuerdo también que estos sectores no requerirían otra regulación de todos los prin-

cipios enumerados que el de la propia «autorregulación» por parte de los órganos administrativos o empresariales encargados de gestionar y tutelar estos juegos monopolizados; bastaría con la publicación de normas administrativas que, como ahora, han venido posibilitando y posibilitan la explotación de estos juegos por canales telemáticos e interactivos. Por el contrario, parece que todas las bases de la regulación van dirigidas a la intervención de las entidades de gestión privada, pues solo así tiene sentido la referencia a una tributación y a las autorizaciones a obtener.

2. EL PRINCIPIO DE PROTECCIÓN DE LOS MENORES, DE LA JUVENTUD, DE LOS GRUPOS «ESPECIALMENTE SENSIBLES DE USUARIOS» Y DE LOS CONSUMIDORES EN GENERAL, ADEMÁS DE LA PROTECCIÓN DE DATOS DE CARÁCTER PERSONAL

En este apartado la regulación puede optar por un desarrollo amplio y sistemático de las medidas a tener en cuenta por los operadores y Administraciones Públicas, o por el contrario únicamente dedicarse, mediante una «ley de mínimos» a sistematizar y enumerar todas estas medidas para dejar después a las normas de desarrollo reglamentario una definición y límites más precisos. Incluso podría otorgarse, ya desde la Ley, un importancia determinante a los Códigos de autorregulación de las propias entidades empresariales que muchas veces van por delante en las soluciones tecnológicas a los problemas que se plantean. Numerosas empresas, asociaciones de empresarios y entidades de certificación de sistemas interactivos han implantado o están implantando catálogos de controles y medidas que tienden a evitar la participación en el juego a los menores, a los jugadores con problemas de adicción y, lo que es más, asegurando medidas para la «limpieza» en las realización de los juegos y las apuestas, incluso estableciendo medidas en evitación de operaciones relacionadas con el blanqueo de capitales. Se trata, en definitiva, de llevar a cabo la implantación de estos principios a través estas normas primarias, pero después a través de los controles sobre los elementos técnicos utilizados.

Deberían apuntarse especialidades respecto al régimen general de la protección de datos de carácter personal si es que se entiende que la actual regulación no es lo suficientemente protectora de estos principios en la realización de estas actividades.

Reiterar en este punto que en lo que se refiere a los Juegos Públicos Monopolizados el tratamiento de estos problemas es distinto, en cuanto actualmente están sometidos (y no excluidos) a las normas de servicios de la sociedad de la información, y sólo depende que el propio Estado «quiera autorregularse» plenamente en ellos.

3. LA APLICACIÓN DE LOS PRINCIPIOS DE LA UNIÓN EUROPEA

Tal y como antes he comentado, referirnos a los «principios generales del Derecho Comunitario» es tanto como tener presente la consideración de los principios de libre prestación de servicios y libertad de establecimiento, en la forma en que, hasta ahora, viene reconociendo el Tribunal de Justicia de la Unión Europea, teniendo en cuenta que el sector de los juegos de azar no está incluido en la Directiva de Sociedad de Servicios de la Información, y tampoco en la Directiva de Servicios, y que por tanto solo cabe hacer formulaciones teóricas basadas en una apreciación judicial de estos principios, con las limitaciones antes también analizadas en cuanto son los propios Estados Miembros los que, por unos u otros motivos, podrían decidir libremente, cuales son los límites en sus propias jurisdicciones, aunque también con sometimiento a ciertas condiciones construidas por la Jurisprudencia del TSJUE. Ante tal panorama, esta base de regulación debería prever cual va a ser el tratamiento de las entidades extranjeras, nacionales de la UE que podrán extender su actividad a España en base a este principio del Derecho Comunitario. Parece que aquí solo caben dos vías: o el del sometimiento a las mismas reglas generales para las entidades españolas que pretendan establecer actividades mediante estos canales; o la vía del reconocimiento de autorizaciones de operadores otorgadas en otros países miembros.

4. EL CONTROL SOBRE LOS SERVICIOS OFRECIDOS POR ESTOS CANALES: AUTORIZACIONES DE EMPRESAS; HOMOLOGACIÓN DE SISTEMAS TÉCNICOS Y MEDIOS DE PAGO; RÉGIMEN SANCIONADOR. ¿UNA COMISIÓN TÉCNICA DEL JUEGO FUERTE?

Como es lógico y en la reciente tradición de intervención administrativa en las empresas, la técnica empleada para el control de las actividades es la de la autorización, y una regulación de estos canales debería pasar por un control autorizador de empresas y sistemas técnicos mediante la técnica de la homologación, sin menospreciar las facultades de inspección y sancionadoras que un sistema interventor y autorizador conlleva. Esta es una fórmula ampliamente utilizada ya, pero que requiere la existencia de una Unidad Administrativa que tenga las funciones, competencias y atribuciones suficientes para ejecutarla, ya sea en forma de Agencia o de Órgano concebido al modo de la antigua Comisión Nacional del Juego que hasta hace poco poseía las facultades ejecutivas que fue perdiendo a medida que se iban transfiriendo a las Comunidades Autónomas. Un órgano tecnificado central del Estado es imprescindible para llevar a cabo esta tarea, con independencia de que esté ubicado en uno u otro Departa-

mento Ministerial, y que debería tener agilidad suficiente para moverse en muy distintas tareas (de coordinación con centros tributarios y tecnológicos, de interlocución y coordinación con órganos de CCAA). En Instituciones que podemos encontrar en otros Ordenamientos, entre los que se puede poner como ejemplo el británico²³, se están dando los primeros pasos para el control de las actividades de juego a través de estos canales, y pueden servir como modelo.

5. LA REFERENCIA A LA GARANTÍA DE UNAS CONDICIONES DE MERCADO «SEGURAS Y EQUITATIVAS PARA LOS OPERADORES»

Parece aludir a alguna posible planificación de la explotación de estos canales. En otros ordenamientos se está empezando a optar por vincular la actividad de estos canales, y regular su intervención, a la paralela actividad tradicional de manera que solo las empresas con presencia en canales tradicionales pueden acceder a los canales interactivos. Incluso podría pensarse en la limitación del número de licencias, aunque esta materia es muy sensible precisamente a las características y principios del Derecho Comunitario antes señaladas.

6. LAS LLAMADAS A LA REGULACIÓN DE LA PUBLICIDAD Y DE LOS MEDIOS DE PAGO

Son consustanciales a esta regulación, dado que su operatividad depende inevitablemente de estos factores, que en los canales interactivos solo pueden desarrollarse con el concurso de medios publicitarios masivos, y la utilización de medios de pago que son los que intermedian finalmente en las transacciones que se promueven entre el organizador y los participantes. Sin embargo, la DA 20 se refiere a esta materia de forma muy escasa y difusa, incluso contradictoria terminológicamente.

Solo se alude a la publicidad en el sentido de ser obligatoria su regulación (pero de forma literalmente negativa mediante la expresión «*medidas necesarias para impedir la realización de publicidad por cualquier medio*»), lo que significa que no vale todo, pero poco más. Parece claro, no obstante, que la publicidad de estos juegos y apuestas online en sí misma considerada, deberá ser autorizada y permitida sólo para las empresas y juegos o apuestas autorizadas. Este es un principio general de toda clase de juegos de azar, de la Ley General de Publicidad y de la mayoría de las CCAA a través de Leyes de Juego o reglamentos.

²³ Aunque no es un ejemplo «mimético» a seguir» por cuanto no maneja «distintas jurisdicciones» sino una sola.

En cuanto a medios y sistemas de pago de las transacciones, tampoco tiene función clarificadora la expresión genérica referida a estos medios cuando se recomienda una «...*prohibición de utilizar cualquier medio de pago existente en España*» lo que parece ser equivalente a decir que habrá de regularse cuales son los medios que pueden utilizarse en cada caso, y que no valen todos los posibles ahora.

7. EL PROBLEMA DE LA TRIBUTACIÓN

Es sin duda el más espinoso de abordar. La dificultad de establecer una tributación sobre los juegos online es evidente. Es necesaria la participación activa del Ministerio de Hacienda para resolver esta cuestión, sobre todo por la actual configuración del Bloque de Constitucionalidad de la Financiación de las Comunidades Autónomas, en el que la Tasa de Juego ha pasado a ser un tributo cedido a las CCAA²⁴, y perfectamente identificado el punto de conexión, que es el territorio donde se celebra o autoriza el juego, que hasta ahora estaba vinculado a un establecimiento físico concreto. Con la presencia de estos canales... ¿Dónde se efectúa el juego o la apuesta propiamente dicha, si el organizador, o los participantes, se encuentran en territorios distintos...? No es aquí ya un problema de «competencia autorizatoria», sino del «reparto o distribución de la tributación». De ahí que el principio más importante que se aluda en la DA 20 sea precisamente éste, aunque sin fácil resolución, porque es difícil interpretar la expresión «atendiendo al origen de las operaciones objeto de tributación», que puede referirse tanto al lugar del prestador del servicio como al destinatario. Además. ¿Hay que partir de la misma Tasa de Juego creando una modalidad nueva?, o ¿un hecho imponible nuevo? ¿Es procedente cambiar el hecho imponible por una tributación sobre los premios? ¿Se trataría de una Tasa o Cuota fija, como se da el caso en algunos Ordenamientos?

La fijación de un tipo adecuado sería importantísima, en torno a un 10% sobre el WIN, pues de lo contrario se produciría una elección de los operadores a favor de otros Estados donde la tributación es muy inferior²⁵.

En definitiva, un espinoso problema que sólo parece tener solución en el marco de las negociaciones sobre financiación de la CCAA, dado que implicaría incluso la modificación de normas con rango de Ley Orgánica.

²⁴ No solo se ha cedido ya de forma efectiva la recaudación, sino también la gestión a todas las CCAA, e incluso la capacidad para modificar el tipo tributario.

²⁵ En jurisdicciones como Gibraltar la tributación está en torno al 5% sobre el Win. En el Reino Unido la reciente posibilidad de obtener autorizaciones de juego online choca precisamente con este factor, dado que los operadores consideran muy elevado el tipo del 15%.

En este punto, no sería descabellado un nuevo tributo sobre la publicidad del juego que al mismo tiempo permitiese el control de las limitaciones publicitarias y de la propia autorización previa para la realización de actividades mediante este canal. Su establecimiento se basaría en un régimen de autorización previa para cualquier clase de publicidad (como las Combinaciones aleatorias, que son actividades propiamente publicitarias, y actualmente tributan un 10% sobre el valor del premio ofrecido), cuyo hecho imponible tendría:

- Ámbito autonómico o nacional, según medio publicitario empleado.
- Un tipo proporcional al coste del servicio publicitario.
- Hay que contar, de nuevo aquí con un órgano competente nacional o territorial autorizador, según medio empleado.
- Podrían establecerse incluso modos de reparto del tributo en el caso de autorizaciones de carácter nacional.
- Los juegos del Estado y de la ONCE, de nuevo, podrían o no, quedar exentos como de hecho ocurre con la Tasa Fiscal sobre el Juego, y con la tributación de los premios, exenta en el IRPF.

Capítulo 6

Las apuestas deportivas en Euskadi

Aitor Uriarte

1. Antecedentes históricos de las apuestas en Euskal Herria

El origen histórico de la apuesta en Euskadi lo encontramos en nuestros antepasados como una forma de dirimir los desacuerdos: sobre lindes, animales u otras propiedades principalmente.

A través del desafío se decidía quién tenía razón, o al menos, quién se quedaba con el objeto de la controversia. El desafío podía consistir en cualquier prueba, y tenía en sí mismo el concepto de la apuestas, pues en definitiva apostaban el objeto de la controversia haciéndolo depender de la superación de una prueba competitiva.

Alrededor de los dos apostantes principales se unían los familiares, vecinos y partidarios de uno y otro, que a su vez hacían apuestas entre ellos.

Era un sistema en principio tan rudimentario como eficaz y pacífico. Cuando dejó de ser tan pacífico aparece la figura del mediador u «hombre bueno» que hacía de juez y decidía de forma inapelable, aunque no infalible, el ganador.

Algunos ejemplos y prohibiciones en los siglos XVIII y XIX

Ejemplos de apuestas históricas encontramos en el s. XVIII en Amezketa donde el motivo del desafío fue si un joven era capaz de tumbar un toro y la cantidad apostada cinco onzas de oro.

También la isla de Izaro se ganó para Bermeo el 22 de julio de 1719 según dice la tradición en una apuesta entre tripulaciones con la localidad de Bakio.

El 6 de octubre de 1771 el rey Carlos III hace pública una programática sanción contra los juegos, y distingue juegos permitidos y prohibidos. Por ejemplo se prohíbe «que haya traviesas o apuestas, aunque sí en dichos juegos permitidos».

A finales del s. XVIII la práctica de la apuesta comienza a ser habitual entre gente rural que acude a las fiestas de los pueblos y desafía con monedas de oro u otras propiedades a vecinos durante la celebración de partidos de frontón y concursos de *herri kirolak*. Tomar partido, era pues, una forma de aumentar el interés del espectáculo deportivo.

Juan Iztueta —citado a su vez por Rafael Aguirre en Gure Herria. Juegos y deportes del País Vasco I— lo refleja así en su obra «Gipuzkoako condaira»:

Los labriegos guipuzcoanos, acuden tan alegres y bien vestidos a los partidos y a los concursos, llevando en sus bolsas secretas ocho ducados. Y aunque no posean más porvenir que su sudor del trabajo, muy frecuentemente se les ve apostando cinco, diez, y dinero, se valen de sus bueyes, vacas, mulas, caballos, cabras, ovejas o de cualquiera hacienda que posean para apostarlas en el juego. Hemos visto en la plaza pública apostar unos a favor de éste, otros a favor de aquél las chaquetas o cinturones que llevaban encima (Aguirre 1989:34)

De esa época se recuerda en Azkoitia los 160 mil reales apostados en un concurso de bueyes, Lo curioso es, que la casi totalidad del dinero apostado correspondía a aldeanos que no eran dueños de sus caseríos sino inquilinos.

Sobre regatas con apuestas, la primera noticia escrita es del enfrentamiento entre Fuenterrabia y Pasajes el 22 de setiembre de 1871, con un recorrido de 9 millas. Existen sin embargo pruebas de regatas anteriores en San Sebastián, como una bandera ganada por una tripulación de Ondarroa.

Comienzos del siglo XX

En 1903 se inauguran las plazas de toros de Donostia, Tolosa, Eibar y Azpeitia. Ya desde el principio fueron más numerosas las apuestas rurales que los festejos taurinos. La intuición de los promotores había previsto canchas de arrastre bajo la arena. Y enseguida se les da un multiuso: festejos taurinos y deportes rurales, estimulado por las apuestas.

De hecho las apuestas han impulsado y sostenido tanto los juegos de frontón, como los rurales. Sin ese desafío, con dinero de por medio, estos espectáculos habrían quedado en un ámbito de las aficiones sin carácter profesional.

Jesús María Azurmendi defiende en su libro «La dificultad hecha juego» que «la Pala profesional es posible y debe su existencia a la presencia de apuestas» (Azurmendi, 2008). Incluso considera que la apuesta refuerza el juego de la pelota por un lado haciendo que el deportista se responsabilice al máximo y por otro ofreciendo más beneficios económicos al organizador.

Igualmente no se entiende la expansión de la pelota en Asia y América de no haber ido acompañada por la apuesta. Un ejemplo claro lo tenemos en Cuba y China donde la prohibición de la apuesta llevó a la práctica desaparición de los partidos de cesta y pala.

La figura del corredor de apuestas aparece con el tiempo como elemento regulador, afianzando la práctica de la apuesta. Su implantación va pareja a la creación de empresas para la explotación de los frontones. Esta figura ofrece una mayor garantía en la formalización del trato y en su posterior cobro, además de beneficios para las empresas.

Años 40 y 60

Son décadas en las que producen prohibiciones de apuestas, algunas ya comentadas, en Bilbao, Barcelona, Madrid, Cuba y China que, o bien fueron temporales, o llevaron a la desaparición del juego de la pelota.

Incluso en los primeros tiempos de la dictadura de Franco hubo voces moralistas procedentes del clero, que pedían la prohibición de las apuestas en el «juego de los frontones».

El Presbítero M.V.A., en su obra «Las apuestas de hachas vistas desde el observatorio cristiano» (Tolosa, 1949), se lamentaba del «espectáculo bochornoso» de los frontones en el que se exhibe «el vicio del juego» y de que esa actividad contaba con una legalidad apoyada o consentida por la conciencia pública.

En 1952 hay registrada una crónica periodística de un partido en Bilbao sin corredores. En cualquier caso las autoridades de España no se atrevieron a prohibir definitivamente esa actividad que finalmente logró sobrevivir hasta la actualidad.

Se entiende que el frontón no es sinónimo de «núcleo de vicio» como irónica y peyorativamente se puede pensar. El apostador es un aficionado a la Pelota y además le gusta el riesgo de jugar dinero. Sencillamente eso y nada más (Azurmendi, 2008).

Jugador o apostador

En cuenta al origen del juego en Euskadi, se considera que el pueblo vasco tiene entre sus raíces el espíritu emprendedor y la tendencia a arriesgar y a tomar partido en muchos ámbitos de la vida: social, empresarial, político y como no, en el ocio. Es más una toma de partido que la búsqueda de la suerte.

El vasco se puede decir por tanto que es más apostador que jugador. Y que no lo hace al azar, sino después de una meditación.

En ese sentido Azurmendi recuerda el famoso dicho «Donde hay una boina hay un basko, donde hay una apuesta hay dos baskos.» (Azurmendi, 2008).

2. Reglamento de Apuestas de Euskadi. Decreto 95/2005, de 19 de abril

En 2005 se aprueba el Reglamento de Apuestas de Euskadi. Hasta entonces no existían normas más allá de algunas prohibiciones dispersas, pero en ningún caso una regulación formal.

Había en algunos casos Reglamentos Federativos que regulaban tangencialmente este asunto, y algunas referencias legales que de modo aislado abordaban algunas actividades.

En la práctica, la apuesta pervivía por tradición y normas derivadas de las costumbres.

¿Por qué se decide regular y abrir la apuesta a otros eventos más allá de algunos deportes? Lo cierto es que había un interés social y empresarial, que unido a la tradición, motivó al Gobierno Vasco a ver la necesidad y encauzar esta modalidad de juego.

Así en los últimos años el sector de las apuestas estaba teniendo un crecimiento exponencial en Internet, un espacio no regulado e ilegal.

Además se entendía que regular y dar transparencia a este mundo anclado en la tradición era la mejor forma de dar confianza, tanto al usuario y a la ciudadanía en general, como a los organizadores.

En definitiva, la evolución social y la cada vez más diversa oferta de ocio hace necesario adecuar la gama de juegos a los requerimientos de las empresas y usuarios.

La regulación por tanto era una necesidad, pero es que además el desarrollo normativo de la apuesta venía previsto en la Ley del 91. El espíritu de la norma de 2008 era guardar un equilibrio entre los juegos ya existentes las nuevas modalidades.

Principales aspectos

Lo fundamental del Reglamento es que se permite cualquier evento excluyendo solamente algunas áreas muy concretas como la política o la religiosa, o materias que conlleven actividad delictiva o menoscabo de las personas. Se limita su acceso a menores e incapaces como es lógico, además de prohibidos y autoprohibidos.

Hay tres tipos de apuesta: *Mutua*, *Contrapartida* y *Cruzada*. En la *Mutua* un grupo de personas apuesta entre sí, el premio lo lleva el ganador y la Casa gestiona la apuesta y lleva un porcentaje. En la *Contrapartida*, la empresa lanza una oferta de apuesta que puede ser aceptada por un jugador. En la *Cruzada* la apuesta es entre dos particulares, uno que lanza la oferta y otro que la recoge, con la intermediación de la empresa. En las dos primeras modalidades el límite son 100 euros y en la tercera, 600 euros.

Hay además dos variantes: simples o combinadas, e interna o externa, en función de si puede haber un valor ganador o más, en el primer caso, y del lugar de realización en el segundo.

Las empresas adjudicatarias del concurso, tres en total, deben reunir entre otros requisitos contar un capital social de 1 millón de euros y una fianza de medio millón de euros y respetar unas medidas antimonopolio.

Sobre el material de juego, tanto de la unidad central como de la réplica por si falla la primera, y el *software* debe pasar una homologación previa. Su sistema informático debe estar conectado a la Administración para poder inspeccionar *online*.

La figura jurídica de la empresa puede ser cualquiera, debe estar erradicada en la Unión Europea, y contar con una sede en el País Vasco. No pueden transvasar más del 10% de las acciones en un período de dos años.

Cada empresa puede abrir 25 locales y 500 máquinas auxiliares, destinadas principalmente a la hostelería. Para evitar concentración de establecimientos se marcan distancia entre locales de apuestas en particular y de juego en general.

El local debe reunir un mínimo de 50 metros cuadrados, un máximo de 10 máquinas auxiliares, y puede disponer de servicio complementario de hostelería. Se permiten dos máquinas recreativas tipo B.

Los locales de juego tradicionales pueden habilitarse como casas de apuestas cumpliendo una serie de requisitos en línea con los exigidos a los de nueva implantación.

Existe una modalidad intermedia de local de juego con un máximo de tres máquinas auxiliares y algún servicio de hostelería. En cualquier caso, se quiere mantener incluso en este tercer tipo de local, la vocación clara hacia las apuestas sin dejar que predomine el carácter hostelero.

Las máquinas auxiliares deben funcionar sin ayuda de personal y el pago no puede ser efectivo, aunque sí se admiten unas tarjetas de empresa para facilitar el cobro. Pueden usarse para apostar aunque con una demora de cuatro horas, a modo de *cortafuegos* para evitar la apuesta impulsiva.

Concurso de adjudicación

Se abre por una Orden del Consejero de Interior, del 30 de marzo de 2007, a empresas constituidas o en proyecto «*ad hoc*». En este caso con documentación pro forma, que será vinculante, caso de resultar adjudicataria.

El plazo de presentación fue de dos meses y cuatro el de adjudicación por parte de la Administración, siendo las empresas adjudicatarias, un máximo de tres.

Los criterios y puntos de adjudicación:

- Solvencia, tanto profesional como financiera. 15 puntos.
- Plan de Negocio, en el que se incluirán viabilidad del proyecto, programa de inversiones, fases de implantación del proyecto, puestos de trabajo y plan de selección y formación de personal. 25 puntos.
- Tecnología y seguridad de los sistemas de juego. 15 puntos.
- Experiencia en la explotación de apuestas legalmente autorizadas. 15 puntos.
- Experiencia de ese tipo en Euskadi. 15 puntos.
- Medidas de seguridad y calidad de los locales. 20 puntos.

Se crea una Comisión Consultiva para valorar los proyectos y hacer una propuesta al Director. Al tiempo, se establece una fórmula para dirimir incompatibilidades entre locales por su distancia.

Se presentaron 8 solicitudes con aporte de documentación técnica y jurídica. Tras el plazo de subsanación se admite a todos excepto a Betting Terminal, S.L.

Resolución de adjudicación

Es dictada por el Director de Juego y Espectáculos el 31 de octubre de 2007. La Comisión Consultiva fue auxiliada por expertos en diversas áreas:

- Departamento de Hacienda del Gobierno Vasco, para la solvencia financiera y Plan de Negocio (viabilidad del proyecto, programa de inversiones, fase de implantación del proyecto).
- Unidad de Informática de la Dirección de Servicios del Departamento de Interior: Tecnología y seguridad de los equipos informáticos.

Tabla 1

Características de las empresas adjudicatarias

	Accionariado	Capital social	Inversión	Empleo	Otros datos
RETA	97 socios «Operadores máquinas Tipo B»	9.590.990 € Ampliado: 4.795.430 € Capital actual: 14.386.420 €	18.261.047,14 €	Total: 133 personas al final del 3. ^{er} año. Áreas: Gestión Seguridad Clientes Finanzas Producto Locales Host. Incorporación progresiva 40 personas 2 primeros meses	Reparto Capital Social homogéneo
KIROLJOKO	28 socios 24 personas físicas y 4 jurídicas 3 EE.OO. 1 ASPE (14,81%)	3.108.000 € Ampliado en 2.486.000 € Capital actual: 5.594.400 €	13.495.625 €	292 empleos en 3 años	Ámbito de actuación: locales de apuestas + hostelería Desarrollan el <i>software</i>
GARAI PEN VICTORIA	4 personas físicas y 25 personas jurídicas	1.250.000 € Ampliado en 4.750.000 € Capital actual: 6.000.000 €	31.600.000 €	205 empleos directos; 42 en las oficinas centrales, 99 en locales de apuestas y el resto en salones de juego Empleos indirectos: 42 operadores de apuestas	20% de la participación ligada a empresas de Salones de Juego Codere Apuestas España, S.L., 67% (Codere y WilliamHill) Gabascar 13%

Fuente: Gobierno Vasco. Dirección de Juego y Espectáculos (2009).

- Unidad de Juego y Espectáculos, y la de Seguridad Privada de la Ertzaintza: Medidas de seguridad y calidad de los locales.

Así resultan ganadores, de un máximo de 100 puntos: con 64,394 puntos, Euskal Kirol Apostuak, S.A.; con 54,502 puntos, Tele Apostuak Promotora de Juegos y Apuestas, S.A., y con 51,300 puntos, Garaipen Victoria Apustuak.

Proceso de homologación

Tras la adjudicación comienza el proceso de homologación por parte del Gobierno Vasco. Ese proceso abarca:

- La Unidad Central de apuestas.
- Las máquinas auxiliares de apuestas.
- El formato y contenido del dominio y sistemas a utilizar, en el caso de las apuestas a través de Medios de Comunicación o conexión a distancia.
- Los boletos y resguardos que se utilicen para la realización y validación de las apuestas.
- Otros elementos técnicos, programas, sistemas o instalaciones específicas y necesarias para la explotación de las apuestas.

Se encarga del proceso de ensayos la empresa Labein-Tecnalia con el soporte del Instituto Europeo del Software, también perteneciente a la corporación Tecnalia. Este último se ocupa del software principalmente.

Comienzan las pruebas en junio de 2008, siguiendo lo establecido en el documento «Procedimiento de Ensayos y Comprobaciones en Sistemas de Apuestas para el País Vasco», de 28 de mayo de 2008, del Director de Juego y Espectáculos.

Se trata de un protocolo de ensayos muy exhaustivo, incluyéndose en su ámbito los sistemas de apuestas formados por:

- Unidad Central.
- Máquinas auxiliares de apuestas y mostradores TPV de las Casas de apuestas.
- Boletos y resguardos y Portal para la Administración.
- Quedan excluidos de este procedimiento los sistemas de apuesta por Internet.

En los bares no se acepta pago en metálico de las máquinas auxiliares. La Administración exige una conexión en tiempo real con los adjudicatarios para conocer las apuestas, cuantías, recaudaciones. También a disposición de las Haciendas Forales.

Con fecha 2 de agosto, se realiza una homologación provisional.

Fiscalidad

En Euskadi la competencia de recaudación de la tasa fiscal sobre el Juego es de las Haciendas Forales. La tasa de Juego es del 10% sobre el «win» (diferencia entre lo jugado y premios pagados).

Inicio de actividad y balance de actividad de los dos primeros meses

El 2 de agosto de 2008 se homologa provisionalmente a la empresa Ekasa y Teleapostuak, y su inauguración se produce el 26 de agosto y dos días después la de Teleapostuak. Garaipen-Victoria se homologa e inaugura posteriormente.

Tabla 2

Balance de actividad de las apuestas
(periodo del 28/08 a 27/10 de 2008), en euros

	N.º apuestas	Recaudación	Premios	Neto
Contrapartida	147.351	1.025.219,80	860.899,79	149.558,71
Cruzada	806	41.118,00	40.181,95	936,05
Mutua	5.504	7.442,60	5.789,65	1.644,95
TOTAL	153.661	1.073.780,40	906.871,39	152.139,71

Fuente: Gobierno Vasco. Dirección de Juego y Espectáculos (2009).

Bibliografía

- AGUIRRE, R. (1989): *Gure Herria. Juegos y deportes del País Vasco*, Bilbao.
AZURMENDI, J.M. (2008): *La Pala, la dificultad hecha juego*, Bilbao.
GOBIERNO VASCO (2009). Dirección de Juego y Espectáculos.
REGLAMENTO DE APUESTAS DE EUSKADI: «Decreto 95/2005 de 19 de abril», *Boletín Oficial del País Vasco*.

Autores

CUENCA CABEZA, Manuel

Catedrático de la Universidad de Deusto, es fundador y Director del Instituto de Estudios de Ocio, una de las primeras instituciones europeas que imparte programas de postgrado sobre el tema de ocio. También dirige el Programa de Doctorado «Ocio y Desarrollo Humano», la Cátedra «Ocio y Discapacidad» y la colección bibliográfica «Documentos de Estudios de Ocio». Como profesor, imparte las asignaturas Pedagogía del Ocio, Teoría del Ocio y «Ocio y Calidad de Vida». Ha publicado 26 libros y más de 120 artículos de investigación relacionados con el ocio. Entre sus últimas obras destacan: *Ocio humanista, Pedagogía del Ocio: Modelos y propuestas, Ocio solidario, Aproximación Multidisciplinar a los Estudios de Ocio y ¿Qué es el ocio?* Junto con el prof. Segura ha publicado: *El ocio en la Grecia Clásica* (2007) y *El ocio en la Roma antigua* (2008).

DE LA CRUZ AYUSO, Cristina

Doctora en Filosofía, en la actualidad es profesora de Ética en la Universidad de Deusto. Ha sido Directora del Departamento de Filosofía de la Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación desde 2003 a 2006. Miembro de la Comisión del Aula de Ética de la UD, coordina y forma parte del equipo de investigación Ética Aplicada. Directora del programa de Doctorado en Estudios Internacionales e Interculturales de la UD, ha sido profesora visitante en diversas universidades de Europa y América Latina. Ha publicado numerosos artículos sobre ética aplicada y entre sus libros destacan: *La dimensión ética de la responsabilidad so-*

cial (Bilbao, 2006); *Banca ética y Ciudadanía* (Madrid, 2008) y *Berdintasuna, bazterkeria eta hiritartasuna* [Igualdad, Exclusión y Ciudadanía] (Bilbao, 2008). Investigadora principal en numerosos proyectos sobre Ética Aplicada, asesora a distintas iniciativas sociales en cuestiones relacionadas con la ética organizacional.

GONZALEZ ABRISKETA, Olatz

Licenciada en Antropología Social y Cultural y Doctora en Ciencias Políticas y Sociología, es profesora de Antropología en la UPV. En 2005 publicó el libro *«Pelota Vasca: un ritual, una estética»*, en el que interpreta el juego de pelota como un ritual fundacional de la cultura vasca, que configura espacios, relaciones, creencias y valores comunitarios. Ha escrito numerosos artículos sobre esta temática tanto en revistas de antropología y cultura vasca como de opinión en prensa.

En 2007 realizó el documental *«Jørgen Leth on Haiti»*, que ha obtenido el premio internacional Anabel Andujar y que se ha exhibido en festivales de Antropología visual como el NAFA2009 o el Festival de Belgrado. El documental se adentra en la vida del cineasta danés Jørgen Leth en su casa de Haití para investigar en cuestiones como el exotismo y los imaginarios postcoloniales.

En la actualidad está escribiendo un libro en torno al concepto de cultura y está realizando un documental titulado *«Animal»*, del cual se exhibirá una versión adaptada en la exposición inaugural del Centro Cultural Alhóndiga de Bilbao de mayo a agosto de 2010.

GUSANO SERRANO, Germán

Licenciado en Derecho (UCM), y en Ciencias Políticas y de la Administración (UC3M). Experto universitario en diversas materias relacionadas con el Protocolo, las Relaciones Institucionales, y la Dirección y Gestión de entidades del tercer sector. Es miembro del Ilustre Colegio de Abogados de Madrid (ICAM), del Ilustre Colegio de Politólogos y Sociólogos de Madrid, y de la Asociación Española de Ciencia Política y de la Administración (AECPA). Imparte docencia en el área de Ciencia Política en la Universidad Carlos III de Madrid (UC3M). Asimismo, participa como profesor tutor en el Master en Gestión y Análisis de Políticas Públicas (MEGAP) organizado por la Fundación Internacional y para Iberoamérica de Administración y Políticas Públicas (FIIAPP) cuya misión es el desarrollo institucional y la formación de líderes públicos. Ha parti-

cipado en la dirección académica de diversos seminarios y jornadas, y en la coordinación de publicaciones relacionadas con la industria del juego. En la actualidad es Director de la Fundación Codere, entidad que promueve la mejora y el desarrollo de las políticas públicas en dicha materia.

LALANDA FERNÁNDEZ, Carlos

Licenciado en Derecho por la Universidad Complutense de Madrid, es diplomado por la Escuela Práctica Jurídica de dicha Universidad, Cursos General y de Asesoría de Empresas.

Actualmente es socio codirector del despacho de abogados LOYRA, relacionado con el sector empresarial de los Juegos de Azar, asesorando y ejerciendo la abogacía en los ámbitos administrativo, fiscal y mercantil. Su especialidad se dirige al Derecho Público. Ha sido secretario técnico y asesor de varias asociaciones de empresarios del Sector del Juego, así como autor de numerosos artículos e informes sobre disposiciones generales y tributación de los juegos de azar.

Miembro fundador del Centro de Estudios de Legislación sobre el Juego (CELEJ), y miembro de la International Association of Gaming Attorneys (IAGA). Es coautor de la obra *Legislación sobre el juego* y del libro *Régimen del juego en España*, publicado por la Editorial Thomson-Aranzadi. Año 2005.

SAN SALVADOR DEL VALLE DOISTUA, Roberto

Vicerrector de Comunicación, Política Lingüística y Alumnado de la Universidad de Deusto, es Doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación (Ocio y Potencial Humano), Máster en Gestión de Ocio (por la Leeds University y la Universidad de Deusto). Ha sido, en el período 2000-2007, Director del Instituto de Estudios de Ocio.

Es profesor de la Universidad de Deusto y colaborador como profesor visitante en numerosas universidades nacionales e internacionales.

Ha dirigido y participado en medio centenar de proyectos de investigación patrocinados por instituciones públicas y privadas. Entre sus publicaciones destacan los libros: *Políticas de Ocio, Cultura, Turismo, Deporte y Recreación* (2000), *Mapa de la Oferta Cultural de Bizkaia* (2003), *Equipamientos municipales de proximidad* (2003), *Introducción a la Historia de los Estudios de Ocio en el siglo xx* (2006) o *Las Asociaciones culturales en España* (2008). Asesor en temas relativos al ocio, cultura, turismo, deporte y recreación de la Organización de Estados Ibe-

roamericanos, Consejo de Europa, ATLAS, ENCATC, Bilbao Metr6-
poli-30, C6mara de Comercio de Bilbao, Red de Ciudades del Vino, etc.

Actualmente es Chairperson de la Comisi6n de Pol6ticas y Derecho de
World Leisure. Asociaci6n Mundial de Estudios de Ocio

URIARTE UNZALU, Aitor

Formaci6n en Ciencias Empresariales por la Universidad del Pa6s
Vasco y experto inmobiliario por la Universidad de Alcal6 de Henares. En
lo relativo a su experiencia laboral destaca, durante el periodo 1998-2005,
su condici6n de Director de Transportes del Gobierno Vasco, Presidente
del Instituto Vasco de Log6stica y Secretario del Consejo de Administra-
ci6n de Metro Bilbao, S.A. Posteriormente, del a6o 2006 al 2009, desem-
pe6o el cargo de Director de Juego y Espect6culos del Gobierno Vasco.
Actualmente, es Gerente del Araba Buru Batzar del Partido Nacionalista
Vasco (EAJ-PNV).

No abundan las reflexiones sobre los Juegos de Azar y, mucho menos, desde el punto de vista del Ocio. La novedosa idea surgió a partir del Seminario «La sociedad vasca y las apuestas deportivas», promovido por la Fundación CODERE y organizado con el Instituto de Estudios de Ocio de la Universidad de Deusto. De dicho encuentro proceden varios textos de este libro, enriquecidos con aportaciones complementarias que iluminan, tanto el horizonte de ocio en el que se enmarca, como la complejidad de su visión interdisciplinar. Ocio y Juegos de Azar trata sobre las apuestas deportivas como manifestaciones de ocio, pero también de Historia, Ética, Derecho o Antropología en el contexto social del siglo XXI.

