

## REFLEXIONES SOBRE LOS JUEGOS DE AZAR EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA: HACIA UNA BIOGRAFÍA DEL RIESGO

*REFLECTIONS ON GAMBLING IN CONTEMPORARY SOCIETY: TOWARDS A RISK BIOGRAPHY*

**Mattia Vacchiano; Carlos Mejía Reyes**

**Universitat Autònoma de Barcelona; mattia.vacchiano@uab.cat**

### Historia editorial

Recibido: 08-01-2016

Primera revisión: 10-11-2016

Aceptado: 29-03-2017

### Palabras clave

Riesgo

Incertidumbre

Juegos de azar

Modernidad avanzada

### Resumen

Con este artículo proponemos una aproximación teórica de los estudios sobre los juegos de azar (*Gambling studies*), planteando una mirada cultural hacia un fenómeno que, hoy en día, ha adquirido un carácter masivo. Nuestro objetivo es, precisamente, desvincular el análisis de los aspectos patológicos inherentes al juego problemático —ludopatías— con el fin de captar los aspectos culturales que han determinado el crecimiento exponencial de la industria de los juegos de azar en las últimas dos décadas y que caracterizan las experiencias subjetivas de los jugadores/as no problemáticos en el contexto actual. En el contexto de una economía avanzada, proponemos una reflexión que sepa reconocer en el concepto de *riesgo*, definido por autores como Ulrich Beck y Antony Giddens, la fuerza motriz de esta enorme expansión del azar en la sociedad contemporánea.

### Abstract

With this article we propose a theoretical review of Gambling studies, planning a cultural insight towards a phenomenon, nowadays, massively expanded. Our objective is, precisely, to decouple the analysis from the pathologic aspects inherent in problem gambling —gambling addiction— with the aim to capture the cultural aspects that determined the exponential growth of Gambling industries in the last two decades and characterize the subjective experiences of no problematic gamblers in the current context. In a context of advanced economy, we propose a reflection capable to recognize the concept of *risk* proposed by Ulrich Beck and Antony Giddens, as a powerful driver of this enormous expansion of Gambling in contemporary society.

### Keywords

Risk

Uncertainty

Gambling

Late modernity

Vacchiano, Mattia & Mejía Reyes, Carlos (2017). Reflexiones sobre los juegos de azar en la sociedad contemporánea: hacia una biografía del riesgo. *Athenea Digital*, 17(2), 79-94.  
<http://dx.doi.org/10.5565/rev/athenea.1794>

## Introducción

Las últimas estadísticas sobre la industria del azar han destacado una difusión sin precedentes del juego en la sociedad contemporánea. Particularmente en Europa, según un estudio de la Comisión Europea, se ha estimado que 6,84 millones de personas participan en el juego. Italia ha registrado un aumento exponencial de las personas involucradas con el azar, subrayando un crecimiento de esta industria del 273% desde 1993 hasta 2006. En los últimos años, el mercado alemán registró el crecimiento medio más rápido con más del 14%, mientras que España ha registrado un aumento de jugadores online del 60% desde el 2010, con un crecimiento del sector que ha pasado de 375 millones de euros en 2011, 500 millones en 2012, 650 millones en 2013 hasta 800 millones de euros en 2014; año en el cual las apuestas deportivas y el póker online han sido los

juegos con más éxito, con un aumento de 50.930 nuevos jugadores cada mes. (Capitanucci, Croce, Reynaudo y Zerbetto, 2008; Dirección general de la ordenación del juego, 2014; European Commission, 2011a; 2011b; Jdigital, 2012).

En referencia a esta enorme difusión, en el ámbito nacional e internacional, se ha ido constituyendo un intenso debate público por parte de la sociedad civil y de las instituciones políticas en referencia al crecimiento de la industria de los juegos de azar. En todos los países europeos, incluso por parte de las instituciones comunitarias, se ha planteado regular la difusión del juego, proponiendo una reflexión sobre los problemas sociales implícitos en un aumento tan masivo del azar (European Commission, 2011b). Este crecimiento exponencial no ha pasado desapercibido en el ámbito académico, si bien, como afirma Anita Borch (2012), la mayoría de los estudios proponen un enfoque que analiza los comportamientos de juego (*gambling behaviours*) centrándose únicamente en los aspectos patológicos inherentes a estas prácticas, mientras se ha dedicado menor atención al significado cultural y social del fenómeno. En este sentido, la medicalización de los comportamientos de juego ha llevado a la construcción de la categoría «*problem gambler*», así como de su sintomatología. En este marco, los estudios indagan la relación entre la propensión al riesgo, los hábitos, la adicción a determinadas prácticas o sustancias y los comportamientos de juego «problemático», estudiando transversalmente este vínculo en los distintos grupos sociales, por edad, género, origen, clase o grupo social (Bastiani et al., 2011; Brosowski, Meyer y Hayer, 2012; Cheung, 2016; Derevensky y Gupta, 2004; Gainsbury, Russell, Wood, Hing y Blaszcznski, 2015; Lambos y Delfabbro, 2007; Papineu, 2005; Riley y Oakes, 2015; Tochkov, 2012; Tse, Wong y Kim, 2004).

Así pues, el estudio de las ludopatías representa un campo de interés mayoritario en los *Gambling Studies*; con ello, la psicología es la disciplina que más se ha interesado en los juegos de azar hasta el día de hoy. Sin embargo, el crecimiento de esta industria ha suscitado un interés inédito también en las ciencias sociales en las últimas décadas. Con ello, estudios etnográficos (Howland, 2001), históricos (Walker, 1999), de género (Svensson, Romild, Nordenmark y Månsdotter, 2011) y culturales (Cosgrave, 2006; Cosgrave y Classen, 2001; Reith, 2002) han ido difundiéndose; así como los estudios de sociología del consumo, los cuales proponen una reflexión sobre las nuevas características del mercado de los juegos de azar al día de hoy (Binde, 2007, 2009; McMullan y Miller, 2008). A pesar de lo anterior, los estudios científico sociales representan un campo minoritario de los *Gambling studies*, cuyo punto de partida ha sido investigar principalmente las ludopatías.

Así pues, se destaca la necesidad de estudios que sepan interpretar desde un punto de vista sociológico el nacimiento de este fenómeno masivo, desvinculando el análisis

sis de los aspectos patológicos, los cuales afectan en Europa un porcentaje entre el 1.1% (Italia y España) y el 6.5% (Estonia) de la población involucrada con el juego (Kun, Balász, Arnold, Paksi y Demetrovics, 2012). Por lo tanto, cabe estudiar las características y el significado que asumen las prácticas de juego para los jugadores no problemáticos, los cuales representan la gran mayoría de las personas que se acercan al azar en el contexto actual (Reith, 2002). De ese modo, este trabajo propone un primer abordaje apto para el estudio de los aspectos culturales y sociales nacientes en el *Gambling* contemporáneo, como fenómeno cultural y experiencia subjetiva. En este sentido, el texto quiere participar en el debate vigente sobre los juegos de azar a través la discusión de dos temáticas, distintas pero complementarias:

(i) En primer lugar, propone una aproximación teórica dispuesta para vincular el crecimiento de la industria del juego a otras características específicas del contexto contemporáneo. Particularmente, en el marco de una sociedad avanzada, líquida (Bauman, 2006), en transformación, proponemos reconocer en el concepto de *riesgo*, definido por autores como Ulrich Beck (1992) y Antony Giddens (1999), la fuerza motriz de esta enorme expansión del azar en la sociedad contemporánea. Con ello, debatimos el nacimiento de una cultura del azar, como polo o dimensión de una más amplia cultura del riesgo que impregna la sociedad contemporánea (Cosgrave, 2006; Reith, 2002, 2004, 2007).

(ii) En segundo lugar, describimos cómo esta nueva fascinación por el azar se basa en un conjunto de características específicas asumidas por los juegos contemporáneos. Hoy en día, en comparación con épocas precedentes, el mercado del azar propone juegos centrados en una exaltación del riesgo, en un contexto donde el azar se convierte en una actividad «normalizada» y rutinaria. Con ello, describimos como «la toma de riesgos» se convierte en el componente principal del acto de jugar, subrayando cómo este aspecto nos ayuda a la comprensión de las experiencias de juegos de los jugadores contemporáneos (Binde, 2005, 2009; McMullan y Miller, 2008).

Finalmente, el artículo concluye subrayando cómo las cuestiones evidenciadas pueden constituir herramientas útiles para orientar el análisis de las experiencias subjetivas de los jugadores no problemáticos, ayudándonos a comprender qué tipo de relación va instaurándose, en el contexto actual, entre los ciudadanos y el juego de azar.

## Modernidad, riesgo y azar: una aproximación teórica

---

En línea con Gerda Reith (2002), el punto de partida de nuestra reflexión se centra en la identificación del vínculo existente entre la expansión de la industria de los juegos y las características principales del contexto actual. Con ello, la idea central es que esta

expansión se fundamenta en el nacimiento de una poderosa *Gambling culture* (cultura del azar), la cual es polo o dimensión, de una más amplia cultura del riesgo que impregna la sociedad contemporánea. Así pues, como afirma Domenico Scafoglio (2006, p. 6):

La cultura del azar se injerta en una condición existencial, inevitablemente, fuertemente caracterizada por el riesgo (...) La cantidad y la calidad de los juegos de azar en las últimas décadas ha crecido enormemente, porque ha crecido nuestro sentido del riesgo.

Las últimas décadas han marcado una etapa de profunda transformación política, social y cultural en las sociedades occidentales. El desarrollo económico guiado por el modelo neoliberal, la digitalización de la economía y la expansión de Internet, han generado un proceso de transformación multidimensional de las instituciones típicas del modelo industrial, de la vida política y, finalmente, de la realidad social (Beck, 1992; Giddens, 1999). Con ello, Ulrich Beck (1992) afirma que la magnitud de estos cambios ha generado un nuevo paradigma, caracterizado por el pasaje entre una primera modernidad, industrial y fordista, a una «modernidad avanzada» determinada, entre los demás aspectos, por una creciente producción de riesgos colectivos e individuales (Bauman, 2006; Beck, 1992, 1997/1999; Giddens, 1994, 1999).

Precisamente, según Beck (1992), en la «modernidad avanzada» se ha constituido un nuevo equilibrio entre la estructura y los actores sociales, generando un nuevo repertorio de incógnitas por el ciudadano contemporáneo:

Modernization involves not just structural changes, but a changing relationship between social structures and social agents. When modernization reaches a certain level, agent tends to become more individualized, that is, decreasingly constrained by structures. In effect structural change forces social actors to become progressively more free from structure<sup>1</sup>. (Beck, 1992, p. 2)

Este proceso, como señalan distintos autores, ha concedido a la agencia individual un nuevo protagonismo a la hora de construir la biografía individual (Bauman, 2009; Beck, 1992; Furlong, 2012; Giddens, 1999). Las instituciones fundamentales de la época industrial —modelo familiar, partidos políticos, sindicatos, ideologías, formas de empleo— han perdido, en parte, la capacidad de conferir un marco de referencia simbólico al ciudadano contemporáneo. Con ello, afirma Beck (1992), se ha ido constituyendo un

---

<sup>1</sup> “Modernización implica, no solo cambios estructurales, sino una relación cambiante entre estructuras y agentes sociales. Cuando la modernización alcanza un cierto nivel, el agente tiende a ser más individualizado, es decir cada vez menos restringido por la estructura. En efecto, los cambios en la estructura social obligan a los actores sociales a liberarse progresivamente de la estructura”.

proceso de individualización de los cursos de vida, obligando a los actores sociales a la toma de decisiones que siempre, como afirma Scafoglio (2006, p. 6): «tocan objetivamente el borde del riesgo». Así pues, en un contexto privado de los referentes simbólicos tradicionales las decisiones de vida —aceptar o rechazar una oferta de empleo, empezar una nueva etapa formativa, emigrar, invertir en un proyecto empresarial y así sucesivamente— asumen un carácter necesario, y al mismo tiempo incierto y arriesgado. Con ello, según Giddens (1995, 1999), el riesgo se conforma como una calidad misma de la acción, como unidad de medida de nuestras propias posibilidades. La biografía normal se transforma entonces en una biografía de elección, que es, por definición, también una biografía del riesgo (Chicchi, 2001).

Según Giddens (1995, p. 9), por lo tanto: «los cambios provocados por las instituciones modernas se entretrejen directamente con la vida individual y, por tanto, con el yo»

Aceptar el riesgo en cuanto tal, tendencia que en cierto modo nos ha sido impuesta por los sistemas abstractos de la modernidad, equivale a reconocer que ningún aspecto de nuestras actividades se atiene a una dirección predefinida y que todos son susceptibles de verse afectados por sucesos contingentes (...) Vivir en la sociedad del riesgo significa vivir con una actitud de cálculo hacia nuestras posibilidades de acción, tanto favorables como desfavorables, con las que nos enfrentamos de continuo en nuestra existencia social contemporánea individual y colectivamente. (Giddens, 1995, p. 44)

En este sentido, la ampliación del concepto de riesgo a una extensa gama de situaciones de incertidumbre identifica la presencia, en la sociedad contemporánea, de una verdadera cultura del riesgo, es decir: un aspecto fundamental de la modernidad en el que la conciencia del riesgo constituye un medio de colonización del futuro (Giddens, 1999):

Las culturas tradicionales no tenían un concepto de riesgo porque no lo necesitaban. Riesgo no es igual a amenaza o peligro. El riesgo se refiere a peligros que se analizan activamente en relación a posibilidades futuras. Solo alcanza un uso extendido en una sociedad orientada hacia el futuro — que ve el futuro precisamente como un territorio a conquistar o colonizar. Todas las culturas anteriores, han utilizado las ideas de destino, suerte o voluntad de los dioses donde ahora tendemos a colocar el riesgo. (p. 35)

«Colonizar el futuro», afirma Giddens (1999), es la manera con la cual el ciudadano contemporáneo analiza, calcula, imagina y, finalmente, actúa para construir su propia biografía. A través las prácticas de «colonización del futuro», descrita por Giddens (1999), encontramos un primer vínculo entre la cultura del riesgo y los juegos de

azar en la «modernidad avanzada». En efecto, es plausible afirmar que toda práctica de azar se orienta hacia el futuro o, precisamente, a un conjunto de posibilidades futuras, realizando un ejercicio de colonización (Giddens, 1999). Pensamos, por ejemplo, al universo imaginativo inspirado por una posible ganancia mediante una apuesta deportiva, una noche en el Casino o las típicas loterías. En este sentido, según Reith (2002), en la vida como en el juego, todos somos jugadores de azar:

We are all gamblers. And, as long as chance and uncertainty persist as features of human existence, we will continue to be so. In the modern world however, as never before, chance has become an irreducible aspect of daily life: risk, speculation, indeterminism and flux are our constant companions in social, economic and personal affairs: we have entered the Age of Chance<sup>2</sup>. (Reith, 2002, p. 1)

En una época donde las palabras riesgo, incertidumbre y especulación han vuelto a ser el leitmotiv cultural de la sociedad contemporánea (Chicchi, 2001), la expansión de la industria del juego se manifiesta como uno de los fenómenos más emblemáticos de la «modernidad avanzada». En efecto, señala Reith (2002), la industria del juego, con el impacto de los medios de comunicación actual, se ha convertido en un fenómeno de entretenimiento masivo, cuya incorporación en el sistema social es hoy en día «legitimada» e «institucionalizada», después de siglos de represión legislativa. Con ello, en la «modernidad avanzada» el juego representa, según la definición de Giddens (1995), un «entorno de riesgo institucionalizado»<sup>3</sup>, es decir, un campo simbólico de posibilidades futuras que capta la necesidad de tomar «riesgos individuales» por parte del ciudadano contemporáneo.

En este sentido, parafraseando a Scafoglio (2006), la cantidad y calidad de los juegos de azar ha crecido enormemente en la sociedad contemporánea porque, de igual manera, ha aumentado la precariedad, la incertidumbre y la inseguridad, convirtiendo la «toma de riesgos» en un eje articulador de las propias posibilidades de vida (Giddens, 1999; Reith, 2004). Así pues, ha nacido en las últimas dos décadas una poderosa *gambling culture* (cultura del azar) como forma de entretenimiento incorporada en el sistema social de la «modernidad avanzada». Con ello, cabe identificar qué tipo de características asumen los juegos contemporáneos, así como los nuevos significados im-

---

<sup>2</sup> “Todos somos jugadores de azar. Y mientras persista el azar e incertidumbre como características de la experiencia humana, continuaremos siendo así. En el mundo moderno, sin embargo, nunca antes el azar se ha convertido en un aspecto irreducible de la vida cotidiana: riesgo, especulación, indeterminismo y flujo son nuestros constantes compañeros en la vida social, económica y personal: hemos llegado a la era de la oportunidad”.

<sup>3</sup> Giddens (1995) habla de «riesgo institucionalizado» para contextualizar el rol de la bolsa en el sistema social. Evidentemente, Giddens se refiere a formas de riesgo que se alejan de lo representado por una apuesta deportiva o un partido de póker online. Sin embargo, esta definición nos sugiere cómo la industria del juego representa hoy en día también un «dispositivo» capaz de realizar diferentes funciones en la nueva conformación social de la «modernidad avanzada».

plícitos en las experiencias de los jugadores, desvelando aspectos todavía poco estudiados en las ciencias sociales.

## Los juegos contemporáneos: características y experiencias subjetivas

Per Binde (2005) advierte que las características de los juegos de azar dependen de las determinantes culturales que caracterizan una sociedad. Por ejemplo, como es señalado también por Roger Callois (1958/1995), las transformaciones económicas, sociales y políticas de la sociedad industrial tuvieron una influencia substancial sobre el desarrollo de determinados juegos de habilidades, así como sobre la manera de experimentar el azar por parte de los jugadores/as. Mientras en las sociedades pre-modernas los juegos tenían una esencia mágica o religiosa, sugiere Roger Callois (1958/1995), los procesos de industrialización y secularización confirieron al azar un carácter ritual, pero alejado del mito. En este sentido, la aparición de la sociedad industrial tuvo un impacto central en el desarrollo de juegos con un fuerte componente aritmético, convirtiendo el aspecto lógico-racional en una parte fundamental de la experiencia de los jugadores/as.

Así pues, en la época pre-moderna jugar con la suerte era una manera para favorecer: «the favours of the gods<sup>4</sup>» (Reith, 2002, p. 29), mientras, ya a partir del siglo XVII la teoría de la probabilidad dio la posibilidad de cumplir el primer paso para una desacralización del azar, en un contexto donde la hegemonía del pensamiento científico iba difundiendo (Reith, 2002). De la misma manera, los juegos de azar en las últimas décadas han adquirido características vinculadas con los determinantes del contexto contemporáneo. Como se ha mencionado, en una época donde la especulación y la incertidumbre representan las coordenadas principales de la «modernidad avanzada», la industria de los juegos ha construido un mercado que expresa una exaltación de «la toma de riesgos». Con ello, el riesgo representa el mínimo común denominador de una oferta vasta y heterogénea, a través una gama de juegos sin precedentes en las sociedades occidentales<sup>5</sup> (ver Tabla 1).

Actualmente es posible identificar dos grandes categorías de juegos: juegos de habilidades y juegos de chance (Cosgrave, 2006). Dentro de estos dos grandes grupos se

<sup>4</sup> “Los favores de los dioses”.

<sup>5</sup> El juego de azar es muy antiguo en las culturas occidentales. Ya griegos y romanos utilizaban los huesos de cabra (*astragali*) para jugar con la suerte en prácticas adivinatorias, mientras data del siglo XVI la aparición de las primeras loterías, que se desarrollaron en aquella época en toda Europa: en Alemania en 1521, Francia en 1539 y Florencia con *La lotto de Firenze*, instituida en 1528. Sin embargo, la difusión de los juegos de azar ha sido, en larga medida, repressa legislativamente a lo largo de los siglos, impidiendo una difusión masiva, legitimada e institucionalizada del azar en los países occidentales (Reith, 2002).

concretan distintas tipologías de juegos (en la vertiente online u offline): apuestas deportivas, loterías instantáneas, póker, slot machine, y así sucesivamente. Si bien cada juego lleva implícitamente a experiencias específicas, en todas estas tipologías la exaltación de la «toma de riesgos» se configura como la característica principal del acto de jugar. Como señalan Jhon L. McMullan y Delthia Miller (2008, p. 233), tomar riesgos a través el azar significa: «excitement, winning, escaping boredom<sup>6</sup>». Con ello, los actores sociales acceden a través el azar a un «espacio de riesgos» seductor y exaltante, alejado de la realidad de la vida cotidiana. En este sentido, señala Reith (2002, p. 130), para el jugador contemporáneo: «stepping outside of the gambling arena, players find the real world unutterably dull in comparison to the one they have just left<sup>7</sup>». En este sentido el azar, parafraseando Eugen Fink (1957/1969), se constituye como un «oasis de seguridad», en la que el individuo es libre de experimentar el riesgo en un contexto simbólico cierto e indiscutible<sup>8</sup> (mientras, paralelamente, la vida misma se convierte en un riesgo).

En este proceso, advierten McMullan y Miller (2008), los juegos de azar contemporáneos han cambiado radicalmente las coordenadas espacio-temporales en las cuales se situaba el juego en épocas precedentes. Precisamente, el orden tradicional (moderno y pre-moderno) situaba los juegos de azar en una esfera marginal de la vida de las personas, como episodio ritual (pensamos, por ejemplo, a la cadencia anual de las loterías históricas) o circunscrito a un espacio limitado (en una agencia de apuesta o un Casino) (Callois, 1958/1995; Huizinga, 1938/1973). En cambio, en la «modernidad avanzada», es posible experimentar el azar a cualquier hora y en cualquier lugar: en casa, en el lugar de trabajo o mediante los entornos digitales. Con ello, según los autores, la industria del azar promociona los juegos contemporáneos:

As a routine behaviour rather than an occasional leisure event. They cultivated the impression that everyone is playing all the time, and everywhere. They portrayed average people gathering at night, on the weekend, and during lunch hours to gamble and portrayed gambling as eternally reoccurring<sup>9</sup>.  
(McMullan y Miller, 2008, p. 240)

---

<sup>6</sup> “Emoción, ganar, escapar del aburrimiento”.

<sup>7</sup> “Saliendo de la arena del juego, los jugadores encuentran el mundo real indescriptiblemente aburrido en comparación del que acaban de dejar”.

<sup>8</sup> Como señalan Johan Huizinga (1938/1973) y Carlo Mongardini (1996) el juego crea un orden simbólico incuestionable. Precisamente, realiza un milagro que, en la vida real, ninguna institución puede lograr: la de fijar las reglas, hacer que sean aceptada sin cuestionamiento por las personas participantes y definir precisamente los roles y los comportamientos de cada jugador en el proceso de interacción.

<sup>9</sup> “Como un comportamiento rutinario en lugar de un evento ocasional de ocio. Cultivaron la impresión de que todo el mundo está jugando todo el tiempo y en todas partes. Representaban a la gente promedio que se reunía por la noche, fin de semana y durante el almuerzo para jugar y representarlo como eternamente recurrente”.



El azar en la «modernidad avanzada», entonces, ha pasado a ser «normalizado» y rutinario, a diferencia del ritual, constituyendo un «espacio de riesgo institucionalizado» que permite experimentar el riesgo en el contexto estable e inmutable del juego. Consecuentemente, estas transformaciones han cambiado la relación entre los agentes sociales y el azar en la sociedad contemporánea, produciendo nuevas motivaciones, así como significados en las prácticas de juegos (ver Tabla 1).

	<b>Sociedad pre-moderna</b>	<b>Sociedad moderna</b>	<b>Sociedad avanzada</b>
<b>Espacio-tiempo</b>	Limitado	Limitado	Sin limites
<b>Tipo de práctica</b>	Ritual	Ritual	Rutinaria
<b>Componente principal</b>	Mágico/religioso	Lógico-racional	Toma de riesgos
<b>Tipo de juegos</b>	Chance	Habilidad	Habilidad/chance

**Tabla 1.** Comparación de las características de los juegos de azar en la sociedad pre-moderna, moderna y avanzada.

Con ello, señalamos tres aspectos principales que, a partir de nuestra revisión, permiten identificar algunas características de las experiencias subjetivas (motivaciones, razones o el “sentido” de la acción) de los jugadores/as en la «modernidad avanzada»: i) la colonización del futuro (Giddens, 1999), (ii) el deseo de evasión y (iii) la expresión de habilidades (Binde, 2007; McMullan y Miller, 2008; Reith, 2002) (ver Tabla 2).

(i) Como hemos descrito precedentemente, la colonización del futuro representa un espacio simbólico de posibilidades futuras (Giddens, 1999). Se refiere a la manera con la cual el ciudadano contemporáneo analiza, calcula, imagina y finalmente, actúa para construir su propia biografía. Creemos que los juegos de azar, en sus múltiples formas, son capaces de proponerse como medio de esta colonización en el jugador contemporáneo, dibujando un universo imaginativo de posibilidades futuras a través las experiencias de juego. En la «modernidad avanzada» la especulación es una característica esencial del modelo económico. Así pues, los riesgos presentes en los juegos contemporáneos (apuestas deportivas, loterías, torneos de póker y así sucesivamente) no se alejan de esta forma real y rentable de adquirir posibles ganancias o de conseguir, incluso, el éxito social

<b>Características</b>	<b>Descripción</b>
<b>Colonización del futuro</b>	El juego, como espacio simbólico, permite acceder a un universo imaginativo de posibilidades futuras.
<b>Deseo de evasión</b>	Como forma de entretenimiento institucionalizada, el juego captura el deseo de evasión de la rutina cotidiana a través la toma de riesgos.
<b>Expresión de habilidades</b>	Los juegos de azar representan un medio para expresar las propias habilidades lógicas, histriónicas u otras habilidades personales. Este aspecto, hoy en día, puede constituir un medio para mejorar la propia reputación y status en la red de relaciones personales.

**Tabla 2.** Características fundamentales de las experiencias de juego en la «modernidad avanzada».

(pensamos, por ejemplo, a las competiciones televisivas actuales, donde los campeones de póker alcanzan fama mundial)<sup>10</sup>. Con ello, en un sistema social y económico basado en una meritocracia puramente ideológica, el azar facilita una de las pocas genuinas (y al mismo tiempo peligrosas e ilusorias) oportunidades de movilidad social.

(ii) Además, los juegos contemporáneos se manifiestan como una actividad rutinaria capaz de vivificar el mundo de la vida, facilitando al jugador/a sensaciones fuertes e intensas a través la «toma de riesgos». En este sentido, las experiencias de juego de los jugadores y jugadoras se caracterizan por un deseo de evasión del carácter serio y formal del trabajo, la familia y la cotidianidad; aspecto que ha sido ampliamente investigado en relación al juego problemático (aunque no necesariamente degenera en una forma patológica de experimentar el azar) (Derenvensky y Gupta, 2004). Como afirma Per Binde (2007, p. 167), en la cultura del azar contemporánea: «There is a focus on winning, fun, and excitement»<sup>11</sup>. Por lo tanto, la asociación entre exaltación y monotonía, como afirma Reith (2002), «is encapsulated in gambling»<sup>12</sup> (Reith, 2002, p. 132), ya que:

«Seeking release from monotony, gamblers plunge into the tension of a game, only to come face to face with the everyday world and all its attendant tedium when they re-emerge from play»<sup>13</sup> (Reith, 2002, p. 132).

(iii) En el escenario actual los juegos de azar son un medio para expresar las propias habilidades personales. En su complejidad, la industria del juego puede ser reducida, como hemos dicho, en dos grandes categorías: juegos de habilidades y juegos de chance. Mientras la aleatoriedad de estos últimos implica una democracia absoluta —pensamos, en este caso, a las típicas loterías— los juegos de habilidad permiten expresar las propias capacidades lógicas, histriónicas o, incluso, morales. Como afirma Reith (2002):

Various skills can be applied to different games; for instance, numeracy and psychological insight are vital for the poker player, while the synthetic, probabilistic analysis of many variables are prerequisites of the successful handicapper. Through the exercise of these types of skill, gamblers can demon-

---

<sup>10</sup> Sobre este aspecto, en el marco de los *Gambling studies*, se define como «efecto *Moneymaker*» el crecimiento exponencial de las inscripciones a las plataformas de póker online, después la victoria de Chris Moneymaker (jugador de póker amateur que tuvo acceso a la competición a través Pokerstars.com) al World Series Póker 2003 (Gonnerman, Lutz, Park y Pedersen, 2011).

<sup>11</sup> «Hay un enfoque en ganar, diversión y excitación».

<sup>12</sup> «Se encapsula en los juegos de azar».

<sup>13</sup> «En busca de alivio de la monotonía, los jugadores se sumergen en la tensión del azar, sólo para estar cara a cara con el mundo cotidiano y todo su tedio cuando vuelven a salir del juego».

strate a variety of abilities, which extend beyond the immediate game being played<sup>14</sup>». (Reith, 2002, p. 90)

En ambas formas (juegos de habilidades y juegos de chance) se manifiesta la fascinación hacia el riesgo en la sociedad contemporánea. Según Reith (2002), la determinación, el coraje, las competencias, son todas calidades demostrables a través los juegos contemporáneos; y con ello, sigue la autora, los juegos representan actualmente un medio para mejorar la propia reputación y/o status en determinados grupos sociales, ya que:

Exposure to risky or uncertain situations provides individuals with the opportunity to display courage and integrity, and so to earn the respect of their peers. (...) The affirmation of chance provides an opportunity to demonstrate character, to display courage and honour in the face of risk»<sup>15</sup>. (Reith, 2002, p. 149)

Finalmente, estas reflexiones preliminares ensayan en construir una serie de herramientas que habiliten componer una propuesta de análisis aproximativa al estudio de los juegos de azar desde la perspectiva de las ciencias sociales, en un contexto en el que, en las sociedades modernas, el riesgo asume un estatus ontológico (Cosgrave, 2006; Reith, 2002; Scafoglio, 2006). Tal y como hemos propuesto, el análisis de los juegos de azar requiere una mirada holística, ya que su estudio implica consideraciones analíticas en los niveles típicos de observancia sociológica: macro y micro. En el carácter macro aludimos al contexto estructural de las relaciones sociales fincadas en riesgos inherentes a las dinámicas institucionales, económicas, culturales, en las cuales el riesgo se impone como denominador común y eje articulador (Bauman, 2006; Beck, 1992; Giddens, 1995). En el carácter micro se han señalado las motivaciones subjetivas, o lo que la sociología comprensiva denominó el “sentido” de la acción (Weber, 1958/1978) o en su caso las razones de la acción (Giddens, 1984) como uno de los elementos a considerar para el análisis. Este nivel de observación posibilita comprender aspiraciones, deseos e incluso emociones del proceso del juego por aquellos jugadores que no instauran una relación patológica con el azar, sino exclusivamente lúdica, como forma de entretenimiento, hoy en día, «normalizada» y rutinaria. De tal forma que ambos niveles, entrelazados o estructurados (Giddens, 1984) habilitan una compren-

<sup>14</sup> “Varias habilidades pueden aplicarse a diferentes juegos; por ejemplo, la aritmética y la percepción psicológica son vitales para el jugador de Póker, mientras que el análisis sintético y probabilístico de muchas variables son prerequisites de un exitoso apostador en carreras de caballos. Mediante el ejercicio de este tipo de habilidad, los jugadores pueden demostrar una variedad de destrezas que se extienden más allá del juego inmediato que se juega”.

<sup>15</sup> “La exposición a situaciones riesgosas o inciertas proporciona a los individuos la oportunidad de mostrar valor e integridad y así ganar el respeto de sus pares (...) La afirmación del azar provee la oportunidad para demostrar carácter, valor y honor frente al riesgo”.

sión del fenómeno, en donde el azar es congruente con las directrices contemporáneas de las sociedades actuales y en donde los agentes sociales crean y recrean el contexto en que se desenvuelven.

## Conclusiones

---

Nuestro objetivo ha sido proponer un primer abordaje apto para el estudio de los aspectos culturales y sociales nacientes en el *Gambling* contemporáneo, abriendo el campo a una interpretación sociológica de este fenómeno masivo, hoy en día poco estudiado en las ciencias sociales. En primer lugar, en línea con otros autores (Cosgrave, 2006; Reith, 2002), hemos propuesto una reflexión teórica capaz de vincular la expansión de la industria del juego con las características de la sociedad contemporánea, encontrando en el concepto de riesgo una posible clave de lectura de esta renovada fascinación por el azar, por parte del ciudadano contemporáneo. En este sentido, hemos descrito la masificación de los juegos de azar como un fenómeno emblemático de la sociedad contemporánea, en un contexto donde el riesgo, la incertidumbre y la especulación se imponen como directrices centrales de la «modernidad avanzada» (Beck, 1992; Giddens, 1999).

Actualmente, la industria del azar propone una oferta de juegos sin precedentes en la sociedad occidental. El juego se ha convertido en una actividad rutinaria, «normalizada» e «institucionalizada», rompiendo con el orden tradicional, que situaba el juego en una esfera marginal de la vida cotidiana, como práctica ritual, circunscrita en determinados espacios dedicados al azar (por ejemplo, el Casino o la agencia de apuestas) (Caillois, 1958/1995; Huizinga, 1938/1973). En las últimas décadas, la expansión de Internet ha permitido al azar superar las coordenadas espacio-temporales del orden tradicional, permitiendo a los ciudadanos contemporáneos poder experimentar el azar a cualquier hora y en cualquier lugar. Así pues, el crecimiento de una industria de este tipo, según James Cosgrave (2006), desvela el nacimiento de una cultura del azar perfectamente incorporada en el sistema social de la sociedad avanzada; con ello, la ubicuidad del azar contemporáneo parece delinear una institucionalización de la incertidumbre, en una sociedad donde el riesgo asume un estatus ontológico (Cosgrave, 2006; Reith, 2002; Scafoglio, 2006).

Nuestro interés por la comprensión de los juegos de azar contemporáneos, como fenómeno cultural y experiencia subjetiva, nos ha llevado a identificar un conjunto de elementos apto al estudio del juego no problemático. Así pues, hemos identificado cómo las motivaciones de los jugadores contemporáneos pueden comprenderse a través la investigación de tres aspectos: (i) por un lado, describimos como el azar, a través

sus riesgos, es capaz de proponerse como medio de la «colonización del futuro» (Giddens, 1999), imponiéndose como una de las pocas (como se ha mencionado, peligrosas e ilusorias) oportunidades de movilidad social; (ii) por otro, evidenciamos como la exaltación de «la toma de riesgos», implícita en el azar, representa un medio para captar el deseo de evasión de los ciudadanos contemporáneos en las sociedades occidentales; (iii) finalmente, destacamos como los juegos permiten la expresión de las habilidades personales (lógicas, histriónicas, o morales), determinando algunas dinámicas inherentes a la construcción de la reputación y/o estatus social en grupos determinados (Reith, 2002). Concluyendo, el texto se propone como una serie de reflexiones iniciales idóneas para plantear futuros estudios sobre el juego no problemático, con el fin de comprender el azar contemporáneo desde una perspectiva sociológica.

## Referencias

- Bastiani, Luca; Gori, Mercedes; Colasante, Emanuela; Siciliano, Valeria; Capitanucci, Daniela; Jarre, Paolo & Molinaro; Sabrina (2011). Complex factors and behaviours in the Gambling population of Italy. *Journal of Gambling Studies*, 29, 1-13. <https://doi.org/10.1007/s10899-011-9283-8>
- Bauman, Zygmunt (2006). *Liquid Modernity*. Polity Press: Cambridge.
- Bauman, Zygmunt (2009). *Intervista sull'identità*. Bari: Laterza.
- Beck, Ulrich (1992). *Risk society. Towards a new modernity*. London: Sage
- Beck, Ulrich (1997/1999). *Che cos'è la globalizzazione. Rischi e prospettive della società planetaria*. Roma: Carocci.
- Binde, Per (2005). Gambling, exchange systems, and moralities. *Journal of Gambling Studies*, 21(4), 445-79. <http://dx.doi.org/10.1007/s10899-005-5558-2>
- Binde, Per (2007). Selling dreams-causing nightmares? On gambling advertising and problem gambling. *Journal of Gambling Issue*, 20, 167-192. <https://doi.org/10.4309/jgi.2007.20.5>
- Binde, Per (2009). *Gambling motivation and involvement. A review of social science research*. Stockholm: The Swedish national institute of public health.
- Borch, Anita (2012). Gambling in the news and the revelation of market power: The case of Norway. *International Gambling Studies*, 12(1), 55-67. <http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2011.616907>
- Brosowski, Tim; Meyer, Gerhard & Hayer, Tobias (2012). Analyses of multiple types of online gambling within one provider: an extended evaluation framework of actual online gambling behaviour. *International Gambling Studies*, 12(3), 405-419. <http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2012.698295>
- Caillois, Roger (1958/1995). *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*. Milano: R.C.S. Libri.
- Capitanucci, Daniela; Croce, Mauro; Reynaudo, Monica & Zerbetto, Roberto (2008). *Il gioco d'azzardo in Italia. I dati e la ricerca*. Torino: Gruppo Abele

- Cheung, Nicole W.T. (2016). Social Strain, Self-Control, and Juvenile Gambling Pathology: Evidence from Chinese Adolescent. *Youth & Society*, 48(1), 77-100. <http://dx.doi.org/10.1177/0044118X13477869>
- Chicchi, Federico (2001). *Derive sociali. Precarizzazione del lavoro, crisi del legame sociale ed egemonia culturale del rischio*. Milano: FrancoAngeli
- Cosgrave, James F. (2006). *The Sociology of Risk and Gambling Reader*. New York: Routledge.
- Cosgrave, Jim & Classen, Thomas R. (2001) Gambling against the state: The state and the legitimation of gambling. *Current Sociology*, 49(5), 1-20. <http://dx.doi.org/10.1177/0011392101495002>
- Derevensky, Jeffrey & Gupta, Rina (2004). *Gambling problem in youth*. New York: Plenum Publishers
- Dirección general de la ordenación del juego (2014). *Análisis del perfil del jugador online*. Recuperado de; <http://www.dgojuego.minhap.gob.es/es/noticia-perfil-jugador-online>
- European Commission (2011a). *Towards a comprehensive European framework for online gambling*. Recuperado de: <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=celex:52012DC0596>
- European Commission (2011b). *Green Paper. On on-line gambling in the Internal Market*. Recuperado de: [http://ec.europa.eu/internal\\_market/consultations/docs/2011/online\\_gambling/com2011\\_128\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/internal_market/consultations/docs/2011/online_gambling/com2011_128_en.pdf)
- Fink, Eugen (1957/1969). *Oasi della gioia. Idee per una ontología del gioco*. Salerno: Rumma editore.
- Furlong, Andy (2012). *Emerging adulthood*. London: Sage
- Gainsbury, Sally M.; Russell, Alex; Wood, Robert; Hing, Nerilee & Blaszcznski, Alex (2015). How risky is Internet gambling? A comparison of subgroups of Internet gamblers based on problem gambling status. *New media & society*, 17(6), 861-879. <http://dx.doi.org/10.1177/1461444813518185>
- Giddens, Antony (1984). *The constitution of society. Outline of the theory of structuration*. Berkeley y Los Angeles: University of california.
- Giddens, Antony (1994). *Le conseguenze della modernità*. Bologna: Il Mulino
- Giddens, Antony (1995). *Modernidad e identidad del yo. El yo y la sociedad en la época contemporánea*. Barcelona: Peninsula.
- Giddens, Antony (1999). *Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas*. Madrid: Taurus
- Gonnerman, Melvin E; Lutz, Gene M.; Park, Ki H. & Pedersen, Jon (2011). *Internet Poker: A Public health perspective*. Centre for Social and Behavioral research. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/266469191\\_Internet\\_Poker\\_A\\_Public\\_Health\\_Perspective](https://www.researchgate.net/publication/266469191_Internet_Poker_A_Public_Health_Perspective)
- Howland, Peter (2001). Toward an ethnography of lotto. *International Gambling Studies*, 1(1), 8-25. <http://dx.doi.org/10.1080/14459800108732285>

- Huizinga, Johan (1938/1973). *Homo Ludens*. Torino: Einaudi.
- Jdigital (2012). *Informe anual del juego online en España*. Recuperado de:  
[http://www.jdigital.es/emailing/2013/docs/Informe\\_Anual\\_JuegoOnline\\_2013.pdf](http://www.jdigital.es/emailing/2013/docs/Informe_Anual_JuegoOnline_2013.pdf)
- Kun, Bernadette; Balász, Hedvige; Arnold, Petra; Paksi, Borbála & Demetrovics, Zsolt (2012). Gambling in Western and Eastern Europe: the example of Hungary. *Journal of Gambling studies*, 28(1), 27-46. <http://dx.doi.org/10.1007/s10899-011-9242-4>
- Lambos, Chrisi & Delfabbro, Paul (2007). Numerical Reasoning Ability and Irrational Beliefs in Problem Gambling. *International Gambling Studies*, 7(2), 157-171. <http://dx.doi.org/10.1080/14459790701387428>
- McMullan, Jhon L. & Miller, Delthia (2008). All in! The commercial advertising of offshore gambling on television. *Journal of Gambling Issues*, 22, 230-251.
- Mongardini, Carlo (1996). *Saggio sul gioco*. Milano: FrancoAngeli
- Papineau, Elisabeth (2005). Pathological gambling in Montreal's Chinese community: An anthropological perspective. *Journal of Gambling Studies*, 21(2), 157-78.
- Reith, Gerda (2002). *The Age of Chance. Gambling in western culture*. London: Routledge
- Reith, Gerda (2004). Consumption and its discontents: Addiction, identity and the problem of freedom. *British Journal of Sociology*, 55(2), 283-300. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1468-4446.2004.00019.x>
- Reith, Gerda (2007). Gambling and contradictions of consumption: A genealogy of the 'pathological' subject. *American Behavioral Scientist*, 51(1), 33-55. <http://dx.doi.org/10.1177/0002764207304856>
- Riley, Ben & Oakes, Jane (2015). Problem gambling among a group of male prisoners: Lifetime prevalence and association with incarceration. *Australian & New Zealand Journal of Criminology*, 48(1), 73-81. <http://dx.doi.org/10.1177/0004865814538037>
- Scafoglio, Domenico (2006). *La vita in gioco. Antropologia, letteratura, filosofia dell'azzardo*. Cava de' Tirreni (SA): Marlin.
- Svensson, Jessika; Romild, Ulla; Nordenmark, Mikael & Månsdotter, Anna (2011). Gendered gambling domains and changes in Sweden. *International Gambling Studies*, 11(2), 193-211. <http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2011.581676>
- Tochkov, Karin (2012). No regrets? Mood and the anticipation of emotions in problem gambling. *International Gambling Studies*, 12(1), 39-53. <http://dx.doi.org/10.1080/14459795.2011.611525>
- Tse, Samson; Wong, Jhon & Kim, Hyeeyun (2004). A public health approach for Asian people with problem gambling in foreign countries. *Journal of Gambling Issues*, 12. Recuperado de <http://jgi.camh.net/doi/full/10.4309/jgi.2004.12.13>
- Walker, Jonathan (1999). Gambling and Venetian noblemen, c. 1500-1700. *Past and Present*, 162, 28-69. <https://doi.org/10.1093/past/162.1.28>
- Weber, Max (1958/1978). *Economy and society. An outline of interpretative sociology*. Berkeley y Los Angeles: University of California.



Este texto está protegido por una licencia [Creative Commons 4.0](#).

Usted es libre para Compartir —copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato— y Adaptar el documento —remezclar, transformar y crear a partir del material— para cualquier propósito, incluso comercialmente, siempre que cumpla la condición de:

**Atribución:** Usted debe reconocer el crédito de una obra de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios . Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace.

[Resumen de licencia](#) - [Texto completo de la licencia](#)