

EL CLIENTE DE JUEGO, ESE DESCONOCIDO (01)

### ***¿Por qué se juega?***

Publicado <https://www.azarplus.com/por-que-se-juega/>  
el 31 de marzo de 2022.

José Antonio Gómez Yáñez

2022/03/31

jagy@estudiodesociologia.es

Como la filatelia, la numismática, coleccionar arte, la bolsa, leer novelas románticas, ir de compras, ver series policíacas, saber de vinos o ser socio de un club de fútbol, **el juego es una afición** y, como a todas las aficiones, quienes participan de ella le dedican tiempo y dinero. Las aficiones **proporcionan placer, alegría, experiencias compartidas con otras personas, temas de conversación, forman parte de la cultura y han añadido palabras al lenguaje habitual**. A veces se gana dinero con ellas: un aficionado al arte moderno puede encontrarse con que un pintor o escultor, del que compró una obra porque le gustaba cuando no era conocido, sea elevado a la cumbre por la crítica, galeristas y comisarios de exposiciones, y que su pequeño gasto por afición y gusto se convierta en una (fastuosa) inversión y él se felicite por su fino criterio artístico. **Lo normal es que las aficiones cuesten dinero y sus aficionados lo saben, pero los elementos intangibles que les aportan les compensan.**

*"Lo normal es que las aficiones cuesten dinero, y sus aficionados lo saben, pero lo compensan con la diversión, el entretenimiento, el conocimiento y las relaciones que obtienen"*

Centrémonos en el juego. El juego no existe, **hay juegos, que atraen a a aficionados distintos**. Se dice que se juega por costumbre o afición, pero cada juego encierra motivos específicos. Los aficionados distinguen los de "suerte" y los de "saber":

*"La ruleta es suerte, la apuesta es saber, el bingo es suerte, las cartas también es saber" (Reunión de Grupo, 18-20 años, Sevilla, 2019)\*.*

Cuatro grandes ejes explican **por qué se juega**, los gráficos del final intentan sintetizarlos.

### ***¿Por qué se juega?***

La idea de **ganar dinero** se activa para los **juegos de ilusión**, de pura **suerte**, **las loterías**. En ellos, **"el destino es el único artífice de la victoria"** (Caillois, 1986, pág. 48). Para quienes los juegan, buscar la suerte se sobrepone a saber que las probabilidades de ganar son ínfimas, pero la expectativa de un gran premio parece racionalizar la apuesta y el gasto. El placer lo proporciona **la fruición anterior al sorteo de ser elegido por la diosa Fortuna**, sin más esfuerzo. Estos juegos son los sorteos semanales de la Lotería Nacional, las primitivas y los cupones y juegos de la ONCE. La **Lotería de Navidad** tiene un componente añadido de **"envidia preventiva"**, el desasosiego ante la idea de que les toque a familiares, amigos o conocidos y a nosotros no.

*"Los aficionados al juego distinguen entre los juegos de suerte y los que requieren "conocimiento": saber jugar"*

Investigaciones de hace más de medio siglo mostraron que **entre parte de quienes juegan a las loterías hay insatisfacción con sus ingresos o su nivel de vida**, que no se da entre quienes juegan por entretenimiento, que asumen que cuesta dinero. En España quienes viven en **hogares con problemas económicos** juegan más que la media a la **Lotería de Navidad y los sorteos de la ONCE**. Es lo único a lo que juegan. Es racional: por muy poco dinero pueden aliviar o resolver de golpe su situación (Gómez Yáñez y Lalanda, *Juego y Sociedad*. Varios años).

*"Quienes viven en hogares con problemas económicos sólo juegan los juegos de suerte con grandes premios (Lotería de Navidad, euromillones, cupones extraordinarios de la ONCE, primitivas con botes) que pueden solucionar o aliviar su situación con un golpe de suerte a bajo coste"*

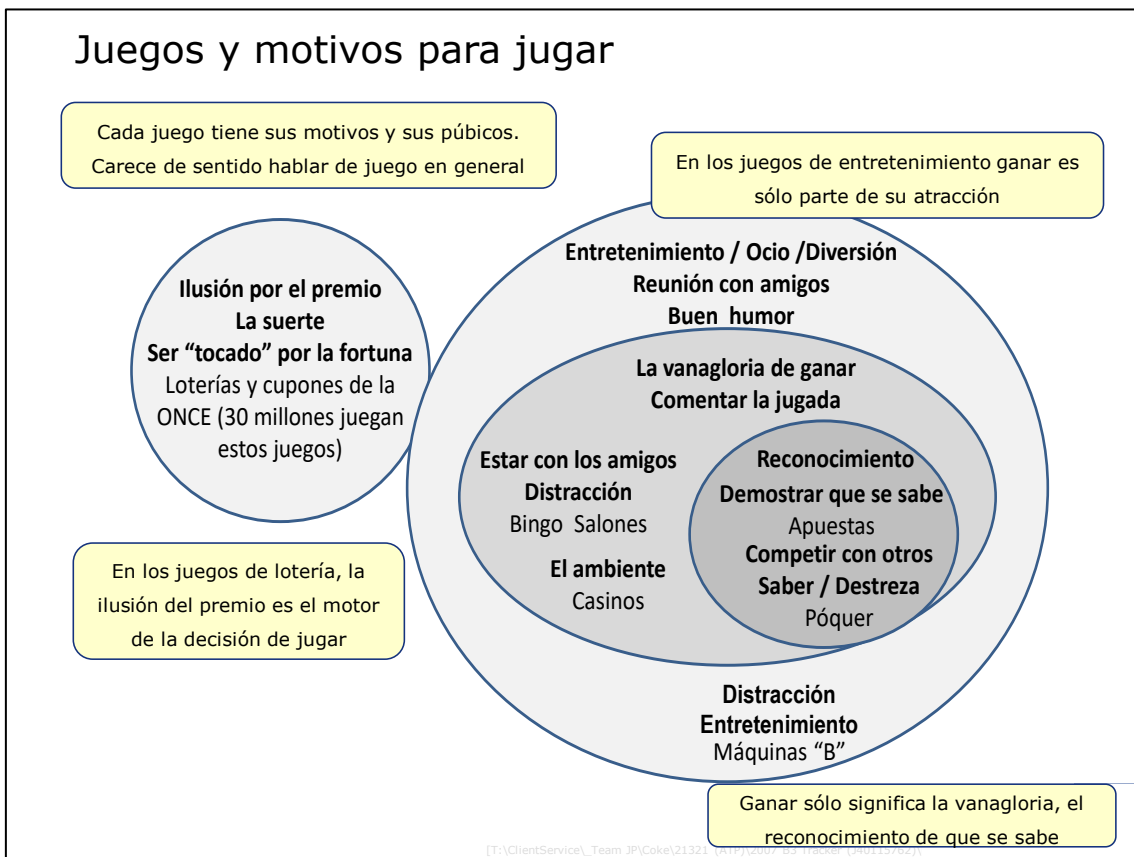
Hay diferencias entre los juegos de suerte y los de entretenimiento. Huizinga señaló que los de suerte "no aportan ninguna riqueza al espíritu ni a la vida. Otra cosa ocurre cuando la porfía exige **destreza, habilidad, conocimientos**" que crean un saber (1972, pág. 68). **Los juegos de entretenimiento proporcionan íntimas satisfacciones y relaciones** con otras personas que comparten la afición. Otra gran diferencia es que los de entretenimiento proporcionan, en su caso, premios que no resuelven la vida material. **Nadie juega para resolver su vida, salvo**

### ¿Por qué se juega?

en los grandes sorteos de Navidad y la ONCE.

La **sociabilidad mueve los juegos de entretenimiento puro**: el **bingo**, las **máquinas "B" en salones** y los (de suerte) de **casino**. **Seis millones de personas** van cada año a estos locales para jugar y encontrarse con **amigos, conocer gente, compartir un rato y comentar la jugada**. En estos juegos todos saben que domina la suerte, pero sirven para pasar el rato, para **"estar juntos** en una situación especial, separarse de los demás y **sustraerse a las normas generales** (de la vida diaria), **mantienen su encanto más allá de la duración de cada juego**" (Huizinga, 1972, pág. 26). A veces se juegan en grupo de amigos, compartiendo pérdidas o ganancias. El que gana, invita. Proporcionan a quien gana la **pueril vanagloria de "tener suerte" por un día**. Y a todos los que participan les proporcionan una burbuja en la que **alejarse de las rutinas** diarias.

*"Seis millones de personas van cada año a casinos, bingos, salones o apuestan o juegan a máquinas recreativas en bares"*



### ***¿Por qué se juega?***

Hay juegos permiten **disfrutar y abstraerse en solitario**. Los solitarios de naipes satisfacen esta necesidad desde antiguo. Las **máquinas "B" recreativas en bares** ofrecen tiempo de relajación y distracción, que compensa el dinero gastado. Su esencia, algo pueril, es invertir poco dinero a cambio de un tiempo de distracción que se puede pasar o disfrutar en solitario, sin complicaciones y apenas sin conversación, aunque rodeado de amigos o conocidos. Ofrecen una variante mínima y episódica de los juegos de ilusión: echar las vueltas de las consumiciones a ver si hay suerte -el premio daría para invitar a una ronda y poco más.

En los juegos de **habilidad o conocimiento se trata de demostrar lo que se sabe. No son de azar, aunque tenga un papel** en su resolución. Son las **apuestas**, el **póker** o el **black jack**. En ellos, saber del deporte y de la estadística del juego estrecha el margen del azar e incrementa las probabilidades de ganar o acertar. Implican disciplina y perseverancia para aprender y saber las reglas de fondo, y es frecuente que sus aficionados, cuando pierden, ni siquiera echen la culpa al azar, sino a su insuficiente comprensión de alguna faceta del deporte o haberse encontrado con rivales superiores. La satisfacción deriva de saber más que los demás, y ganar, claro:

*"Quienes juegan juegos de habilidad o apuestas demostrarse que saben y el reconocimiento de los demás, del círculo de amigos u otros aficionados"*

*"... me produce más felicidad ganar por haber jugado bien que la cantidad ... 'he sido más lista que a lo mejor cuatro personas'" (RG, mujeres, 18-20 años, Sevilla, 2019)\*.*

Lo decisivo en ellos es el **deseo de reconocimiento del saber** que hay tras ganar la apuesta o la partida: "es esencial en todo juego que uno pueda **vanagloriarse** ante otros de que le haya salido bien" (Huizinga, 1976, pág. 72):

*"Cuando ganas, no es sólo ganar para ti, al final se lo cascas a todo el mundo: ayer una apuesta de 9€ y gané 18€" (Entrevista personal, Madrid, 2019)\*\*.*

## EL CLIENTE DE JUEGO, ESE DESCONOCIDO (01)

### ¿Por qué se juega?

Las apuestas **refuerzan la emoción al ver un partido:**

"Me gusta ... meto unos euros así pues tiene más emoción y si ganas, pues eso que te llevas" (Entrevista personal, Madrid, 2019)\*\*.

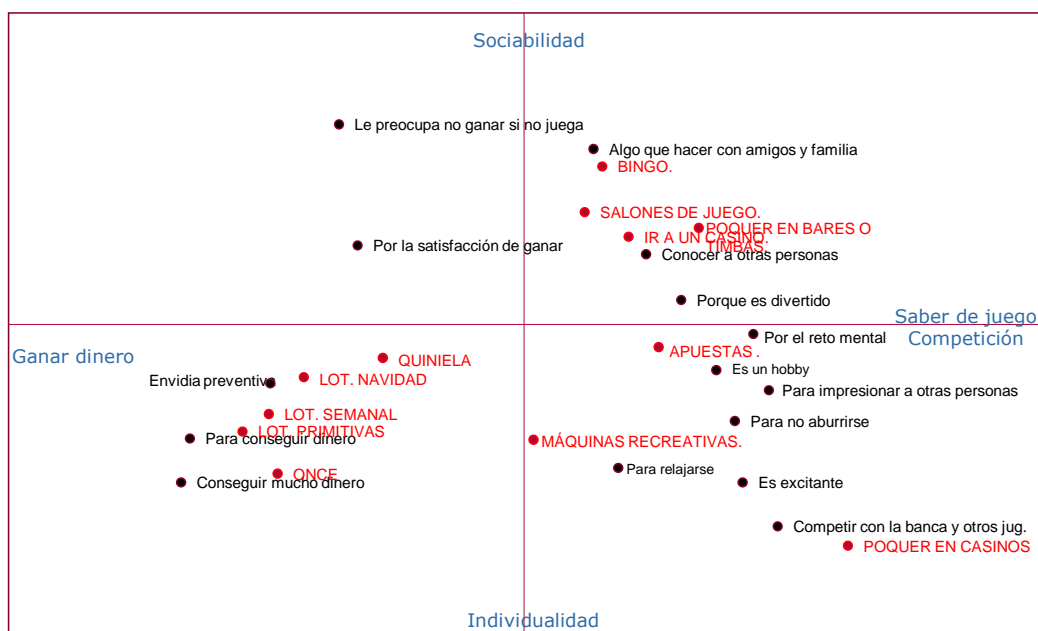
Sin duda, **también está el deseo de ganar:**

"juego al póker, un torneo, y ya tengo esa **diversión porque me gusta ... y, al final, tienes ese aliciente de que si también ganas ...**" (RG, hombres, 22-24 años, Madrid, 2019)\*.

Los motivos descritos coinciden con lo que reflejan los pocos estudios que han investigado al conjunto de clientes de juego, ya sea en Estados Unidos, Reino Unido o Suecia.

*"Economistas y psicólogos no comprenden las aficiones, rompen su idea de racionalidad"*

### Juegos y motivos para jugar



Actualización de: GÓMEZ Yáñez, J. A.; Cases, J. I.; Gusano, G.; Lalandá, C. (2015). *Percepción social sobre el juego de azar en España 2015 VI*. Madrid: Universidad Carlos III, Instituto de Política y Gobernanza, 54.

[T:\ClientService\_Team\JP\Coke\21321 (ATP)\2007 B3 Tracker (J40115762)\

## EL CLIENTE DE JUEGO, ESE DESCONOCIDO (01)

### ***¿Por qué se juega?***

#### Referencias:

Este artículo es una síntesis de GÓMEZ YÁÑEZ, J.A.; LALANDA, C. (2021). *Juego y Sociedad 2021*. Madrid: Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III, CEJUEGO, pág. 76-83.

Caillois, Roger (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.

Huizinga, Johan (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.

Las referencias en cursiva proceden de Reuniones de Grupo o Entrevistas en Profundidad. Proceden de Megías, Ignacio (2020). *Jóvenes, juegos de azar y apuestas*. Madrid: Centro Reina Sofía (sobre este trabajo debemos expresar nuestro desacuerdo con sus conclusiones y el tratamiento de la información de base, identificadas con (\*)) y de un estudio realizado para un cliente del sector del juego en 2019 (identificadas con (\*\*))

*José Antonio Gómez Yáñez. Doctor en Sociología (Premio Extraordinario). Socio de Estudio de Sociología Consultores. Profesor Asociado de Sociología en la Universidad Carlos III (2001-2021). Miembro de Instituto de Política y Gobernanza de la Universidad Carlos III. Ha sido Vocal Asesor en el Gabinete de la Presidencia del Gobierno, Associate Director en Millward Brown Spain y Director de la Oficina de Madrid de Instituto DYM. Formó parte del Consejo Asesor de Juego Responsable de la DGOJ (2013-2017).*

#### Datos de contacto:

jagy@estudiosociologia.es