

# LA INFLUÈNCIA DELS JOCS D'ATZAR I ELS SEUS EFECTES SOCIALS



**Autora:** Alba Parada Martínez

**Departament:** Economia

**Grup:** 202, 2n de Batxillerat

**Curs:** 2020-2021

**Tutors:** Josep Manel Martínez i Elna Colom

**INS PUIG CASTELLAR**

*“Déu no només juga als daus.  
De vegades també tira els daus  
on no poden ser vists.”*

- Stephen Hawking

## **RESUMEN**

A lo largo de la historia, los juegos de azar han sido uno de los principales entretenimientos en muchas culturas alrededor del mundo, pero también han sido una herramienta muy utilizada

por las clases más poderosas, con la ayuda del Estado, para recaudar grandes cantidades de dinero.

El presente trabajo tiene como objetivo principal analizar la influencia de los juegos de azar en nuestra cultura, para poder comprender su gran popularidad entre la gente de todas las edades y géneros y, en especial, entre la juventud.

Para llevar a cabo esta investigación primero ha sido necesario indagar entre las diferentes concepciones filosóficas sobre la existencia del azar y luego pasar a investigar los orígenes de los que podemos considerar los juegos de azar más populares. También ha sido necesario buscar cuáles son las mayores empresas que se lucran de su existencia en forma de mercado en la sociedad capitalista actual. Además, he investigado cuáles son las consecuencias negativas que pueden afectar a los individuos que participan en esta industria, haciendo especial énfasis en el papel que desempeña la juventud, ya que ésta puede salir especialmente perjudicada por su participación en estas prácticas, sobre todo si lo hacen con fines económicos.

Por último, he realizado dos entrevistas y un cuestionario que ponen en evidencia el gran peso que tienen estos juegos en nuestra vida diaria y como cada vez se están normalizando más entre uno de los grupos más vulnerables a sus efectos perjudiciales, las personas más jóvenes.

## **ABSTRACT**

Throughout history, games of chance have been one of the main entertainments in many cultures around the world, but they have also been a tool widely used by the most powerful classes, with the help of the state, to raise large amounts of money.

The main objective of this paper is to analyze the influence of gambling on our culture in order to understand its great popularity among people of all ages and genders and, especially, among young people.

In order to carry out this research, it was first necessary to investigate the different philosophical conceptions of the existence of chance and then, to look for the origins of which we can consider the most popular games of chance. It has also been necessary to investigate which are the largest companies that profit from their existence in the form of a market in today's capitalist society. In addition, I have researched the negative consequences that can affect individuals involved in this industry, with special emphasis on the role played by youth, as young people can be particularly damaged by its participation in these practices, especially if they do so for economic purposes.

Finally, I have done two interviews and a questionnaire that highlight the great weight that these games have in our daily lives and how they are increasingly being normalised among one of the most vulnerable groups to their harmful effects, the younger people.

## ÍNDEX

	<b>Pàgina</b>
<b>1. Introducció</b> .....	5
<b>2. Història dels jocs d'atzar</b>	
2.1. Definició d'atzar.....	6
2.2. Les diferents postures filosòfiques sobre la concepció de l'atzar.....	8
2.3. Origen etimològic dels termes atzar i sort.....	11
2.4. Els jocs d'atzar.....	12
2.5. Orígens històrics d'aquests negocis.....	16
2.6. Situació dels negocis basats en els jocs d'atzar a l'actualitat.....	20
2.7. Els anuncis i el patrocini esportiu.....	22

<b>3. Situació actual a Espanya.....</b>	<b>24</b>
3.1. Empreses i àmbits on es donen més aquestes pràctiques.....	27
3.2. Legislació espanyola.....	30
<b>4. Efectes psicològics a l'individu.....</b>	<b>33</b>
4.1. La ludopatia.....	36
<b>5. Entrevistes.....</b>	<b>39</b>
5.1. Conclusions entrevistes.....	40
<b>6. Enquesta</b>	
6.1. Dades i gràfics.....	42
6.2. Conclusions enquesta.....	48
<b>7. Conclusions finals.....</b>	<b>49</b>
<b>8. Webgrafia i bibliografia.....</b>	<b>50</b>
<b>9. Annex.....</b>	<b>56</b>

# 1. INTRODUCCIÓ

Aquest Treball de Recerca té com a objectiu analitzar i exposar els resultats de la investigació que he fet sobre la influència que tenen els jocs d'atzar, en especial la loteria i les cases d'apostes, a la nostra societat i en concret, sobre la joventut.

Per dur a terme aquesta tasca esbrinaré els orígens d'aquests jocs i la seva evolució al llarg de la història. Després em centraré en l'anàlisi concreta del meu país, els jocs d'atzar principals i amb més popularitat, la seva normalització social i el funcionament de les cases d'apostes i altres empreses similars. Buscaré informació sobre la legislació actual, les regulacions o prohibicions al respecte. També indagaré sobre els efectes psicològics que tenen aquest tipus de pràctiques als individus que s'hi veuen implicats, aprofundint en la influència que tenen sobre les persones més joves.

Per últim, donat que aquest és un àmbit en què la gran majoria de gent s'ha vist inclosa en un moment o altre, faré dues entrevistes i una enquesta per, d'una banda, poder veure en primera persona la percepció d'aquests negocis des de dins i, d'altra banda, esbrinar si hi ha alguna relació entre la freqüentació d'aquestes activitats i altres factors com el gènere i, en especial, l'edat i les motivacions que els empenten a endinsar-se en aquest món. Per acabar, compararé si allò que he observat en primera persona es correspon amb tota la informació que he anat recopilant al llarg de la meva investigació.

He triat aquest tema per fer la meva recerca perquè penso que és una qüestió que està molt present al nostre dia a dia actualment i, a més, em dona la impressió que cada vegada més gent jove hi està implicada. Això pot causar diversos problemes i penso que és un tema del qual no es parla tant com es deuria, a causa que a les empreses que es lucren d'aquests negocis no els interessa. Per tant, crec que és important conèixer-lo, ser conscients de qui en surt beneficiat i poder comprendre el paper que exerceix aquest mercat dins el nostre sistema econòmic.

## 2. HISTÒRIA DELS JOCS D'ATZAR

### 2.1. Definició d'atzar

El terme "atzar" es defineix, segons el Diccionari de la llengua catalana de l'Institut d'Estudis Catalans, com:

*1 m. Causa assignada als fets dels quals ens escapa la causa real.*

*2 m. Cas fortuït, casual.*

*3 m. Bona o mala sort.*

*4 a l'atzar loc. adv. Deixant que sigui l'atzar, la sort, qui decideixi.*

*5 per atzar loc. adv. Per casualitat.*

Així, veiem que el terme atzar té diversos significats que, tot i tenir un punt de partida semblant, responen a diferents maneres d'entendre el funcionament del món.

L'atzar es pot definir en relació amb la nostra incapacitat de conèixer, sent sinònim de la incertesa, el dubte o la inseguretat i també pot ser vist com allò que s'amaga rere els successos imprevisibles, fortuïts, aleatoris, accidentals o involuntaris. També pot ser considerat com a sinònim de casualitat o eventualitat. I, per últim, pot ser relacionat amb la sort, una força externa a nosaltres que determina els successos favorables que ens ocorren.

Resumidament, l'atzar és considerat com una combinació de circumstàncies o de causes imprevisibles que provoquen que succeeixi un determinat esdeveniment que no està condicionat per la relació de causa i efecte ni per la intervenció humana conscient o divina.

Així, es podria considerar que hi ha dos tipus d'atzar principals.

L'atzar ontològic, que fa referència a l'existència de les casualitats i l'aleatorietat al món, en el qual hi ha presents successos que no estan determinats per la relació de causa i efecte, independentment del nostre grau de coneixement al respecte. És aquell que forma part pròpiament de l'ésser. Aquests ocorren quan dues totalitats orgàniques, aquelles que tenen les seves pròpies lleis internes i no es poden separar en parts, col·lideixen entre elles; no es pot saber el que passarà, perquè no hi ha una llei que regeixi el comportament d'ambdues conjuntament. Aquí l'atzar es presenta com quelcom objectiu, independent de la nostra consciència.

I l'atzar epistemològic, el qual fa referència a aquells fets que anomenem atzar perquè encara som incapaços de conèixer les seves relacions internes, però no perquè no les tinguin, sinó per

la nostra ignorància al respecte. En aquest cas aquestes relacions sí que responen a causes deterministes, però les desconeixem, escapen del nostre enteniment. Per exemple, quan es tira un dau allò que determina el nombre que sortirà són el conjunt de forces físiques que influeixen sobre aquest. Aquestes forces són mesurables i són la causa del resultat final, però com que som incapaços de calcular-les totes i predir el número que sortirà amb exactitud, l'anomenem atzar.

En les matemàtiques es diu que un fet està regit per l'atzar quan no és possible predir el nombre que segueix d'una successió, en aquest cas, numèrica; és a dir, tot allò que no segueix cap patró o algoritme reconeixible i que, per tant, és aleatori. Per exemple, els números guanyadors de la loteria.

En física trobem processos deterministes i indeterministes, de manera que hi ha alguns que poden predir-se i altres que no, per la seva pròpia naturalesa.

Es pot establir un paral·lelisme entre aquesta concepció del terme i la frase de l'Stephen Hawking que apareix al principi del treball: "*Déu no només juga als daus. De vegades també tira els daus on no poden ser vists.*" La frase és una resposta a l'afirmació d'Einstein que deia "*Déu no juga als daus.*"

Hawking parla de Déu no en un sentit religiós, sinó com a sinònim de l'Univers, de tot allò que existeix. La seva frase s'interpreta de manera metafòrica simbolitzant la casualitat existent al món i la nostra freqüent incapacitat de conèixer les lleis que regeixen la natura.

## **2.2. Les diferents postures filosòfiques sobre la concepció de l'atzar**

Avui en dia, amb l'avanç de la investigació científica, la posició al respecte més predominant és que la sort i els resultats de l'atzar no estan determinats per l'acció divina, sinó que aquests termes s'utilitzen per anomenar processos que simplement nosaltres no som capaços de predir



amb antelació. Per comprendre la totalitat d'aquesta posició primer cal definir els termes de causa i efecte i la parella de contraris de la causalitat i la casualitat.

Les categories filosòfiques de "causa" i "efecte" expressen la relació existent entre dos fenòmens. La causa produeix inevitablement l'efecte, és a dir, hi ha una relació objectiva de dependència entre els dos factors i aquesta rep el nom de relació causal o d'efecte i causa. D'aquesta manera, el seu terme oposat, la casualitat, es defineix com l'absència d'aquesta relació entre dos factors.

En altres paraules, els éssers humans, mitjançant la nostra experiència, podem concloure que cap efecte succeeix perquè sí, sinó que té sempre una causa material, tot i que nosaltres sovint no la coneixem, és a dir, hi ha una sèrie de canvis que ocorren al marge de la nostra consciència i en conjunt conformen la llei universal de la causalitat.

El filòsof marxista Peter Railton explica que: *"En contrast amb l'ideal contemplatiu o especulatiu [...], el sorgiment del capitalisme li dóna un ímpetu i una perspectiva enormes a la continuació de la investigació en formes que augmenta la possibilitat de rebre i respondre a la retroalimentació causal a partir dels fenòmens naturals"*.

Així, la filosofia basada en el materialisme dialèctic, el marxisme, declara que la ciència és una forma de descobrir l'estructura causal oculta del món, és a dir, que mitjançant la investigació empírica podem arribar a apropar-nos cada vegada més a conèixer les relacions que s'estableixen entre els diferents fenòmens existents.

Aquesta visió desmenteix les supersticions que intentaven donar explicacions racionals a allò que no es tenia encara eines suficients per arribar a conèixer. El principal error d'aquestes supersticions és que intentaven establir una relació causal entre dos fenòmens que objectivament no estaven relacionats, sinó que simplement un precedia a l'altre en el temps de manera casual, però no amagaven cap relació interna entre tots dos; arribant així a conclusions errònies.

Amb el pas del temps i l'avenç en nous mètodes d'investigació, la humanitat cada vegada va anar comprènent més les causes reals, i no les suposades, dels fenòmens que succeïen al seu voltant. D'aquesta manera va desaparèixer també aquest caire místic que se li havia atorgat a

alguns esdeveniments durant anys, ja que se'ls relacionava amb la bona o mala sort i va esvaïr-se la por supersticiosa que ocorreguessin.

Així i tot, encara persisteixen entre nosaltres diferents maneres de veure el tema, molt lligades a la teoria filosòfica del coneixement.

D'una banda, hi ha qui defensa que l'atzar és a tots llocs, intervé a tots els processos i els éssers humans mai podrem aproximar-nos al coneixement de les lleis que regeixen la natura, perquè aquestes probablement no existeixen, és a dir, que són invencions nostres que no responen a la realitat. Per exemple, neguen l'existència objectiva la causalitat i defensen que aquesta teoria és una invenció nostra per intentar posar ordre dins el caos de la natura, a la qual, segons ells, només hi ha casualitats. Aquesta postura és defensada per alguns filòsofs idealistes i escèptics radicals.

Hi ha d'altres, en l'extrem totalment oposat, que defensen que tot està determinat per unes lleis, ja siguin lleis naturals, econòmiques, socials... i que llavors, tot esdeveniment sempre respon a unes lleis immutables i inalterables de les quals no podem escapar, però sí conèixer. Segons aquesta concepció, l'atzar entès com a casualitat no pot existir, ja que donen suport a la idea que tots els fenòmens tenen una causa prèvia i entenen tot allò que existeix com a una única totalitat mecànica. Diuen que hi ha un conjunt de conceptes o idees ahistòriques i atemporals a partir de les quals es construeixen les teories científiques i que aquestes no poden evolucionar ni tenir moviment. Defensen aquesta postura, en termes generals, el mecanicisme i el determinisme.

Per últim, altres pensadors defensen que no hi ha lleis generals i immutables que ho regeixin tot des de sempre i per sempre, sinó que aquestes existeixen, però estan en constant canvi. L'acotació d'aquestes lleis és un acte humà, són producte nostre, però responen a unes evidències empíriques externes a la nostra ment, de manera que són objectives. Així, no es pot preveure el futur amb absoluta certesa, com deien els deterministes, però sí que es poden fer aproximacions bastant encertades sobre els possibles esdeveniments futurs.

A més, defensen que d'allò que diem que estem segurs no és més que allò que té un número molt elevat de succeir, però no perquè no existeixin lleis objectives que regeixin el món, sinó perquè els éssers humans estem limitats en certs aspectes com per arribar a conèixer-les

completament. Així i tot, sí que podem apropar-nos a aquesta veritat, intentant comprendre de manera científica el món.

Aquesta filosofia és el materialisme dialèctic i, per la seva utilitat pràctica, és en la que em basaré per desenvolupar els següents punts del treball.

Des d'aquest punt de vista, afirmem l'existència de l'atzar com a fenomen que regeix alguns esdeveniments al món que ens envolta, però no podem oblidar que no tot és atzar, ja que hi ha esdeveniments el funcionament dels quals sí que respon a unes lleis causals.

En conclusió, un esdeveniment succeeix a l'atzar si el resultat no és possible determinar-se d'entre diversos resultats possibles, és a dir, la impossibilitat d'anticipar-nos als esdeveniments que estan per succeir amb total certesa.

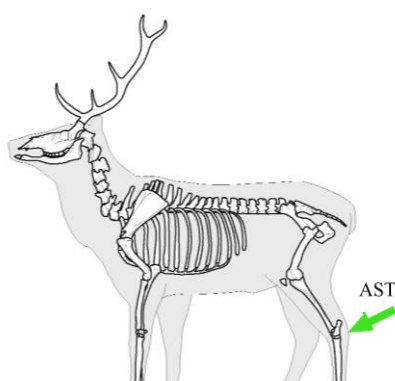
## 2.3. Origen etimològic dels termes atzar i sort

Les arrels etimològiques de la paraula atzar les trobem en l'àrab: **الزَّهْر** (*az-zahr*).

Amb aquest mot es designava un tipus de flor (*imatge 1*), la qual era la que es pintava en els objectes precursors dels daus que es llençaven als primers jocs de taula. Aquest tipus de dau primitiu no tenia forma de cub, com el coneixem majoritàriament avui en dia, sinó que era un astràgal, també anomenat taba, és a dir, un ós petit situat al peu o la cama posterior d'alguns mamífers (*imatge 2*).



**Imatge 1.** Flor de azahar. *Imatge extreta de <https://lilemus.wordpress.com>*



**Imatge 2.** Esquelet de cérvol. *Imatge extreta de <https://www.researchgate.net>*

Generalment, s'empraven ossos provinents de cabres, ovelles, cérvols o cavalls, tallats perquè poguessin caure en sis posicions diferents i amb una cara pintada, amb aquesta petita flor, que era la que donava bona o mala sort, segons el que s'hagués apostat anteriorment que passaria si sortia.

La diferència més gran amb els daus actuals era que aquest objecte no era regular (*imatge 3*), de manera que totes les cares no tenien la mateixa possibilitat de quedar en la part superior en caure. Llavors, les possibilitats de sortida de totes les opcions no eren equivalents, com sí que passa als jocs que van sorgir posteriorment.

Aquest petit objecte es va anar perfeccionant amb el temps. Es van anar polint les cares perquè s'igualessin les possibilitats que sortís una o altra, i al segle XX la demanda ja era tan elevada que es van començar a fabricar amb resina i plàstic.



**Imatge 3.** Astràgal vist desde dos ànguls. *Imatge extreta de <https://es.m.wikipedia.org>*

La gent, per donar-li més emoció i a la vegada intentar guanyar un benefici econòmic va començar a fer apostes a aquests jocs, segons quina cara creien que sortiria al dau.

Un altre terme al qual recorrerem molt sovint al llarg d'aquest treball és el de la sort. Aquesta paraula prové del llatí (*sors, sortis*) i té origen dins l'àmbit rural, en el qual s'anomenava així a les parcel·les de terra que tocaven de manera aleatòria a una persona o altra perquè les pogués conrear. Les bones terres eren en les que es podia sembrar i eren fèrtils i conformaven una possessió molt valuosa en temps clàssics, de manera que tenir sort era poder accedir a aquestes i no les parcel·les amb pitjor terra i que serien més difícils de conrear.

Aquí se situa l'inici de la utilització d'aquest mot per designar fets beneficiosos i el posterior sorgiment de la contraposició de la mala sort, pels fets els quals no ho eren.

Així, veiem que el significat d'aquesta paraula té un origen material, lligat a les característiques d'unes determinades parcel·les en l'Antiguitat, i que va ser posteriorment quan va agafar un caire més místic i religiós.

## **2.4. Els jocs d'atzar**

Un joc d'atzar és aquell en què el resultat és aleatori, intervé el factor de l'atzar per determinar el guanyador del joc i aquest resultat no depèn totalment de la destresa dels jugadors.

Així, podem dir que l'atzar en general ha existit des de sempre, però que no va ser fins que es va començar a poder concebre aquesta dimensió per la consciència dels éssers humans, i el seu desenvolupat pensament abstracte, a diferència d'altres animals, que podem parlar de jocs d'atzar com a tal.

Es diu inclús que el dau llançat a l'aire és el primer acte civilitzador de la Humanitat, fent referència al necessari raonament abstracte que cal per poder jugar a aquest joc. A més, l'atzar també era utilitzat sovint per prendre decisions en les quals el raonament lògic no era funcional, de manera que va molt lligat a l'existència d'aquesta capacitat intel·lectual.

Els daus van ser utilitzats inicialment com forma de consultar el futur, ja que se li atribuïen propietats místiques. Amb el temps, aquests jocs han anat perdent aquest caire místic per donar-nos la concepció de joc d'atzar que coneixem avui en dia, però només podem entendre l'origen d'aquests jocs sense oblidar l'estreta relació que van tenir durant segles amb els antics ritus religiosos.

Avui en dia, sabem que, encara que difícil, es podria predir amb bastant exactitud el resultat futur d'un dau; analitzant variables com la força amb què es llança, el vent, l'altura o el seu pes. Però, així i tot, no es podria afirmar amb absoluta certesa, ja que a la situació podrien influir altres factors que no s'han tingut en compte. Ara, se sap que això, per tant, no està determinat pels déus, sinó que hi han accions, i els seus respectius resultats, que es poden comprovar empíricament.

El catedràtic de Matemàtiques aplicades a les Tecnologies de la Informació i la Comunicació de la Universitat Politècnica de Madrid, Pedro Zufiria afirmava que *“En els jocs purament d'atzar, com la loteria, allò que ha passat en el passat no té res a veure amb el que pot succeir en el futur; no existeix correlació d'esdeveniments que es puguin comparar ni analitzar per moltes dades que es tinguin”*. En aquests jocs, la probabilitat que surti un nombre o un altre és pràcticament la mateixa, l'únic factor que podria influir en una variació de les probabilitats seria si hi hagués imperfeccions, en el cas de la loteria, a les boles.

N'hi han webs que tracten, mitjançant l'anàlisi dels resultats al llarg de la història, d'establir patrons i buscar quins números són més probables de sortir, però tots aquests mètodes no tenen cap base científica, sinó que han sigut desenvolupats per aficionats a aquests jocs basant-se en la seva experiència individual i, per tant, en la pràctica resulten inefectius.

A altres jocs on el resultat no està absolutament determinat per l'atzar el resultat sí que pot estar influït, en part, per l'habilitat dels jugadors i hi ha més possibilitats que guanyi el jugador amb més experiència o més recursos. Per aquest motiu es poden classificar els jocs d'atzar en dos grups principals:

- Jocs passius: Aquells en els quals el jugador no pot fer cap acció per modificar el resultat.
- Jocs actius: Aquells en els quals, encara que depenen en gran manera de l'atzar, sí que l'habilitat o destresa del jugador pot influir en certa manera en el desenvolupament del joc augmentant o disminuint la probabilitat que surti un resultat favorable o no. No obstant això el resultat de la fi del joc depèn de l'atzar i la seva impredecibilitat.

A les apostes que es fan a aquests jocs els premis acostumen a estar determinats per la probabilitat estadística d'encertar la combinació triada; mentre menors siguin les probabilitats d'obtenir la combinació correcta, més gran és el premi.

Hi ha una gran varietat de jocs d'atzar. Els més famosos són jocs com el bingo, el cara o creu amb una moneda, els jocs amb daus, la loteria o la ruleta.

Sobre el joc de la ruleta s'han fet diversos estudis que busquen la manera d'aconseguir predir el resultat amb certesa, però s'ha demostrat que cap lloc que sigui legal i que compleixi tota la normativa permetrà que això pugui succeir. D'aquesta manera, aquestes coses només podrien ocórrer a ruletes trucades. Fins i tot és possible que moltes vegades aquests estudis inclús s'hagin arribat a fer, no amb l'objectiu d'investigar-ho realment, sinó per, rere la seva publicació, incentivar a més gent al joc, donant-los una esperança en guanyar amb aquests teòricament nous trucs que han descobert.

Per altre costat, un altre joc d'atzar molt popular en la nostra cultura és la loteria. L'arrel etimològica d'aquest terme la trobem molt lligada al de la sort. Com ja s'ha explicat abans, la paraula sort era emprada per anomenar les terres conreables que tocaven aleatòriament en l'Antiguitat, d'igual manera, el terme loteria té el seu origen en els lots de terres conjuntes que s'adjudicaven mitjançant un sorteig.

Així, els sortejos per repartir terres, animals o objectes de valor ja portaven fent-se des de temps anteriors, però l'origen d'aquest joc amb inversions de diners amb mires d'obtenir més si es guanya, el trobem junt amb els inicis de la divisió de la societat en classes socials antagòniques, l'economia mercantil<sup>1</sup> i la creació del diner com a mètode per acumular riquesa i especular mitjançant la moneda. Aquest nou model d'organització va ser la principal causa que l'objectiu de vida de la gent comencés a ser poder tenir una gran quantitat de riquesa.

Amb aquest propòsit, van començar a néixer i a popularitzar-se cada vegada més jocs que permetessin de manera fàcil aconseguir-ho.

A més a més, a aquests inicis de la vida en societats organitzades entorn l'economia de mercat predominaven molt les creences religioses amb l'objectiu de donar-li un sentit a aquells fets

---

<sup>1</sup> **Economia mercantil:** Economia sorgida a l'època primitiva, després de l'economia natural. Va substituir les antigues relacions socials basades en l'intercanvi simple de productes de manera cooperativa, arran de les necessitats dels diferents individus; per passar a unes relacions socials basades en l'acumulació de riquesa i la competitivitat, amb l'objectiu d'intercanviar els productes excedents produïts al mercat (a causa que els mitjans de producció cada vegada eren més productius i es podien fabricar, amb menys treball, més productes dels necessaris per a la subsistència).

dels quals encara no podien entendre el funcionament. Aquest fet, junt amb la voluntat de voler augmentar el seu nivell econòmic, va conduir que les persones comencessin a arriscar part dels seus beneficis amb l'esperança d'aconseguir més.

Les persones no podien influir en els resultats, així que deixaven el desenvolupament dels resultats en mans de les divinitats en les quals confiaven. Aquí entra també la idea del destí, vist com el futur inevitable al qual estem abocats tots i la predestinació, alguna cosa que ens passarà en el futur que està establerta des del naixement per alguna suposada força superior a nosaltres i sobre la qual no podem influir ni intervenir-hi.

En conseqüència, una de les principals aspiracions humanes consistia a fer-se ric d'un cop de fortuna i les persones confiaven en el fet que el seu propi destí les ajudaria en aquest propòsit. Per exemple, la religió cristiana, sobretot als seus inicis, considerava que una de les maneres de justícia suprema era deixar el nostre destí, el nostre futur, en mans de Déu. És a dir, deixar les coses a l'atzar, ja que seria Déu qui intervindria en última instància imposant la seva voluntat als resultats.

D'igual manera, va començar a haver-hi gent que va buscar la manera d'aprofitar-se d'aquests nous desitjos. Així, els jocs d'atzar van començar a guanyar més i més popularitat.

Les apostes esportives van ser un dels seus màxims exponents. Les apostes esportives també es poden considerar com un tipus de joc d'atzar, ja que socialment es conceben com una activitat recreativa i en la que qui surt guanyador depèn de l'atzar.

Aquestes són una modalitat d'apostes basada a predir els resultats d'un esport o competició. Es poden fer de diferents maneres, apostant una quantitat de diners amb el risc de perdre'ls si no surt el resultat esperat o recuperant-los i guanyant aquesta quantitat multiplicada per una xifra establerta anteriorment, o amb apostes preestablertes com la quiniela. S'acostumen a dur a terme a les cases d'apostes, que son empreses que accepten apostes en esdeveniments, majoritàriament esportius, i que gestionen els diners dels jugadors que realitzen les apostes. La casa és l'encarregada de recollir els fons que els jugadors dipositen i, quan surten els resultats, efectuar els pagaments als guanyadors, cobrant una comissió per la seva tasca. La casa d'apostes té com a objectiu garantir-se un benefici, que ho aconsegueix quedant-se amb els dipòsits dels perdedors i amb les quotes dels clients que paguen periòdicament per poder utilitzar alguns dels seus serveis.



## 2.5. Orígens històrics d'aquests negocis

Com ja hem començat a veure, els jocs d'atzar remunten el seu origen fa milers d'anys. És impossible dir en quin moment exacte va néixer el joc, però sí que tenim algunes evidències dels seus inicis.

Diverses investigacions evidencien que els jocs van existir molt abans que les joguines materials, els objectes utilitzats per jugar. Probablement els primers jocs consistien en petites competicions de força o altres habilitats físiques: carreres, lluites o competicions de caça (*imatge 4*). I potser també es jugaven premis com menjar o simplement el prestigi entre els integrants de les tribus.

Se suposa que les persones més febles, amb menys força o a les que no deixaven competir van començar a buscar altres maneres de poder participar en els jocs i tenir possibilitats de guanyar també. Probablement, a causa d'això va començar a impulsar-se la creació de jocs de taula



**Imatge 4.** Dibuix d'una escena de caça.

*Imatge extreta de*

<https://historiadeleconomia.wordpress.com>

en els quals no calguessin tantes competències físiques, sinó més aviat psicològiques. Van començar a inventar-se maneres d'imitar les competicions físiques en les quals ja no podien participar, substituint la força o la resistència per la destresa mental. Les persones que majoritàriament van impulsar la creació d'aquestes noves formes d'oci van ser, per tant, majoritàriament les persones més majors i les més joves, que no podien competir amb els adolescents o adults pel que fa a capacitats físiques.

Aquests jocs van anar evolucionant fins a donar-se jocs en els quals predominaven conceptes més abstractes com l'atzar, de manera que qui guanyava ja no era qui era més veloç, per exemple, sinó qui tenia la capacitat d'analitzar i encertar en predir els resultats futurs.

Arran de voler augmentar el benefici que es podia obtenir d'aquestes competicions, van començar a produir-se pactes entre els espectadors d'aquests concursos, en els quals cada

persona es posava de banda d'un dels participants i arriscaven certa quantitat de menjar o materials valuosos a canvi que si guanyaven, es quedarien amb els de l'altre.

Els éssers humans primitius cada vegada van anar desenvolupant més i més, junt amb l'evolució i ampliació del llenguatge, el seu pensament abstracte i, d'aquesta manera, van començar a ampliar la seva visió del món i a entendre l'atzar com a factor present a diversos àmbits de la vida. Així i tot, aquestes primeres concepcions de l'atzar estaven molt vinculades a allò sobrenatural i religió. Des de les primeres mitologies es buscava un naixement de l'atzar, i la sort no era altra cosa que el favor dels déus.

Per exemple, a la cultura grega hi havia una deessa de la fortuna, l'atzar i el destí, anomenada Tiqué (*imatge 5*), que tenia el poder de decidir allò que els passava als humans, tant els esdeveniments beneficiosos com els perjudicials, però sovint ho feia sense cap mena de criteri.

Així, les pràctiques conscients d'atzar van néixer com a rituals supersticiosos i com a manera d'aconseguir benefici econòmic.



**Imatge 5.** Representació de la deessa grega Tiqué. Imatge extreta de <https://es.m.wikipedia.org>



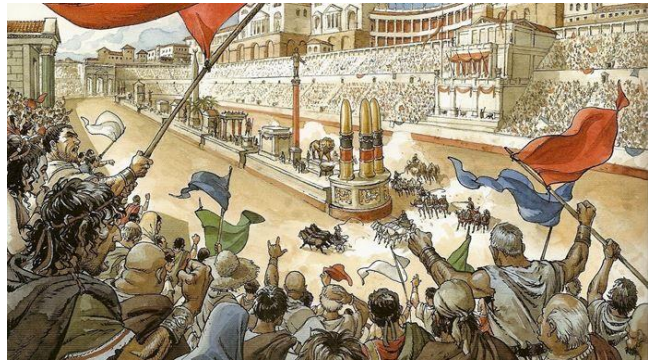
**Imatge 6.** Daus fets de l'os astràgal. Imatge extreta de <http://historiainventos.blogspot.com>

Les primeres evidències de l'existència d'objectes per poder jugar a jocs d'atzar es troben entre els sumeris i els assiris, a Mesopotàmia. Aquests, utilitzaven l'os d'animal denominat astràgal (*imatge 6*), tallat de manera que pogués caure en diverses posicions i que va donar origen al mot atzar, com ja s'ha explicat anteriorment.

Els daus eren l'element més important, ja que es pensava que estaven controlats pels déus o divinitats pròpies de cada civilització i que eren ells qui feien que sortís un resultat o altre.

A civilitzacions com la grega van sorgir més models d'oci, entre ells, les batalles de gladiadors, ja fa més de dos mil anys.

Però va ser a Roma on tenim evidència que en aquests actes i en les carreres de quadrigues (*imatge 7*) els ciutadans que anaven a veure aquests combats van començar a apostar. Podia apostar qualsevol persona, independentment de la classe social a la qual pertanyés i l'edat. Així, entre els romans, trobem les primeres evidències històriques d'apostes esportives.



**Imatge 7.** Dibuix d'una carrera de quadrigues.  
*Imatge extreta de <http://www.histoire-en-questions.fr>*

A l'Antiga Roma també era molt comú jugar a la loteria en festivitats i grans actes públics. També van continuar amb la tradició dels jocs de daus (*imatge 8*). En una sola jugada es podia tant perdre tota la fortuna com guanyar la pròpia llibertat, en el cas dels esclaus. Així, aquests



**Imatge 8.** Pintura trobada a Pompeia que representa una partida de daus. *Imatge extreta de <https://www.abc.es/historia>*

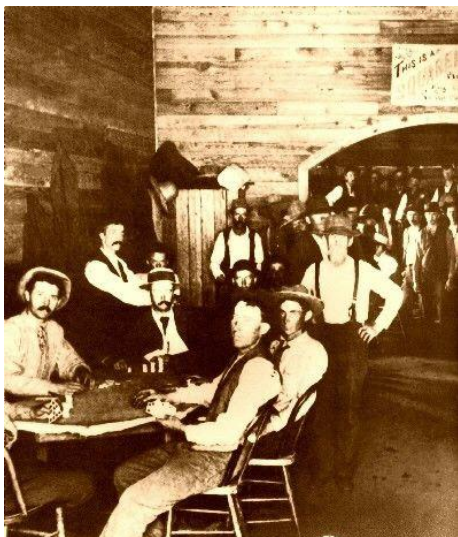
jocs tenien una gran importància i hi ha historiadors que asseguren que a aquella època ja hi havia gent addicta a aquests. Fins i tot diversos filòsofs de l'època els van definir com una plaga, ja que no obstant la seva popularitat, sovint era considerat com vergonyós i estava mal vist participar en aquests jocs.

Després de la caiguda de Roma, ja a l'Edat Mitjana, aquestes pràctiques van evolucionar per passar a donar-se en les carreres de cavalls, els duels entre cavallers o el tir amb arc. Així i tot, a aquesta època les apostes van disminuir en popularitat, a causa de les carències generals de la població. Molts governs van tractar de prohibir les apostes, però aquesta mesura va tenir com a conseqüència la clandestinitat d'aquest oci, no la seva eliminació.

Els segles van avançar i les apostes van començar a donar-se ja no només als actes esportius, sinó també a l'oci més privat. Van popularitzar-se els jocs de cartes i les posades van esdevenir salons amb gran predomini d'aquestes pràctiques, majoritàriament entre homes.

Els jocs de cartes es van començar a popularitzar a totes les capes socials al segle XV gràcies a la impremta, ja que abans només havia pogut jugar un nombre molt reduït de gent perquè s'havien de fabricar a mà. El joc de la ruleta tal com el coneixem avui dia va ser inventat en el segle XVII i la primera escurabutxaques es va crear el 1891, a causa de les grans innovacions en mecànica d'aquella època.

Cada vegada van anar sorgint més jocs i les apostes van anar creixent amb gran velocitat. El 1845 al Regne Unit el govern va decidir legalitzar les apostes esportives amb una llei de joc. Aquesta permetia obrir locals exclusivament dedicats a aquesta nova activitat ja consolidada com oci, de manera regularitzada. Van néixer les primeres cases d'apostes totalment legals i els diaris van començar a poc a poc a donar a les apostes més i més fama. Es va consolidar un nou mercat legal, el qual va començar a moure grans quantitats de capital. Anteriorment, les apostes no havien estat controlades per cap organisme que assegurés que tot era legal i no hi havia manipulació dels resultats. Aquesta legalització es va fer perquè, en veure que aquest món començava a moure tants diners, l'Estat va voler recaptar impostos i hi va ser necessària.



**Imatge 9.** Saló de joc als Estats Units. *Imatge extreta de <https://www.vegasmaster.com>*

A Amèrica, aquest oci es va popularitzar a causa de la colonització anglesa, que va imposar els seus costums als pobles d'allà (*imatge 9*). Durant tot el segle XX es va mantenir l'hegemonia britànica en la indústria de les apostes esportives, amb especial importància de les curses de cavalls i de gossos, però quan el futbol va començar a guanyar fama Regne Unit va anar perdent força enfront d'altres països.

A molts països occidentals van començar a instal·lar-se establiments físics com salons de jocs i casinos i, finalment, es van acabar normalitzant socialment com qualsevol altre tipus d'oci.

## **2.6. Situació dels negocis basats en els jocs d'atzar a l'actualitat**



Al segle XXI l'expansió i accessibilitat de la tecnologia a gran part de la població ha estès aquest oci de forma extraordinària. Avui en dia, els ingressos anuals d'aquesta indústria es compten per milers de milions a tot el món.

A més a més, ara ja no només hi ha espais físics destinats a aquestes pràctiques, sinó que també s'han fet accessibles casinos en línia, cases d'apostes virtuals i aplicacions en les quals jugues amb diners reals als jocs clàssics o a noves modalitats, moltes d'elles amb aparences de jocs fàcils o per a infants, però que et permeten apostar diners de veritat (*imatge 10*).



**Imatge 10.** Diferents aplicacions per jugar a jocs d'atzar amb diners reals. *Imatge extreta de <https://juegosdeazar.win>*

Als Estats Units i el Canadà va ser on van néixer les primeres empreses d'apostes esportives en línia i amb el progrés de la tecnologia s'han expandit a gran velocitat arreu del planeta.

Actualment, la gent no ha de sortir de casa per apostar, ja que pot fer-ho a través del seu telèfon mòbil de manera virtual. L'oferta s'ha multiplicat i el públic al qual pot arribar també.

El nombre de possibilitats i formes d'apostar en quasi qualssevol tipus d'acte esportiu va en augment i cada vegada els àmbits són més variats.

Tot i que encara les competicions esportives tradicionals, en general, són les més populars amb gran diferència, guardant les variacions del tipus d'esport segons el país concret, avui en dia existeix la possibilitat d'apostar fins als resultats d'eleccions polítiques, concursos de televisió o entregues de premis.

A més a més, ara s'ha introduït un nou tipus d'esports, els e-sports, que consisteixen en competicions de videojocs entre diferents equips de jugadors professionals. Hi han països que ja els tenen completament normalitzats i regularitzats i altres països que encara no tenen legislació sobre aquests últims; a Espanya és legal apostar en aquestes competicions en les cases d'apostes *online* que ho ofereixin, igual que els altres esports més convencionals.

Últimament està també en gran augment aquest mercat de les apostes als mateixos videojocs i en molts casos les empreses no han malgastat l'oportunitat de treure més beneficis introduint el factor de l'atzar, en forma de *loot boxes*<sup>2</sup> als seus videojocs (*imatge 11 i 12*).



**Imatge 11.** Loot boxes del joc Overwatch. *Imatge extreta de <https://www.forbes.com>*

Aquests jocs estan plens d'estímulos lluminosos, colors, música i altres recursos estètics per tal de fer-los dinàmics i ràpids i causar en el cervell petites sensacions d'eufòria. A més, les recompenses que proporcionen són immediates, fet que fa que es vulgui continuar jugant constantment i gastar més i més diners per obtenir-les.



**Imatge 12.** Loot boxes del joc Counter Strike: Global Offensive. *Imatge extreta de <https://www.rockpapershotgun.com>*

D'aquesta manera, fan servir les mateixes estratègies que els jocs d'atzar clàssics, però més ocultes, de forma que els menors d'edat poden jugar i no hi ha cap regulació al respecte.

Un dels principals problemes d'aquest tipus d'ofertes, totalment legals a Espanya també, és que hi ha alguns jocs en els quals es torna pràcticament impossible arribar a nivells alts sense adquirir aquest tipus de caixes. Així, la gent no paga pel producte en si, sinó per una possibilitat de tenir el producte, i moltes vegades paguen fins a aconseguir-lo.

La gent, en gran manera joves, gasta grans quantitats de diners en aquest món. Ja que aquest tipus de jocs d'atzar el premi no són diners en efectiu, com convencionalment, sinó que són recompenses als videojocs que juga cada dia, de manera que sovint resulta molt més atractiu.

<sup>2</sup> *Loot boxes*: Caixes que compres i quan s'obren surt un premi aleatori.

## 2.7. Els anuncis i el patrocini esportiu

Per continuar amb la influència d'aquestes ofertes en la població, cal parlar del gran paper que juguen els anuncis i els patrocinis de les mateixes empreses d'apostes a les retransmissions dels esports per televisió o ràdio i a les xarxes socials.

Antigament, la coneixença d'aquests jocs per part de gent que encara no estava ficada en aquest món era principalment d'oïda; la gent li explicava als seus amics i coneguts les apostes que havia fet aquell dia i de vegades les altres persones s'interessaven i s'unien.

Avui en dia, conèixer a gent que aposta és un dels motius principals per començar a fer-ho també, però actualment aquestes empreses s'anuncien molt sovint en els diferents mitjans de comunicació, de manera que la seva influència a l'hora d'aconseguir més clients augmenta.

El patrocini esportiu és una de les principals vies per trobar a més gent. Consisteix en la reserva per part d'una empresa d'un espai per posar el seu logo o quelcom que la caracteritzi, per tal d'unir la seva marca als valors i imatge que l'esport transmet. Aquests missatges acaben sent assimilats pel públic quasi sense adonar-se'n.

Moltes vegades abans del començament de competicions esportives es veuen anunciades diverses cases d'apostes *online*, motivant a la gent que entri a la seva web i aposti.

Sovint, inclús fent ofertes o regals com diners per apostar gratis la primera vegada o descomptes. També a les mateixes instal·lacions, estadis o pistes on es juguen les competicions posen els logos o petits eslògans de les mateixes cases, al costat d'altres tipus d'empreses com marques de roba o begudes i, fins i tot, son possibles els patrocinis en l'equipació dels jugadors (*imatge 13*).

Aquesta última estratègia té una doble

funció, ja que als esports en els quals els aficionats compren l'equipació oficial de l'equip que



Imatge 13. Patrocini de cases d'apostes a l'equipació dels jugadors de futbol de temporades passades. Imatge extreta de <https://www.columnadeportiva.com>

els agrada en mostra de suport, també es converteixen en certa manera ells mateixos en anunciants de les marques patrocinadores de l'equip, portant els logos allà on van.

Aquesta tàctica de màrqueting produeix un efecte psicològic en les persones les quals, inconscientment, associen aquestes marques a bones sensacions, ja que les veuen mentre miren un esport que els agrada o als seus mateixos ídols, professionals als quals admiren que anuncien aquests negocis i actuen com influenciadors del públic. Així, acaben convertint als aficionats o seguidors en consumidors.

Per acabar, aquests anuncis també estan presents a les xarxes socials dels equips, els jugadors o altres persones famoses amb gran prestigi, podent arribar a exercir així una gran influència a la societat.

Finalment, veiem que aquest tipus d'oci ha estat en constant expansió des del seu inici i que avui en dia continua en creixement. Actualment ja no cal anar als actes en persona o apostar a la posada, tenim les apostes molt més a prop del que la gent que no està molt ficada en aquest món pot creure, ja que a un sol clic amb el nostre mòbil podem començar apostar.

Hem vist com aquesta activitat ha anat guanyant fama amb el pas dels segles i cada vegada s'ha institucionalitzat més i més. Actualment, cada vegada són més els països que regularitzen aquests jocs. D'aquesta manera s'intenta evitar que es creï un mercat negre i també les arques de l'Estat es veuen beneficiades amb els impostos que es generen.

### **3. SITUACIÓ ACTUAL A ESPANYA**



Espanya, per arribar al punt en el qual ens trobem actualment, ha passat per un llarg recorregut històric en aquest tema.

Durant l'Edat Mitjana els jocs d'atzar van ser molt criticats per alguns sectors de la població especialment religiosos, ja que es consideraven com pràctiques immorals. Alfons X, Rei de Castella, també conegut com El Savi, va arribar inclús a prohibir-los per aquest motiu. L'any 1276 va fer públic *el Ordenamiento de las Tafurerias*, un conjunt de lleis amb les quals es va intentar dur a terme una regularització de les pràctiques d'aquest joc, donada la gran addicció que causaven entre la població.

Així i tot, més endavant, quan Alfons X va veure que aquestes addiccions podien ser utilitzades per engrossir les arques del regne, va tornar-los a permetre amb més flexibilitat.

A aquest període els sortejos de loteria també van ser utilitzats per alguns comerciants per desfer-se de mercaderies que els costava vendre per separat, creant lots amb elles i sortejant-les entre la gent que havia pagat un petit preu.

La loteria tal com la coneixem avui en dia la trobem a Itàlia, probablement per l'evolució d'aquests jocs des de l'època romana clàssica. Els soldats Francesos en tornar d'Itàlia al segle XVI van portar aquest joc amb ells i arran d'això va acabar expandint-se posteriorment per Espanya i altres països europeus. Es va veure en ella una manera de guanyar diners de manera fàcil per l'Estat i recaptar enormes quantitats de beneficis també, fet que va impulsar la seva ràpida difusió a la resta de territoris que buscaven aquest mateix objectiu.

Dos segles més endavant és on té origen un dels jocs de loteria oficials més antics del món, la Loteria Nacional. El primer sorteig de la qual es va dur a terme el 10 de desembre del 1763.

El Marquès d'Esquilache, un polític i diplomàtic italià al servei de Carles III, va tenir la idea de realitzar un sorteig per aconseguir més diners per a l'Estat sense la necessitat de crear un nou impost. Va presentar-la al rei Carles III i li va semblar una solució molt brillant. Era una imitació dels països veïns i, en especial, de la Cort de Roma i ràpidament va guanyar gran popularitat entre totes les capes socials arreu del territori.

En aquell primer sorteig, els apostadors triaven diversos números d'una llista i qui encertés tots es portava el premi. El 75% del que es recaptava es va destinar a premiar els jugadors, quedant-se el 25% restant l'Estat.

El 1812 va néixer l'altra modalitat de loteria, amb la qual es van començar a vendre butlletes amb un número imprès. Així, aquesta modalitat va passar a denominar-se Loteria Moderna i l'altra va quedar amb el nom de Loteria Primitiva.

Va ser durant el segle XX que les cases d'apostes es van fer molt populars en bona part d'Europa, encara que a Espanya van trigar molt a arribar. Es van popularitzar especialment jocs com la Quiniela al futbol, l'esport per excel·lència.

Actualment, cada espectacle esportiu va acompanyat de retransmissions televisives, seguiment a través de les xarxes socials i també, de les apostes esportives *online*.

El gran auge de les apostes esportives a Espanya va arribar amb la Quiniela. Aquest joc, oficialment regulat per l'Estat, neix el 1946, venent la seva primera butlleta per a la jornada de Lliga del 22 de setembre. Aquesta primera butlleta contenia un total de set partits, i la recaptació es repartia entre el 45% pels premis, altre 45% per la beneficència i el 10% era ocupat per a les despeses administratives i de distribució.

El primer format de la Quiniela no estava relacionat amb el simple 1X2 sinó que, en els seus dos primers anys, aquest joc era una mica més complicat. No només calia encertar el resultat del partit sinó també els gols de cadascun dels equips.



**Imatge 14.** Fotografia d'una butlleta de la quiniela.  
*Imatge extreta de <https://esradio.libertaddigital.com>*

El 12 de setembre de 1948 va aparèixer la primera butlleta en la qual s'apostava a 14 partits de futbol i en què només calia endevinar qui guanyava el partit o si acabava empatat.

Calia marcar l'1 si s'apostava a la victòria local, el 2 si s'apostava a la victòria visitant i la X si es creia que el partit acabaria en empat (*imatge 14*).

Amb el temps van sorgir noves modalitats com *el Pleno al Quince*, on s'apostava a 15 partits, o alguns canvis en les regles generals, per augmentar les possibilitats de guanyar una mica de diners, encara que no s'encertés tot.

L'any 2008 la Quiniela va passar a poder-se jugar amb un ordinador o mòbil amb accés a Internet. Més endavant, en veure que anava agafant popularitat, va sortir l'app de La Quiniela,



**Imatge 15.** App de la Quiniela a Play Store. *Imatge extreta de <https://play.google.com/store/apps>*



al 2015, de manera que ja no és necessari cap navegador, sinó que totes les gestions es poden fer des de la mateixa app (*imatge 15*).

Així cada vegada s'anava fent més fàcil i ràpid apostar. Les cases d'apostes també van seguir el seu exemple creant apps especialitzades en diferents modalitats de joc i, fins i tot, van anar traient-li protagonisme a La Quiniela, enfront d'altres tipus d'apostes esportives.

Els jocs i apostes esportives en línia van aparèixer a Espanya el 2006 després d'un canvi en les lleis, que va permetre legalitzar aquest tipus d'activitats econòmiques.

Les cases d'apostes esportives en línia van obrir les portes el 2008, tot i que encara amb un cert aire d'alegalitat, ja que no va ser fins al 2011 on es van regular aquest tipus d'empreses d'apostes a Espanya totalment.

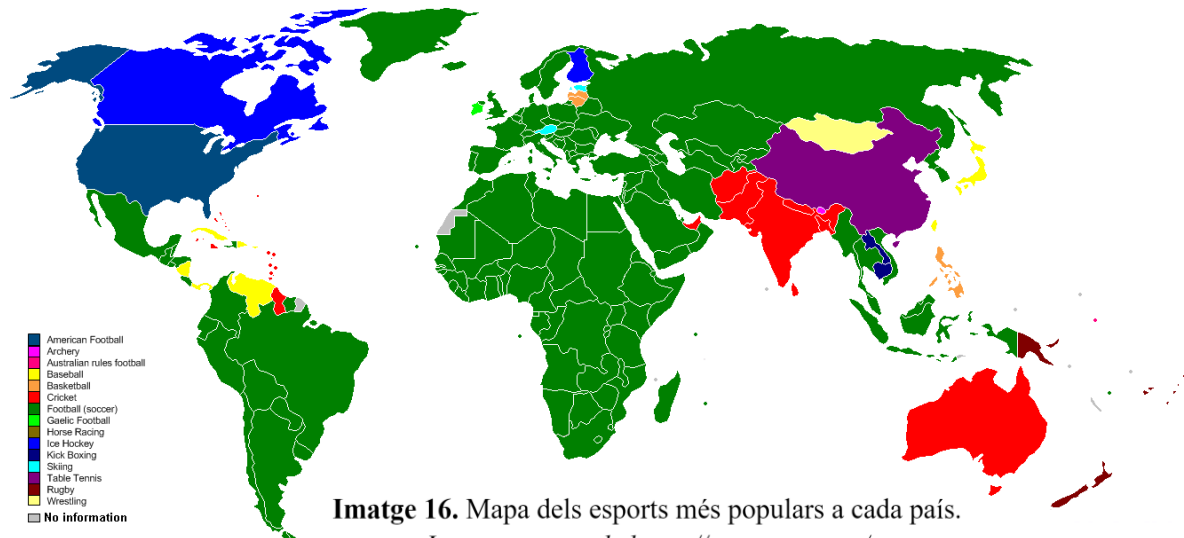
Actualment existeixen més de cinquanta marques que operen de forma legal en el mercat d'apostes en línia espanyol. El negoci dels jocs d'atzar per Internet mou cada any milions d'euros a Espanya i es tracta d'un mercat que es troba en constant creixement. Segons l'Informe Anual de la Direcció General d'Ordenació del Joc, l'any 2017 els casinos i cases d'apostes en línia van recaptar 560 milions d'euros, amb les apostes esportives com el joc al qual més gent va participar-hi.

D'aquesta manera, cada vegada hi ha més empresaris veient en aquest món un camí on fer negoci. Així mateix, no podem oblidar que, com totes les empreses i negocis al sistema actual, les cases d'apostes i similars estan subjectes a les lleis de mercat capitalistes i sempre actuaran amb la finalitat d'obtenir el majors beneficis, o bé, perdre els mínims ingressos.

### **3.1. Empreses i àmbits on es donen més aquestes pràctiques**

El sector dels jocs d'atzar està en constant canvi i aquests últims anys ha sofert una caiguda pel que fa a la popularitat dels jocs més clàssics com el bingo o les màquines escurabutxaques, per deixar pas a les cases d'apostes esportives, les quals han crescut de manera molt notable, especialment entre els barris més marginals.

Al voltant del món, la manera més comuna d'apostar és mitjançant els esports més famosos de la zona (*imatge 16*).



A Espanya, el futbol és l'esport amb més popularitat i, consegüentment, l'esport sobre el qual es fan més apostes. Així i tot, hi ha molts altres on les apostes són una activitat comuna i, per aquest motiu, la majoria de webs i cases d'apostes ofereixen una àmplia varietat d'esports i esports i diverses modalitats d'apostes.

A tot el món, Bet365 és l'empresa d'apostes esportives en línia més popular. Aquesta, si pagues a més una quota de client, ofereix un servei de retransmissions de diferents esports en directe, la qual cosa atreu en gran manera els potencials clients.

Just després quant a popularitat trobem l'empresa Codere, patrocinadora de l'equip de futbol Reial Madrid, i que ofereix als nous clients una oferta de 200€ per només registrar-se i fer el primer dipòsit, estratègia molt utilitzada en aquest món també per atraure a nous clients.

Com aquestes dues hi ha desenes d'empreses similars que obtenen els seus beneficis, generalment, a través de les quotes dels seus clients i quedant-se amb les quantitats de diners apostades a resultats que finalment no són els obtinguts.

Així i tot, no s'ha d'oblidar la importància que té al nostre país altres jocs d'atzar com la Loteria, la qual també és el joc d'atzar que arriba al públic més extens.

Aquí tenim la Loteria Nacional d'Espanya, la qual està dirigida per l'empresa pública *Sociedad Estatal Loterías y Apuestas del Estado, S.A.* (SELAE), l'encarregada de dur a terme les gestions

necessàries per a la comercialització de diferents loteries a tot el país i estudiar i garantir la seva venda i funcionament. Loteries i Apostes de l'Estat opera nou jocs diferents:

En primer lloc, la Loteria Nacional, que es una loteria passiva en la qual els participants compren bitllets amb un nombre i una sèrie prèviament definits i que fan els sorteigs cada dijous i dissabte i, extraordinàriament, a Nadal i al gener.

En segon lloc, la Loteria Primitiva, que tracta d'una loteria activa en la qual el participant és qui tria els números i fan els sortejos també els dijous i els dissabtes.

També trobem la Bonoloto, que és un tipus d'aposta molt semblant a la Loteria Primitiva, però de preus més baixos i, per tant, de premis menors i el sorteig de *El Gordo de la Primitiva*, al



Imatge 17. Països participants en l'Euromillones.  
Imatge extreta de <https://es.wikipedia.org>

contrari. També regula l'*Euromillones*, un sorteig on participen altres països arreu d'Europa (imatge 17) i en el qual les possibilitats de guanyar són menors, però els premis més elevats.

- Països fundadors (febrer de 2004)
- Països restants (octubre de 2004)

Per últim, també comercialitza les butlletes de La Quiniela, el Quinigol, que és una variant de la Quiniela, i el Lototurf i el Quíntuple Plus, que són dos tipus d'apostes hípiques (imatge 18).



Imatge 18. Logos d'alguns dels jocs de Loteries i Apostes de l'Estat.  
Imatge extreta de <https://www.comprobarloteria.net>

Aquestes empreses són públiques, de manera que els diners que treuen de beneficis van a parar a l'Estat i, a més a més, d'altra banda, mitjançant els impostos també l'Estat rep diners dels premis que s'atorguen una vegada s'anuncien els guanyadors. Les persones que finalment tenen les butlletes guanyadores no es queden per a elles mateixes el premi íntegre, sinó que un percentatge dels premis elevats ha de tributar i se l'emporta Hisenda.

La SELAE és una de les poques empreses públiques que genera una gran quantitat de beneficis, sent la companyia pública més rendible d'Espanya (*imatge 19*).

L'any 2018, la SELAE guanyava en beneficis 2500 milions l'any. En el cas d'aquesta empresa, distingir entre beneficis bruts, que són els guanys que tenim abans de pagar els impostos, i els beneficis nets, després de pagar els impostos, no cal, ja que al final tant els beneficis nets com els impostos que es paguen, en ser una empresa estatal integrada en el Ministeri d'Hisenda, acaben anant al mateix lloc, a les arques de l'Estat. Aquestes xifres tan

elevades fa que en tenir només 600 treballadors l'empresa, té una ràtio de rendibilitat d'uns 4 milions d'euros per cadascun dels treballadors de plantilla. Una altra dada que cal destacar és que aproximadament el 40% dels beneficis totals de l'any s'obtenen només dels sortejos extraordinaris de Nadal i de *El Niño*, de manera que aquestes dues dates són claus en el món de la loteria espanyola.

Així i tot, aquest és un tipus de benefici empresarial poc estable, ja que l'atzar fa que els seus beneficis no depenguin només de les vendes, sinó que els guanys depenen de si toquen i es reparteixen més o menys premis, activitat la qual suposa una gran part de les despeses d'aquesta empresa. Normalment, es paga en el total de premis un 60%-70%, però de qualsevol manera, després una part d'aquests premis tornen en forma d'impostos a l'Estat, de manera que el benefici continua sent molt elevat.



**Imatge 19.** Recaudació de l'Estat espanyol a partir dels jocs d'atzar de la SELAE. *Imatge extreta de* <https://www.abc.es/economia>

### 3.2. Legislació espanyola

A Espanya, com ja s'ha vist, diversos tipus de loteria estan regulats per l'Estat, igual que passa amb les apostes als actes esportius, especialment el futbol, que cada vegada agafa més influència. La legalització de les apostes esportives i els locals com casinos on es juguen jocs d'atzar amb la finalitat de guanyar diners, sempre ha sigut un tema molt polèmic. Al llarg de

la història, les lleis al respecte han anat canviant i moltes vegades inclús ha sigut inexistents, creant diversos vuits legals.

Quant a la història més recent d'Espanya, des de la dictadura del Primo de Rivera fins a la mort de Francisco Franco la llei prohibia l'existència de casinos i cases d'apostes, cosa que va fer que es tanquessin tots els locals que hi havia, però no van aconseguir que desapareguessin per complet aquestes pràctiques. Amb l'arribada de la democràcia, va tornar a discutir-se el tema de la penalització de les apostes i finalment es va despenalitzar amb la llei del *Real Decreto 16/1977*. A partir de llavors, la presència de locals d'apostes i casinos ha anat en augment arreu de tot el país. A aquesta primera llei es van anar fent modificacions al llarg dels anys per incloure i regular, en especial, també les apostes *online*.

El joc en línia va ser regulat i legalitzat el 5 de juny de 2012. Abans els casinos en línia operaven sense cap mena de supervisió o regulació per part de govern, és a dir, que com que no estaven inclosos, no eren ni legals ni il·legals. Des de 2012 va entrar en vigor una nova llei anomenada Llei d'Ordenació del Joc, i que fa una regularització contemplant casinos, loteries, bingos, concursos, apostes esportives i pòquer. Però així i tot, no compta amb normes per les taxes o les loot boxes a videojocs, per exemple.

La llei obliga tots els operadors a estar llicenciats per la *Dirección General de Ordenación del Juego* (DGOJ), a incorporar el logotip de joc segur a la seva pàgina web, així com tenir un domini *.es*, prohibir el registre i accés a menors d'edat i contemplar l'autoexclusió dels jugadors, és a dir, el registre en el qual han de figurar els jugadors que, generalment per motius d'addicció, no vulguin poder entrar a aquests llocs i s'ho autoprohibeixen.

També exigeix a les empreses a assegurar la protecció de dades personals dels seus usuaris i que puguin efectuar reclamacions.

Actualment, fins i tot hi ha empreses d'aquest tipus de jocs que ofereixen informes de certificació sobre la seguretat de les seves dades emeses per empreses auditores independents, per assegurar als clients que no es produeix cap classe de frau.



De la mateixa manera, la campanya de joc legal a Espanya, "*Juego seguro*" (imatge 20) contempla bloquejar l'accés a casinos en línia i llocs d'apostes que no comptin amb aquesta

**Imatge 20.** Logotip del Joc Segur. *Imatge extreta de <http://www.laregion.es>*

regulació. Una de les regles més importants que inclou és que els jugadors que participin en aquests llocs de manera il·legal, sent menors d'edat per exemple, i siguin enxampats i els bloquegin l'accés, no podran recuperar els seus diners.

Abans de l'aplicació d'aquesta llei, qualsevol web d'apostes o jocs *online* podia oferir els seus serveis a jugadors d'arreu del país sense necessitat de prohibir l'accés a menors d'edat, transparència o jocs nets, de manera que no garantien que els resultats no estiguessin modificats i podien estafar als clients sense ells poder fer res.

A més a més, amb aquesta nova llei l'Estat espanyol passa a tenir ingressos arran dels impostos que han de pagar a Hisenda aquestes empreses, que passen a haver de tributar com qualsevol altra. Per últim, també es busca promoure un joc responsable, en el qual, en teoria, els interessos dels jugadors estiguin com a prioritats.

La conseqüència més gran de l'entrada en vigència d'aquesta llei ha sigut un progressiu i constant augment en la influència i popularitat d'aquest tipus d'oci entre la població, que cada vegada sembla estar més acostumada i tendeix a normalitzar-lo; com ja porta passant anys amb jocs més tradicionals, com la loteria.

D'altra banda, la regulació de les cases d'apostes físiques, no *online*, porta ja més temps vigent, encara que cada cert temps surten modificacions de les lleis que les regulen.

Recentment, per exemple, ha sortit una llei que fixa una distància obligatòria mínima de 100 metres entre les cases d'apostes i qualsevol centre educatiu que no sigui una universitat, amb



l'objectiu que no estiguin tan presents aquests locals en els entorns freqüentats per la gent més jove, menor d'edat.

També ha modificat la regulació respecte a les màquines dels salons recreatius (*imatge 21*) on predomina el públic infantil per prohibir aquelles màquines que tinguin una aparença de jocs per adults. I és que aquests jocs d'atzar als salons de recreatius acostumen a no ser tinguts molt en compte, però tenen una influència molt considerable sobretot entre les persones més vulnerables. Aquests llocs acostumen a ser freqüentats per gent jove que van allà a passar la tarda, a celebrar aniversaris... Majoritàriament els jocs que hi ha allà són d'habilitat i competició entre



**Imatge 21.** Fotografia d'un saló recreatiu.  
*Imatge extreta de <https://unsplash.com>*

equips com el futbolí, el billar o les bitlles, però també hi ha altre tipus de màquines en les quals la diversió consisteix a gastar monedes a canvi d'un premi aleatori o un nombre de *tickets* (*imatge 22*) que, rere haver acumulat una certa quantitat, són intercanviables per joguines o diversos productes. Aquests últims, rere l'aparença de jocs infantils inofensius, amaguen les mateixes dinàmiques que la loteria o els jocs que es juguen en les cases d'apostes exclusives



**Imatge 22.** Fotografia dels tickets que s'obtenen als salons recreatius. *Imatge extreta de <https://javierin.com>*

per adults, però no obstant això, aquí els nens sí que poden jugar. De la mateixa manera que funcionen els videojocs amb llums i animacions que estimulen el nostre cervell, aquestes màquines també produeixen llums de colors i sons que criden molt l'atenció, sobretot als infants.

## 4. EFECTES PSICOLÒGICS

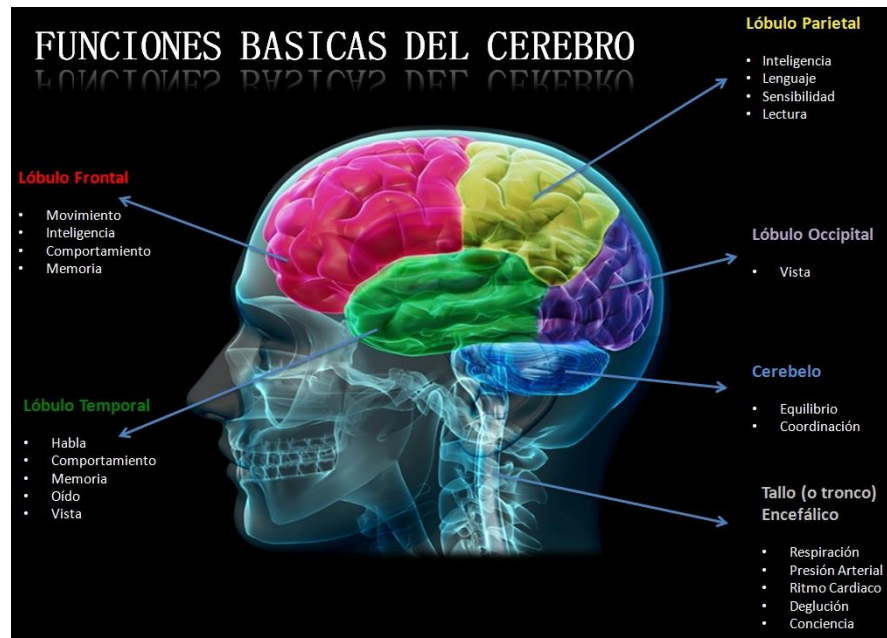
### A L'INDIVIDU

Els jocs d'atzar no acostumen a requerir grans esforços físics i es basen en una mecànica definida en l'àmbit de la neurociència com a reforç aleatori o intermitent.

Les diverses recompenses que s'obtenen als jocs d'atzar provoquen plaer i el nostre cervell, tot i les vegades que no s'ha aconseguit res, continua buscant repetir aquests estímuls que ens provoquen dopamina, l'anomenada hormona de la felicitat.

La persona veu que quan produeix una determinada acció (jugar, apostar...) de vegades rep aquesta recompensa, així que treballa per continuar aconseguint-la.

Tot aquest procés altera el funcionament normal del còrtex prefrontal (lòbul frontal), que és el que s'encarrega, entre altres coses, de valorar els possibles beneficis i perjudicis i de prendre decisions per comportar-nos d'acord amb els nostres interessos (imatge 23).



Imatge 23. Esquema de les funcions de les que s'encarrega cada part del cervell. Imatge extreta de <http://gableal.blogspot.com>

Un dels factors més perillosos en aquest àmbit per als infants és que ells encara no tenen completament desenvolupada aquesta part del cervell i, per tant, fisiològicament no són capaços de prendre decisions tan responsablement com cal.

A escala cerebral explica Dana Smith, la corresponsal de Ciència del diari britànic The Guardian que, als jocs d'atzar, "aquests èxits es perceben com mini recompenses en el cervell, alliberant dopamina i aprofitant el mateix neurocircuit implicat en l'addicció, per reforçar les accions. (...) Malgrat la seva reputació com un producte químic que produeix plaer, motivació i desig, la dopamina també té un paper crucial en la regulació de l'aprenentatge, consolidant comportaments que es repeteixen una vegada darrere l'altra". D'aquesta manera, els jocs d'atzar i les recompenses que d'ells en resulten produeixen que el nostre cervell desprengui una sèrie d'hormones que en causen sensacions agradables i de les quals passem a dependre i a buscar tornar a sentir.

El reforç intermitent causant d'aquests processos no està present només als jocs d'atzar, sinó també a altres àmbits de la nostra vida. Per exemple, és un comportament molt comú a algunes

relacions de parella en les quals hi ha un cert grau de maltractament psicològic per alguna de les persones que la formen. Una persona de la parella de vegades es preocupa per l'altra persona i altres vegades no, de vegades la tracta bé i altres l'insulta, per exemple. Això crea una dependència per part de l'altra persona que es queda aferrada a les vegades que és tractada de bona manera. Aquesta segona persona no pot saber quan "guanyarà", però ho farà amb suficient freqüència com per a continuar amb aquesta relació, igual que als jocs d'atzar.

Els jocs d'atzar es poden classificar en jocs d'atzar purs i els que exigeixen una interacció per part del jugador. Els jocs d'atzar purs estimulen exclusivament les regions del cervell on es produeixen una sèrie de mecanismes a escala neuronal associats al risc, la incertesa i l'ambició. Mentre que els que consisteixen a idear estratègies i prendre decisions més enllà de continuar apostant o no, ens obliguen a posar en funcionament més regions i desenvolupar la nostra intel·ligència per poder guanyar. Aquests també donen al jugador una major sensació d'estar en control del resultat del joc, que sovint deixa de tenir present que al final qui acaba decidint el resultat és l'atzar.

Generalment, aquests últims són els que no només es juguen per guanyar diners, sinó també per divertir-se, ja que aquests requereixen un esforç intel·lectual extra. Per jugar s'han de calcular probabilitats en base a l'experiència passada acumulada, emetre previsions de futur pròxim a partir de les quals intentar tenir èxit, i per això freqüentment com més juguen les persones a aquests jocs, més els agrada.

A més a més, aquest tipus de jocs demanden poder dur a terme raonaments abstractes, fonamentats en el reconeixement de certs patrons i en trobar diverses solucions a un problema per triar la que es creu més beneficiosa. En altres paraules, cal dur a terme un conjunt de processos cognitius mitjançant els quals es reorganitzen els coneixements amb la finalitat d'arribar a una conclusió. Aquest tipus de raonaments estan molt vinculats a la intel·ligència i només podem dur-los a terme els éssers humans, ja que som els únics animals amb llenguatge i capacitat per raonar.

Així i tot, sovint tenim errors. Per exemple, hi ha una equivocació molt comuna anomenada fal·làcia del jugador, que és una distorsió cognitiva que consisteix a creure que perquè un fet aleatori hagi succeït moltes vegades seguides en el passat, a la següent vegada ja no ocurrerà. Aquest tipus de raonaments no tenen una base lògica, però com que la persona que els ha dut a terme no se n'adona, la motiven a continuar jugant.

Tot i aquests possibles errors, per jugar a aquests jocs cal posar en funcionament un gran nombre d'àrees del cervell i desenvolupar-les és molt útil també en altres àmbits de la vida. Així, inherentment els jocs d'atzar no són negatius, sinó que poden aportar molts avantatges.

És quan s'analitzen aquests jocs conjuntament amb el context actual que sorgeixen els desavantatges i els problemes psicològics que porten a algunes persones.

A la societat capitalista els valors que predominen són l'individualisme i la cerca del benefici econòmic com a màxima aspiració i llavors molt sovint el fet de jugar a jocs d'atzar no es veu com quelcom divertit o un oci, sinó com una forma de generar ingressos fàcilment i inclús poder ascendir de classe social. Els jocs d'atzar destinats no a exclusivament la diversió, sinó amb una finalitat econòmica, de guanyar diners, com ja hem vist, existeixen des de fa milers d'anys i és aquest mode de mentalitat allò que ha desencadenat una sèrie de problemes psicològics no només individualment, sinó que s'han generalitzat a diverses capes socials i que estan directament relacionats amb aquest àmbit econòmic.

## **4.1. La ludopatia**

Els jocs d'atzar i les apostes funcionen de tal manera que es torna molt fàcil enganxar a la gent. L'addicció a aquest tipus de jocs és coneguda amb el nom de ludopatia, i aquesta afecta molt greument a molts àmbits de la vida de les persones que la pateixen.

Per aprofundir aquest punt, em centraré en l'anàlisi de la situació a l'Estat espanyol.<sup>3</sup>

Actualment, s'estima que el 80% de la població adulta a Espanya juga i que un 5% que té un comportament addictiu i per tant, el joc condiciona molt notablement la seva vida.

Es calcula que, del total dels jugadors coneguts, fins a un 5% es converteixen en addictes. A més, com a la majoria d'addiccions, la persona afectada no acostuma a reconèixer que hi està enganxada, ja que 8 de cada 10 pacients neguen el problema; i això sense contar les persones que no han sigut tractades.

Amb el pas dels últims anys, no ha augmentat molt significativament el nombre de persones addictes als jocs d'atzar i similars, però sí que ha disminuït la mitjana d'edat d'aquestes.

Carlos Villoria, doctor en Psicologia i president de l'Associació de Psicoterapeutes per a l'estudi de les Addiccions (APEAP) diu que "*Avui els ludòpates són deu anys més joves*", ja que, estadísticament, han passat des que la mitjana d'edat estigués entre els 40-45 anys als 26-35 anys. I defensa que la principal causa d'aquest fet la trobem a la inclusió d'aquest mercat a webs *online* i la facilitat cada vegada més gran per accedir-hi.

Un altre factor molt rellevant també és que es calcula de 7 de cada 10 ludòpates són homes, i que generalment aquests estan més atrets per apostes esportives, casinos i escurabutxaques. Les dones, en canvi, predominen més a bingos i loteria. Però aquesta diferència tendeix cada vegada a disminuir més. Tot i així, es calcula que fins a un 70% de les dones ludòpates han sofert violència de gènere per part de la seva parella per haver desenvolupat aquest trastorn.

La ludopatia afecta a les persones que la sofreixen fent que no puguin tenir un control de la seva conducta, que la vida d'aquestes persones giri entorn el joc i que no siguin capaces per elles soles de posar límits. Així, es tornen dependents de les apostes, inclús la seva autoestima

---

<sup>3</sup> Dades extretes de <[https://www.sabervivirtv.com/actualidad/ludopatia-adiccion-al-juego-tipos-quien-afectamas\\_3745](https://www.sabervivirtv.com/actualidad/ludopatia-adiccion-al-juego-tipos-quien-afectamas_3745)>

i el seu estat d'ànim es poden veure afectats depenent del resultat final que surti i aquest fet repercuteix també en la gent que les envolta.

La ludopatia és considerada com un trastorn psicològic, es pot tractar mitjançant ajuda de psicòlegs professionals i són molt comunes també les sessions de teràpia en grup de gent que l'ha patit.

Hi ha un patró que es repeteix sovint entre aquesta gent i n'evidencia que és molt comú que les persones amb ludopatia també tinguin altres trastorns com ansietat o depressió o greus problemes a la seva vida personal, majoritàriament d'àmbit econòmic. Els jocs d'atzar suposen per aquestes persones una manera d'aïllar-se de les coses negatives que els envolten per unes hores i aquest és un dels motius pels quals moltes vegades els jocs d'atzar han sigut comparats amb les drogues. A més a més, l'addicció als jocs d'atzar afecta de manera molt similar al nostre cervell a com ho fan aquestes.

El psiquiatre Gonzalo Haro, responsable del programa de Patologia Dual de l'Hospital Provincial de Castelló diu que:

*“Si agafem una fotografia d'una persona que consumeix cocaïna i d'una altra que juga, no sabríem distingir què cervell és quin. (...) Hi ha una vulnerabilitat comuna perquè, al cap i a la fi, les addiccions comportamentals actuen sobre les mateixes vies i mecanismes que les addiccions amb substància. (...) Aquest cervell ha canviat i afavoreix que hi hagi addiccions creuades”.*

En una societat regida per la immediatesa, un dels factors que determinen els jocs més addictius és la proximitat entre el joc i la consecució del premi. Per aquest motiu, les apostes esportives, els jocs escurabutxaques, les *loot boxes*, els rasques i el bingo són més addictius que jocs com la loteria, per exemple, en la qual trigues dies a saber si t'ha tocat o no el premi.

L'addicció que poden causar aquests jocs afecta molt notablement a l'economia de la persona que la té, ja que moltes vegades pot comportar grans pèrdues de diners, sent especialment greu en els joves, els quals, per norma general, no tenen ingressos fixos i pot arribar a suposar-los un gran problema.

Per últim, diversos estudis sobre el cervell dels menors d'edat evidencien que ells tenen més predisposició per a enganxar-se a aquest tipus de jocs. Un estudi realitzat per *Journal of*

*Gambling Studies*, associa les edats més primerenques d'inici dels jocs amb una major severitat en les conductes addictives que aquest pot comportar.

Aquest fet l'expliquen dient que la gent més jove generalment actua de manera més impulsiva i busca noves experiències i sensacions i això els porta a enganxar-se a aquelles activitats que s'ho proporcionen.

La gent gran, en canvi, utilitzen el joc de manera dissuasiva dels seus problemes diaris i per escapar de les emocions negatives del seu dia a dia, com la soledat, la insatisfacció i fins i tot els dolors físics.

Finalment, podem observar com aquests jocs actuen com a mecanisme d'evitació dels problemes diaris per a diverses persones alhora que poden arribar a causar molts perjudicis per algunes altres, en especial sobre els més joves, els quals poden tornar-se addictes i arribar a sofrir les conseqüències de manera molt més nociva.

## 5. ENTREVISTES

Per la part pràctica del treball he realitzat dues entrevistes relacionades amb el món de les apostes. D'una banda, he entrevistat a una venedora de loteria i, d'altra banda, a un jugador d'apostes esportives.

### **Entrevista 1:**

**Nom i cognom de l'entrevistada:** Maria Josefa López

**Motiu per fer-li a ella l'entrevista:** Fa 33 anys que treballa venent loteria.

**Forma de contacte:** És la mare d'un amic.

**Lloc de l'entrevista:** Telemàticament, per Discord.

**Objectiu de l'entrevista:** Poder veure més de prop com es viu i percepció aquest món de les apostes des del punt de vista d'una persona que hi està implicada en ell cada dia i veure si la informació que he estat recollint al llarg del treball es correspon amb les seves respostes sobre el que ella ha pogut observar durant tot aquest temps que porta treballant.

### **Entrevista 2:**

**Nom i cognom de l'entrevistat:** Anònim

**Motiu per fer-li a ell l'entrevista:** Acostuma a fer apostes esportives.

**Forma de contacte:** És un amic.

**Lloc de l'entrevista:** En persona, al carrer.

**Objectiu de l'entrevista:** Veure com percepció el mateix client que està ficat en les apostes esportives aquestes pràctiques i investigar, principalment, què és allò que el motiva per fer-ho.

*(Per consultar la transcripció de les entrevistes, veure l'annex a la pàgina 56.)*

### **5.1. Conclusions entrevistes**

#### **Entrevista 1:**



A l'entrevista 1 el principal fet que podem observar és que la loteria continua sent un joc molt popular avui en dia, arribant fins a 150 aproximadament el nombre de persones que en compren cada dia a un establiment estàndard. El públic d'aquest joc d'atzar tendeix a presentar una mitjana d'edat elevada, entre el 50 i 60 anys, però es veu que cada vegada predomina més la gent jove, sobretot a causa de la implementació de nous jocs com els rasques, en els quals els resultats són immediats. No obstant això, no es veu una predominança de persones de cap gènere entre els clients. El que sí que predomina són les preferències supersticioses per uns números o altres.

D'altra banda, els jocs de la loteria més convencionals porten a la nostra societat dècades i estan molt integrats a la nostra cultura. Així, a dates assenyalades com a Nadal una de les tradicions consisteix a comprar la loteria especial d'aquesta època. D'igual manera, gran part de la gent gran que compra loteria va començar des de més joves, i confien en la petita possibilitat que alguna vegada els toqui el premi. A més a més, també hi ha un factor de pressió social i de culpabilitat molt rellevant a l'hora d'optar per no deixar de comprar loteria.

Així i tot, sembla que els adults més joves es controlen més a l'hora de gastar-se diners, probablement perquè en general viuen una situació més precària i no tenen els ingressos assegurats.

Per últim, els locals de venda de loteria tenen completament prohibit vendre'n cap cosa a les persones menors d'edat, ja que són més fàcilment influenciables i pot suposar un perill més elevat per a elles. Malgrat això, activitats com la venda de butlletes de loteria per part d'infants a l'escola porten fent-se des de fa més de 30 anys, cosa la qual evidencia la gran normalització d'aquests jocs d'apostes dins la nostra societat i pot comportar problemes d'addicció futurs a aquestes generacions.

## **Entrevista 2:**

A l'entrevista 2, veiem la realitat rere un altre tipus d'apostes, les apostes esportives. Per començar, veiem que un dels principals factors que influeixen a l'hora d'iniciar-se a apostar és

ser, en certa manera, aficionat a algun esport anteriorment perquè si la persona normalment ja veu l'esport, apostar el que fa és afegir-li més emoció.

Un altre dels factors que potencien el fet d'endinsar-se en aquest món són les amistats que ja hi juguen, ja que suposen, en certa manera, una pressió per unir-se a aquest tipus d'oci i també desperten la curiositat entre els altres amics que encara no hi estan ficats.

Els dos motius principals pels quals aposten els clients diu l'entrevistat que són l'emoció que se li agrega a l'esport i el fet de poder guanyar diners fàcilment mentre fas una cosa que t'agrada. Així, a les competicions esportives ell acostuma a apostar pel seu equip, però si veu que no és probable que guanyi, també aposta per d'altres. D'aquesta manera, de vegades es perden diners, però en general es treuen beneficis econòmics.

Per últim, l'entrevistat explica que ell va començar en el món de les apostes esportives quan tenia quinze anys, a causa que el seu pare acostumava a jugar a la quiniela cada cap de setmana i ho feien junts. Actualment ell continua sent menor, però juga a les cases d'apostes *online* com si fos el seu pare, al qual li sembla bé. Altres amics de l'entrevistat també aposten a alguns esports i sovintegen casinos per jugar a la ruleta i jocs similars.

S'evidencia que, tot i les restriccions que s'intenten imposar per allunyar als joves d'aquestes activitats, continua sent molt fàcil accedir-hi i és una pràctica força comuna entre bastants d'ells.

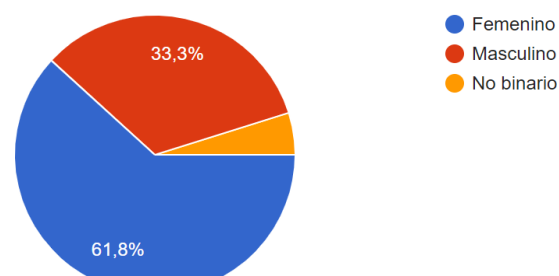
## 6. ENQUESTA

Per l'última part del treball he realitzat una enquesta a 144 persones amb l'objectiu de veure si hi ha patrons que es repeteixin entre els diferents enquestats i si tenen alguna relació entre ells i, també, si es corresponen aquestes mostres amb algunes de les dades que exposades en la part teòrica.<sup>4</sup>

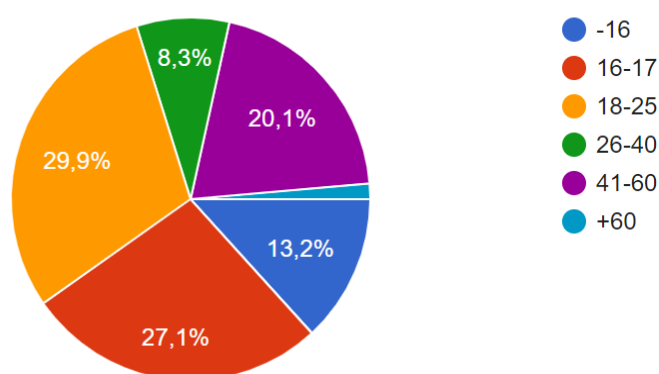
### 6.1. Dades i gràfics

1. A l'enquesta han participat un total de 89 dones (61,8%), 48 homes (33,3%) i 7 persones no binàries (4,9%).

1. Género:  
144 respostes



2. Edad:  
144 respostes



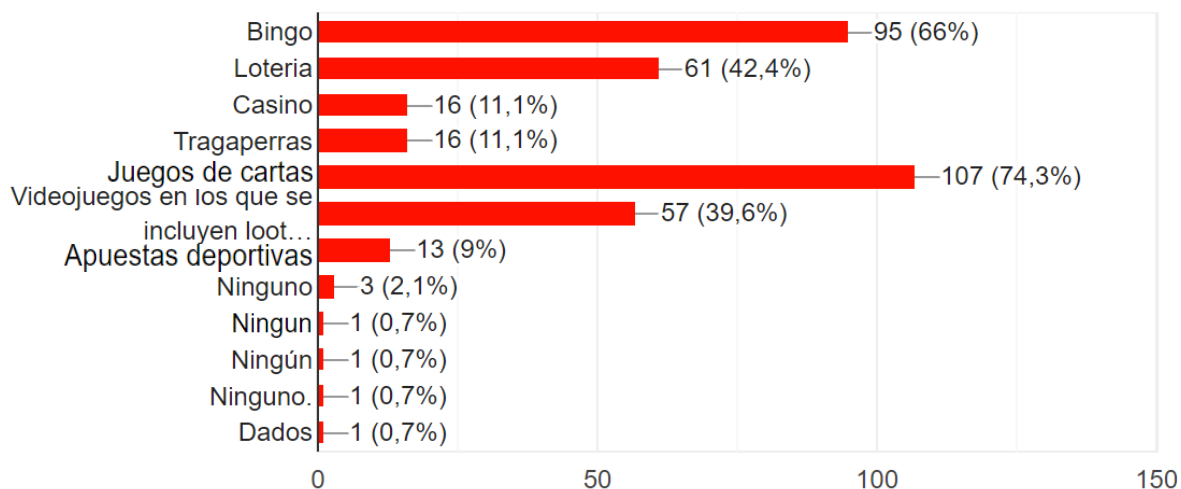
2. A l'enquesta ha participat gent de totes les edats. Majoritàriament ha participat gent l'edat de la qual es troba entre els 18 i els 25 anys, seguida de gent que es troba entre els 16 als 17 anys i de persones entre els 41 i els 60 anys.

<sup>4</sup> Per veure els resultats de l'enquesta més detalladament, consultar l'enllaç:  
<[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe7c7x-iiuPCJyUi5P\\_edhh6U3NdyNgM83Atvdz5r1CN4R7Lw/closedform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSe7c7x-iiuPCJyUi5P_edhh6U3NdyNgM83Atvdz5r1CN4R7Lw/closedform)>

### 3. El joc d'atzar al qual ha jugat més gent és a les cartes, seguit del bingo, la loteria i els

### 3. ¿A cuáles de estos juegos has jugado alguna vez (ya sea de manera oficial o entre amigos)?

144 respuestas

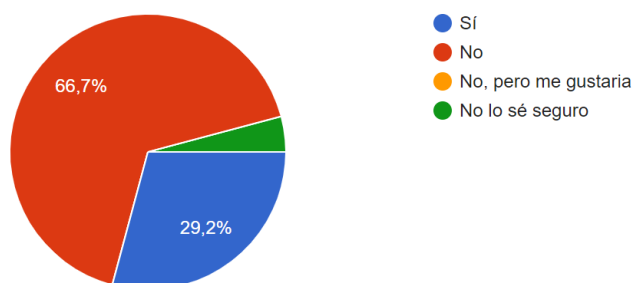


videojocs en els quals s'inclouen *loot boxes*.

Tan sols 6 persones de les 144 mai han jugat a cap joc d'atzar.

### 4. ¿Alguna vez has apostado dinero en algún juego/competición deportiva (ya sea entre amigos, webs oficiales...)? (Si la respuesta es Sí, sigue respondiendo las siguientes preguntas, si la respuesta es No, pasa a la pregunta 5.)

144 respuestas

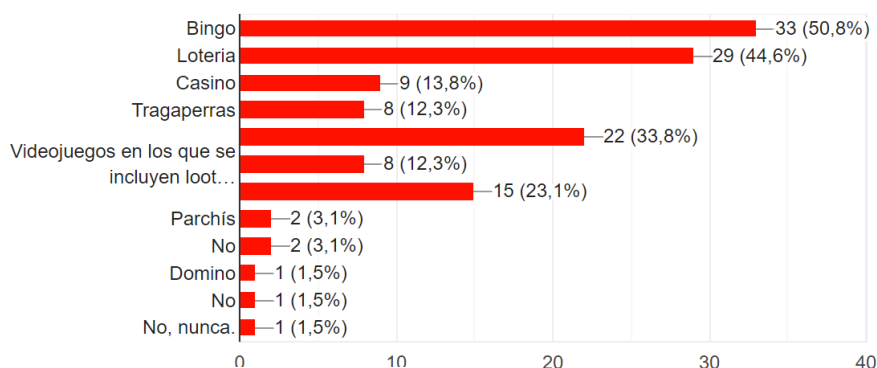


4. De les 144 persones, un total de 96, el 66,7%, mai han apostat en cap joc o competició esportiva. 42 persones sí que han apostat alguna vegada i 6 persones no n'estan segures. Cap de les persones enquestades han respost que mai han provat a apostar, però que voldrien provar-ho.

**4.1.** De les persones que sí que han apostat, un total de 62, 33 d'elles ho han fet al bingo, 29 a la loteria, 22 a jocs de cartes i 15 a apostes esportives.

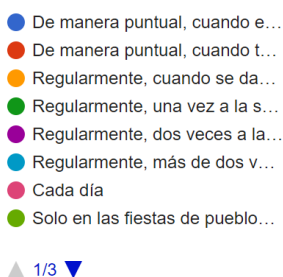
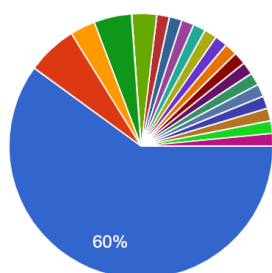
4.1. ¿Alguna vez has apostado dinero en alguno de estos juegos?

65 respostes



4.2. ¿Juegas a esos juegos, apostando, regularmente o de manera puntual?

65 respostes



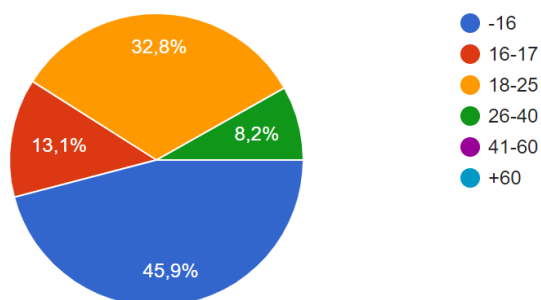
**4.2.** Més de la meitat de la gent que aposta (el 66%) ho fa de manera puntual quan estan amb amics, seguides de 4 persones que ho fan de manera puntual quan tenen temps

lliure. Una persona ho fa cada dia, 3 una vegada a la setmana, i una més de dues vegades a la setmana. La resta de participants acostumen a jugar a jocs d'atzar fent apostes només a esdeveniments puntuals com Nadal o reunions familiars.

**4.3.** La majoria de gent que aposta, 28 persones, va començar a fer-ho quan tenia menys de 16 anys i 8 persones quan tenien 16 o 17 anys. En total, són 32 les persones que van començar a apostar quan eren menors d'edat, això suposa un percentatge del 59% de les enquestades.

4.3. ¿Recuerdas a qué edad empezaste a hacerlo?

61 respostes

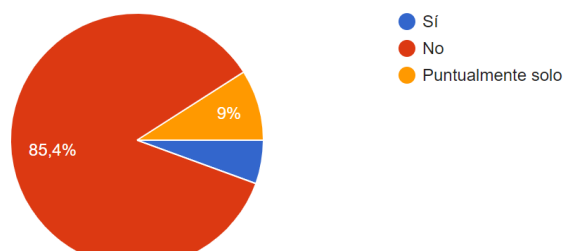


D'altra banda, 20 persones (32,8%) van començar a apostar quan ja havien complert la majoria d'edat i 5 persones quan tenien entre 26 i 40 anys.

Cap persona de les enquestades va començar a apostar amb més de 40 anys.

5. ¿Sueles frecuentar ambientes en los que predomine la práctica de juegos de azar?

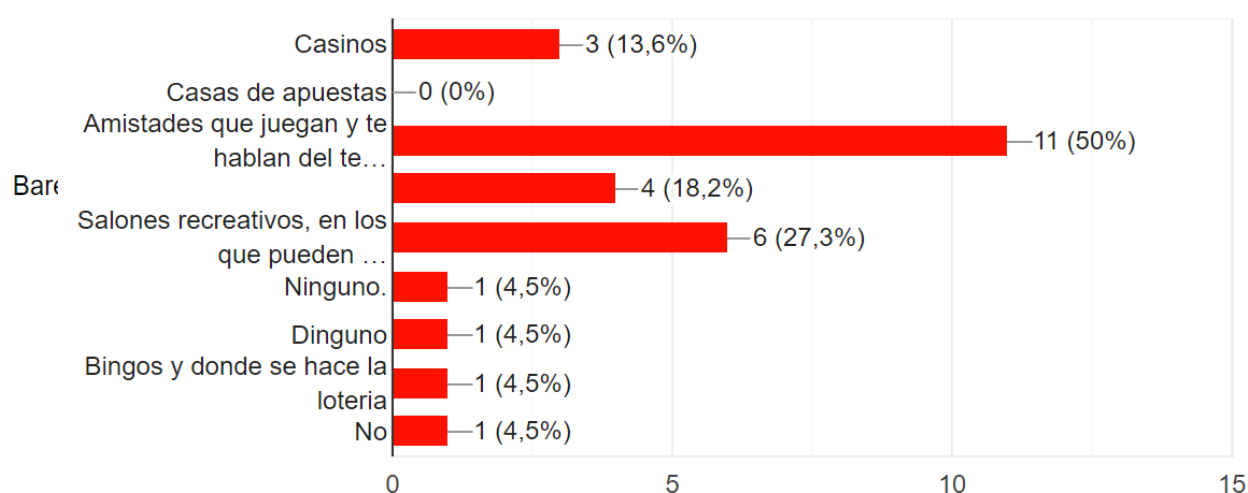
144 respuestas



5. De les 144 persones enquestades, un 85,4%, 123 d'elles, no acostumen a freqüentar ambients on predominin les pràctiques de jocs d'atzar. Un 9%, 13 persones ho fan només de manera puntual i 5,6%, 8 persones, sí.

5.1. Si la respuesta anterior es Sí/Puntualmente, ¿qué ambientes?

22 respuestas

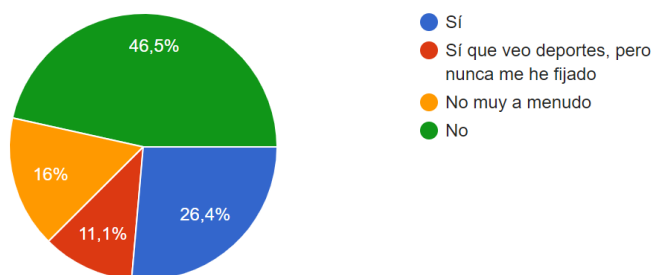


5.1. De les persones que freqüenten aquest tipus d'ambients, la meitat són amitats que els parlen del tema, seguit pels salons de recreatius on poden entrar menors i dels bars amb màquines escurabutxaques.

6. Gairebé la meitat de la gent que ha participat en l'enquesta no acostumen a veure esports on s'anuncien o patrocinen cases d'apostes, un 46,5% del total. Un 16% no els veuen sovint, un 11,1% sí que veuen esports, però mai s'han fixat i un 26,4% sí que veuen aquests esports de manera continuada.

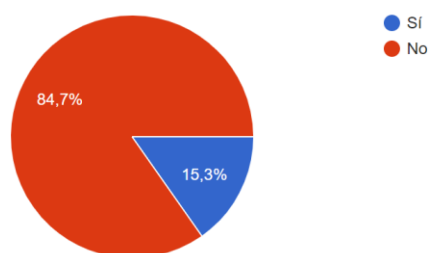
6. ¿Sueles ver deportes en los que se anuncien y/o patrocinen casas de apuestas?

144 respuestas



6.1. Si la respuesta es Sí, ¿Alguna vez estas promociones han conseguido que te diesen ganas de apostar? (lo hayas acabado haciendo o no)

59 respuestas

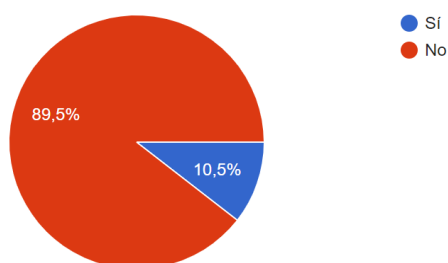


**6.1.** De les persones que sí que veuen esports on s'anuncien apostes, a un 84,5% d'elles aquesta publicitat no les ha afectat com perquè tinguessin ganes de començar a apostar, 50 persones de les 59. Però d'altra banda, a un 15,3%, a 9 persones, aquestes apostes sí que han fet que li entressin ganes d'apostar.

**6.2.** De les persones a les quals aquests anuncis sí que van suposar-los una motivació per començar a apostar, finalment un 10,5% d'elles va acabar fent-ho, és a dir, a 2 persones.

6.2. Si en la anterior pregunta también has marcado que Sí, ¿finalmente lo acabaste haciendo?

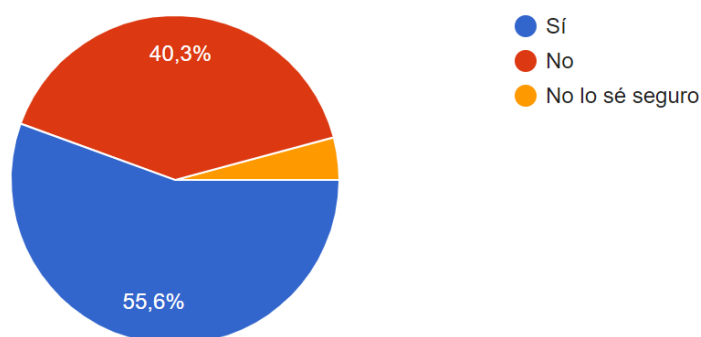
19 respuestas



**7.** Del total dels participants a

7. ¿Alguna vez has gastado dinero en las máquinas de tiquets de los recreativos? (las que pagas y te dan un número aleatorio de tiquets que después se pueden intercambiar por regalos)

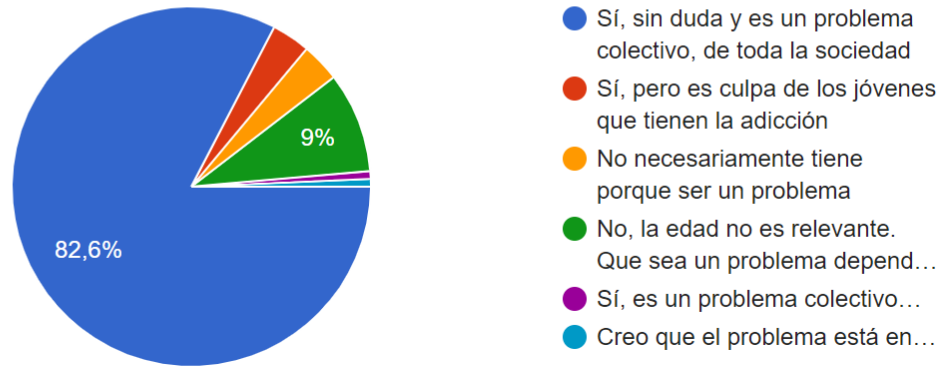
144 respuestas



l'enquesta, més de la meitat d'ells ha gastat algun cop diners en les màquines de tiquets dels salons de recreatius, en concret el 55,6%, 80 persones. Per altre costat, un 40,3% mai ho han fet i el 4,2% no n'estan segurs.

9. Según varios estudios, la media de edad de las personas ludópatas cada vez es más baja (cada vez hay más gente joven adicta a los juegos de azar, las puestas). ¿Considerarías esto un problema?

144 respostes



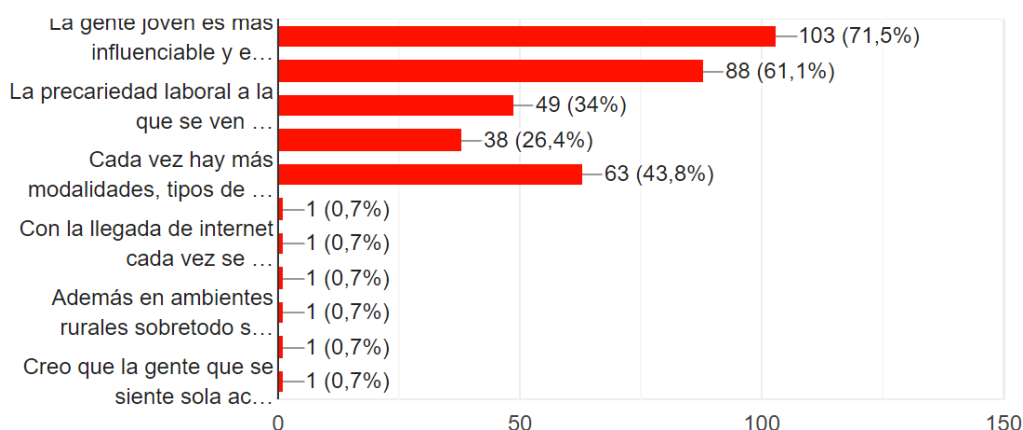
9. Per últim, la gran majoria de participants de l'enquesta, el 82,6%, consideren que el fet que la mitjana d'edat de les persones ludòpates cada vegada sigui més baixa suposa un problema col·lectiu, que s'hauria d'intentar solucionar per part de tota la societat. Un 13,9% consideren



que l'edat no és rellevant, ja que és un problema individual i un 3,5% creuen que aquest fet no necessàriament ha de ser un problema.

#### 10. ¿Por qué motivos crees que puede darse esto?

144 respostes



**10.** La principal explicació que li dona la gent a aquest fet és que la gent jove acostuma a ser més influenciable, postura sostinguda per 103 persones. El segon motiu més defensat és la incorporació d'aquests jocs d'apostes a internet i la seva accessibilitat més fàcil, tot seguit del fet que cada vegada hi hagi més modalitats de jocs d'atzar i de la precarietat laboral a la qual es veuen abocats molts joves.

### 6.2. Conclusiones encuesta

De l'enquesta realitzada es poden extreure diverses conclusions. En primer lloc, actualment el gènere de les persones no és molt decisiu quant a la pràctica de jocs d'atzar, ja que no s'observa una gran diferència d'uns gèneres a altres. En canvi, l'edat dels enquestats sí que afecta l'hora

de determinar la seva participació en jocs d'un tipus o altre, sent més populars els videojocs o cases d'apostes entre els més joves i jocs com la loteria o el bingo entre la gent més gran. Conseqüentment, a aquests dos últims jocs és on més gent ha gastat diners alguna vegada. Però, gran part de la gent que actualment aposta va començar a fer-ho quan era menor d'edat.

Per continuar, un resultat que ressalta especialment és la gran quantitat de gent que acostuma a apostar de manera puntual quan està amb amics, podent ser aquest fet una altra mostra de la pressió que també exerceixen les amistats a l'hora d'endinsar-se en aquest món, que sembla major a la que exerceixen els anuncis o patrocinis als esports, ja que la gran majoria de gent que acostuma a veure aquests esports, mai hi han apostat. D'igual manera, l'ambient on predominen les pràctiques d'atzar més freqüentat pels enquestats són converses amb amistats que parlen sobre aquest tema.

Tot i que força gent al començament de l'enquesta va respondre que no havien apostat diners a cap joc d'atzar, gran part d'ells sí que han jugat alguna vegada a les màquines de tiquets dels salons de recreatiu. Aquest fet mostra com aquests jocs no sempre són considerats com jocs d'apostes, com si passa amb tots els altres jocs d'atzar.

Per últim, la gent enquestada, majoritàriament, mostra una preocupació pel fet que cada vegada l'edat de les persones ludòpates sigui més baixa, que suposen que és pel fet que les persones d'aquestes edats són més influenciables junt amb la inclusió d'aquests jocs a internet i consideren que és un problema social.

## **7. CONCLUSIONS FINALS**

Els jocs d'atzar tenen un gran recorregut històric i són quasi tan antics com els mateixos éssers humans. Aquests jocs van formar part del procés d'humanització i van sorgir com una forma més de diversió que, a més, permetia participar en noves activitats de la tribu a la gent més gran i als més joves. Més endavant, van passar a ser útils per recaptar diners per l'Estat i les classes dominants no van perdre l'oportunitat d'aprofitar-los en el seu benefici. Actualment, han esdevingut un gran mercat que mou milions d'euros cada any i que continua en constant creixement.

Les empreses es recolzen en l'apel·lació a l'autocontrol per treure's responsabilitat sobre la salut dels seus clients, que sovint acaben perjudicats. Tot i la gran fama que tenen aquestes apostes i la seva integració a la nostra cultura, poden comportar una sèrie de conseqüències negatives, sobretot a la gent més vulnerable, que sovint són ignorades i de les que cal ser conscient per poder intentar prevenir.

Finalment, es veu com d'una activitat humanitzadora, que en altres condicions podria ser una gran eina per desenvolupar les nostres capacitats mentals o passar una bona estona, ha esdevingut ara un perill potencial, especialment per la gent més jove o les persones amb trastorns psicològics, entre d'altres. Aquests jocs i la seva publicitat estan al nostre voltant constantment i podem trobar-los a gairebé qualsevol lloc on anem, per aquest motiu, la solució al problema que ocasionen no es podrà donar amb mesures parcials per part dels diferents governs, sinó amb un canvi de mecàniques de funcionament econòmic més generals i la invenció de noves formes d'oci que ja no estiguin basades en el consum i la immediatesa, sinó en la diversió com a fi últim.

## **8. BIBLIOGRAFIA I WEBGRAFIA**

## 2.1. Definició d'atzar

- Diccionari de la llengua catalana [en línia] [Consultat: 23-7-2020] Disponible a: <https://dlc.iec.cat/Results?DecEntradaText=atzar>
- Atzar al Viccionari [en línia] [Consultat: 26-9-2020] <https://ca.wiktionary.org/wiki/atzar>
- Atzar a la Viquipèdia [en línia] [Consultat: 24-7-2020] Disponible a: [https://ca.wikipedia.org/wiki/Atzar#En\\_ci%20C3%A8ncia\\_de\\_la\\_informaci%C3%B3](https://ca.wikipedia.org/wiki/Atzar#En_ci%20C3%A8ncia_de_la_informaci%C3%B3)
- Etimologia de atzar [en línia] [Consultat: 26-9-2020] Disponible a: <http://etimologias.dechile.net/?azar>
- Significat d'atzar [en línia] [Consultat: 5-11-2020] Disponible a: <https://www.significados.com/azar/>
- Préstamos árabes, origen y leyenda: Azahar [en línia] [Consultat: 6-11-2020] Disponible a: <https://lidbenit.wordpress.com/2015/05/07/prestamos-arabes-origen-y-leyenda-azahar/>
- Semanticos Azares [en línia] [Consultat: 6-11-2020] Disponible a: <https://lilemus.wordpress.com/2015/03/06/semanticos-azares/>
- Taba a la RAE [en línia] [Consultat: 26-9-2020] Disponible a: <https://dle.rae.es/taaba>
- Juego de las tabas a la Viquipedia [en línia] [Consultat: 26-9-2020] Disponible a: [https://es.wikipedia.org/wiki/Juego\\_de\\_las\\_tabas](https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_las_tabas)
- ¿Cuál es el origen del término 'azar'? [en línia] [Consultat: 26-9-2020] Disponible a: <https://blogs.20minutos.es/yaestaellistoquetodolosabe/cual-es-el-origen-del-termino-azar/>

## 2.2. Les diferents postures filosòfiques sobre la concepció de l'atzar

- Azar, orden y caos [en línia] [Consultat: 22-11-2020] Disponible a: [https://www.lahaine.org/est\\_espanol.php/azar-orden-y-caos](https://www.lahaine.org/est_espanol.php/azar-orden-y-caos)
- Marxismo y ciencia [en línia] [Consultat: 5-11-2020] Disponible a: [https://www.nodo50.org/ciencia\\_popular/articulos/Gasper.htm](https://www.nodo50.org/ciencia_popular/articulos/Gasper.htm)
- 'Marx and the Objectivity of Science' (Marx y la objetividad de la ciencia) de R Boyd et al (eds), The Philosophy of Science (La Filosofía de la Ciencia) (London, 1991), p769. [Consultat: 5-11-2020]
- Causa y efecto (filosofia) [Consultat: 5-11-2020] Disponible a: [https://www.ecured.cu/Causa\\_y\\_efecto\\_%28Filosof%C3%ADa%29](https://www.ecured.cu/Causa_y_efecto_%28Filosof%C3%ADa%29)
- Marx and Engels sobre la aleatoriedad y el agente humano, Julian Wells
- Stephen Hawking a Viquipedia [Consultat: 21-11-2020] Disponible a: [https://es.wikipedia.org/wiki/Stephen\\_Hawking#Pensamiento\\_filos%C3%B3fico](https://es.wikipedia.org/wiki/Stephen_Hawking#Pensamiento_filos%C3%B3fico)

## 2.3. Origen etimològic dels termes atzar i sort

- Etimologia de suerte [en línia] [Consultat: 5-11-2020] Disponible a: <http://etimologias.dechile.net/?suerte>

- Significado de suerte [en línia] [Consultat: 5-11-2020] Disponible a: <https://www.significados.com/suerte/>
- El azar, los dado de Dios y el cleroterion [en línia] [Consultat: 23-11-2020] Disponible a: <https://www.lasnuevemusas.com/el-azar-los-dados-de-dios-y-el-cleroterion/>
- Chance: Dem Bones, a Greek Reckoning [en línia] [Consultat: 16-8-2020] Disponible a: <http://johnquincy.blogspot.com/2012/09/chance-dem-bones-greek-reckoning.html>

#### 2.4. Els jocs d'atzar

- Juegos de azar a Viquipedia [Consultat: 17-8-2020] Disponible a: [https://es.m.wikipedia.org/wiki/Juegos\\_de\\_azar](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Juegos_de_azar)
- Corredor de apuestas a Viquipedia [Consultat: 17-8-2020] Disponible a: [https://es.m.wikipedia.org/wiki/Corredor\\_de\\_apuestas](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Corredor_de_apuestas)
- Juegos de azar [Consultat: 17-8-2020] Disponible a: <https://juegosdeazareli.blogspot.com/2012/11/juegos-de-azar.html>
- Astragalo a Viquipedia [Consultat: 26-9-2020] Disponible a: <https://es.m.wikipedia.org/wiki/Astr%C3%A1galo>
- ¿Qué es el azar? ¿Se puede medir? [Consultat: 25-9-2020] Disponible a: <https://quecuriosidades.com/que-azar-puede-medir/>
- CASTRILLON, Omar D. y SARACHE, William. Sistema Bayesiano para Analizar el Comportamiento Aleatorio de una Lotería. Inf. tecnol. [online]. 2018, vol.29, n.1 , pp.19-26. Disponible en: <[https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-07642018000100019&lng=es&nrm=iso](https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-07642018000100019&lng=es&nrm=iso)>. ISSN 0718-0764. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642018000100019>. [Consultat: 23-11-202]
- Origen e historia de la lotería [Consultat: 6-11-2020] Disponible a: <https://curiosfera-historia.com/origen-e-historia-de-la-loteria-inventor/>
- ¿Cómo saber qué número saldrá en la ruleta? [Consultat: 25-9-2020] Disponible a: <https://jugar.pe/como-saber-que-numero-saldra-en-la-ruleta/>
- Cómo Ganar A La Primitiva [Consultat: 25-9-2020] Disponible a: <https://dinero.doncomos.com/ganar-primitiva>
- El poder de los macrodatos para predecir, ajeno a la lotería y juegos de azar [Consultat: 25-9-2020] Disponible a: <https://www.lavanguardia.com/vida/20171221/433794855093/el-poder-de-los-macrodatos-para-predecir-ajeno-a-la-loteria-y-juegos-de-azar.html>

#### 2.5. Orígens històrics d'aquests negocis

- El astrágalo: de las cavernas a las pirámides [Consultat: 26-9-2020] Disponible a: <https://www.batiburrillo.net/el-astragalo-de-las-cavernas-a-las-piramides/>
- Llibre: El juego: entre la habilidad y el azar. Escrito por Enrique López Oneto y Juan Manuel Ortega, y publicado en el año 1982 en Aula Abierta Salvat. [Consultat: 26-9-2020]

- Las 35 competencias psicológicas que deberías potenciar [Consultat: 4-11-2020] Disponible a: <https://psicologiaymente.com/psicologia/competencias-psicologicas>
- Origen e historia de los juegos de azar [Consultat: 3-11-2020] Disponible a: <https://curiosfera-historia.com/origen-e-historia-de-los-juegos-de-azar/>
- Historia de los dados – Origen e inventor [Consultat: 3-11-2020] Disponible a: <https://curiosfera-historia.com/historia-de-los-dados-inventor/>
- ¿Cuál es el origen de las casas de apuestas? Disponible a: <https://redhistoria.com/cual-es-el-origen-de-las-casas-de-apuestas/>
- Reino Unido, el origen de las casas de apuestas Disponible a: <https://londresen3dias.com/reino-unido-el-origen-de-las-casas-de-apuestas/>
- EL CURIOSO ORIGEN DE LAS APUESTAS DEPORTIVAS Disponible a: <https://muhimu.es/comunidad/curioso-origen-apuestas-deportivas/amp/>
- Los orígenes de las Apuestas Deportivas Disponible a: <https://www.casasdeapuestas.com/los-origenes-de-las-apuestas-deportivas/>
- La evolución de los juegos de azar: desde sus orígenes hasta la actualidad [Consultat: 23-11-2020] Disponible a: <https://www.ancient-origins.es/noticias-historia/historia-juegos-de-azar-005004>
- Ordenamiento de Tafurerías [Consultat: 6-11-2020] Disponible a: <http://www.enciclonet.com/articulo/ordenamiento-de-tafurerias/>
- Diosa de la fortuna y el Azar, la diosa Tiqué [Consultat: 22-11-2020] Disponible a: <https://www.mitosclasicos.com/diosa-de-la-fortuna>

## 2.6. Situació d'aquests negocis a l'actualitat

- ¿Las apuestas online son legales? Disponible a: <https://jugarbet.com/las-apuestas-online-son-legales/>
- ¿Es legal apostar en los esports? Disponible a: <https://www.marca.com/esports/2020/07/27/5f1ee275e2704e5b7e8b4628.html>
- Aplicaciones juegos de azar [Consultat: 23-11-2020] Disponible a: <https://juegosdeazar.win/>
- Qué son las loot boxes de los juegos modernos y por qué las acusan de fomentar la ludopatía en los chavales [Consultat: 23-11-2020] Disponible a: <https://magnet.xataka.com/preguntas-no-tan-frecuentes/que-son-las-loot-boxes-de-los-juegos-modernos-y-por-que-las-acusan-de-fomentar-la-ludopatia-en-los-chavales>
- Loot boxes de videojuegos se incluirán en la ley de juegos de azar en España [Consultat: 23-11-2020] Disponible a: <https://hardwaresfera.com/noticias/videojuegos/ley-lootboxes-espana/>

## 2.7. Els anuncis i el patrocini esportiu

- ¿QUÉ ES EL PATROCINIO DEPORTIVO? Disponible a: <http://www.patrocinaundeportista.com/patrociniodeportivo#>
- Patrocini deportivo a Wikipedia Disponible a: <https://es.wikipedia.org/wiki/Patrociniodeportivo>
- Patrocini deportivo: el valor de apostar por el caballo ganador Disponible a: <https://carloslopezmartinez.com/patrociniodeportivo-marca-online-sponsor/>

- La mitad de las firmas elevará la inversión en patrocinio deportivo Disponible a: <https://www.expansion.com/directivos/deporte-negocio/2017/01/31/588f3acee5fdea222d8b4608.html>
- Garzón advierte al Valencia, el Sevilla y demás clubes patrocinados por casas de apuestas: "Es una temeridad" [Consultat: 23-11-2020] Disponible a: [https://www.niusdiario.es/deportes/ministro-alberto-garzon-avisa-clubes-renueven-patrocinio-casas-apuestas-valencia-deportivo\\_18\\_3009570257.html](https://www.niusdiario.es/deportes/ministro-alberto-garzon-avisa-clubes-renueven-patrocinio-casas-apuestas-valencia-deportivo_18_3009570257.html)
- Publicidad de casas de apuestas en el fútbol [Consultat: 23-11-2020] Disponible a: <http://www.columnadeportiva.com/2018/10/08/publicidad-apuestas-futbol/>

### 3. Situació actual a Espanya

- Historia de las apuestas en España Disponible a: <https://apuestasonline.net/historia-apuestas-espana/>
- Corredor de apuestas Disponible a: [https://es.m.wikipedia.org/wiki/Corredor\\_de\\_apuestas](https://es.m.wikipedia.org/wiki/Corredor_de_apuestas)
- Historia y evolución de las casas de apuestas Disponible a: <https://www.granadadigital.es/historia-y-evolucion-de-las-casas-de-apuestas/>

#### 3.1. Empreses i àmbits on es donen més aquestes pràctiques

- TOP 15 Apuestas deportivas[Consultat: 7-11-2020] Disponible a: [http://www.apuestasdeportivas.com/?utm\\_source=bing&utm\\_medium=cpc&utm\\_campaign=Apuestas%20Deportivas%20general&utm\\_term=casas%20apuestas&utm\\_content=Casas%20de%20apuestas](http://www.apuestasdeportivas.com/?utm_source=bing&utm_medium=cpc&utm_campaign=Apuestas%20Deportivas%20general&utm_term=casas%20apuestas&utm_content=Casas%20de%20apuestas)
- Lotería Nacional[Consultat: 7-11-2020] Disponible a: [https://es.wikipedia.org/wiki/Loter%C3%ADa\\_Nacional\\_de\\_Espa%C3%B1a](https://es.wikipedia.org/wiki/Loter%C3%ADa_Nacional_de_Espa%C3%B1a)
- Loterías y Apuestas del Estado[Consultat: 7-11-2020] Disponible a: [https://es.wikipedia.org/wiki/Loter%C3%ADas\\_y\\_Apuestas\\_del\\_Estado](https://es.wikipedia.org/wiki/Loter%C3%ADas_y_Apuestas_del_Estado)
- ¿Cuánto dinero se lleva Hacienda de un premio de Lotería o Euromillones? [Consultat: 7-11-2020] Disponible a: <https://www.lainformacion.com/economia-negocios-y-finanzas/loteria-euromillones-pago-impuesto-hacienda/2812272/>
- Loterías y Apuestas del Estado cotizará en bolsa en noviembre [Consultat: 7-11-2020] Disponible a: <https://www.publico.es/actualidad/loterias-y-apuestas-del-cotizara.html>
- Loterías, la empresa con la que el Estado gana más de 2.500 millones al año[Consultat: 7-11-2020] Disponible a: [https://www.abc.es/economia/abci-loterias-empresa-estado-gana-mas-2500-millones-201801042048\\_noticia.html](https://www.abc.es/economia/abci-loterias-empresa-estado-gana-mas-2500-millones-201801042048_noticia.html)
- Tributación de los premios de lotería en 2018 y 2019 [Consultat: 7-11-2020] Disponible a: <https://www.ineaf.es/tribuna/tributacion-de-los-premios-de-loteria-en-2018-y-2019/>

#### 3.2. Legislació

- HISTORIA DE LOS CASINOS Y LOS JUEGOS EN AZAR EN ESPAÑA [Consultat: 7-11-2020] Disponible a: <https://www.vegasmaster.com/es/historia-de-los-casinos-y-los-juegos-en-azar-en-espana/>
- JUEGO ONLINE LEGAL EN ESPAÑA [Consultat: 7-11-2020] Disponible a: <https://www.vegasmaster.com/es/la-guia-de-casinos/paso1/juegue-seguro/juego-online-legal-en-espana/>
- ¿Qué dice la ley sobre los casinos online y el juego online? [Consultat: 8-11-2020] Disponible a: <https://www.laregion.es/articulo/tendencias/dice-ley-casinos-online-juego-online/20180226092122773898.html>

- La situación legal de las Casas de Apuestas a debate [Consultat: 8-11-2020] Disponible a: <https://revistadigital.inesem.es/juridico/regulacion-legal-de-las-casas-de-apuestas/>
- Madrid aprueba el Decreto que regula los Locales de Juego y Casas de Apuestas [Consultat: 8-11-2020] Disponible a: <https://www.azarplus.com/madrid-aprueba-el-decreto-que-regula-los-locales-de-juego-y-casas-de-apuestas/>
- Ley 13/2011, de 27 de mayo, de regulación del juego. Jefatura del Estado «BOE» núm. 127, de 28 de mayo de 2011
- Un país lleno de puntos para apostar: las casas de juego crecen a pesar de las advertencias sobre la ludopatía [Consultat: 26-11-2020] Disponible a: [https://www.eldiario.es/sociedad/puntos-apostar-apuestas-advertencias-ludopatia\\_1\\_1904833.html](https://www.eldiario.es/sociedad/puntos-apostar-apuestas-advertencias-ludopatia_1_1904833.html)

#### 4. Efectes psicològics a l'individu

- INFORMACIÓN GENERAL SOBRE JUEGO SEGURO Y LOS POSIBLES RIESGOS DEL JUEGO [Consultat: 7-11-2020] Disponible a: <https://www.selae.es/es/web-corporativa/responsabilidad-social/gestion-responsable-del-juego/informacion-general-sobre-juego-seguro>  
  
Nuestro cerebro y los juegos de azar [Consultat: 8-11-2020] Disponible a: <http://blog.espol.edu.ec/kelwivas/tag/cerebro/>
- Inteligencia abstracta [Consultat: 13-11-2020] Disponible a: <https://metodobebepoliglota.com/inteligencia-abstracta/>
- ¿Qué es el razonamiento abstracto y cómo entrenarlo? [Consultat: 13-11-2020] Disponible a: <https://psicologiaymente.com/inteligencia/razonamiento-abstracto>
- La falacia del jugador: qué es y cómo nos afecta [Consultat: 14-11-2020] Disponible a: <https://psicologiaymente.com/psicologia/falacia-del-jugador>
- Identifican la parte del cerebro vinculada a la adicción a los juegos de azar [Consultat: 14-11-2020] Disponible a: <https://www.abc.es/salud/noticias/20140407/abci-juego-tratamiento-201404071913.html>
- <https://www.elsaltodiario.com/nueva-revolucion/el-gordo-no-ha-caido-en-casa-de-jonathan>

#### 4.1. La ludopatía

- A quién afectan más los nuevos tipos de ludopatía [Consultat: 8-11-2020] Disponible a: [https://www.sabervivirtv.com/actualidad/ludopatia-adiccion-al-juego-tipos-quien-afecta-mas\\_3745](https://www.sabervivirtv.com/actualidad/ludopatia-adiccion-al-juego-tipos-quien-afecta-mas_3745)
- La adicción al juego está asociada a la edad [Consultat: 24-11-2020] Disponible a: <https://www.abc.es/salud/noticias/20130408/abci-adiccion-juego-esta-asociada-201311291300.html#vca=mod-sugeridos-p1&vmc=relacionados&vso=la-adiccion-al-juego-esta-asociada-a-la-edad&vli=noticia.foto.salud>
- Tres jóvenes tienen una idea de película contra la adicción al juego [Consultat: 24-11-2020] Disponible a: [https://www.abc.es/familia/educacion/abci-tres-jovenes-tienen-idea-pelicula-contra-adiccion-juego-202007150216\\_noticia.html](https://www.abc.es/familia/educacion/abci-tres-jovenes-tienen-idea-pelicula-contra-adiccion-juego-202007150216_noticia.html)
- Apostar en internet causa al cerebro un efecto similar al de la cocaína [Consultat: 25-11-2020] Disponible a: [https://www.abc.es/espana/comunidad-valenciana/abci-apostar-internet-causa-cerebro-efecto-similar-cocaina-201811101335\\_noticia.html](https://www.abc.es/espana/comunidad-valenciana/abci-apostar-internet-causa-cerebro-efecto-similar-cocaina-201811101335_noticia.html)



- La adicción al juego ya no es una cuestión de género[Consultat: 25-11-2020] Disponible a: <https://www.abc.es/salud/noticias/20140413/abci-adicion-juego-mujer-201404111807.html>
- Así afecta Candy Crush a nuestro cerebro[Consultat: 25-11-2020] Disponible a: <https://www.abc.es/ciencia/20140402/abci-afecta-candy-crush-nuestro-201404021011.html#vca=mod-sugeridos-p3&vmc=relacionados&vso=asi-afecta-candy-crush-a-nuestro-cerebro&vli=noticia.foto.salud>
- Consecuencias de la ludopatía [Consultat: 26-11-2020] Disponible a: <https://www.sindrome-adicciones.es/blog/ludopatia/consecuencias-de-la-ludopatia/>
- Lotería de Navidad y ludopatía, una relación peligrosa [Consultat: 26-11-2020] Disponible a: <https://www.sindrome-adicciones.es/blog/ludopatia/loteria-de-navidad-y-ludopatia-una-relacion-peligrosa/>
- Nueva ley del juego y apuestas, con multas de hasta 1 millón de euros por su incumplimiento [Consultat: 26-11-2020] Disponible a: <https://www.estrelladigital.es/articulo/actualidad/nueva-ley-juego-apuestas-multas-1-millon-euros-incumplimiento/20201103165000436622.html>

## 9. ANNEX

### Transcripció de les entrevistes

#### Entrevista 1:

**- Hola, gràcies per concedir-me aquesta entrevista. El meu treball tracta sobre les apostes, els jocs d'atzar, la loteria... i volia poder veure com es percep aquest món des de més a prop. El teu fill em va dir que tu treballes venent loteria i em va semblar una molt bona oportunitat per poder aprofundir més en el tema.**

- Hola. Sí, venc loteria a l'ONCE. Pregunta'm el que vulguis jajaja.

**- Bé, primer tinc unes preguntes així més tècniques, objectives, i al final algunes d'opinió personal, més obertes.**

- D'acord.

**- Primer, fa quan treballes en això?**

- Fa 33 anys que treballo en aquest lloc.

**- Quants clients diries més o menys que passen pel local cada dia?**

- Doncs depèn del dia, però més o menys de 100 a 150.

**- Cada dia de la setmana hi ha la mateixa afluència de gent o hi ha dies més marcats?**

- Doncs els caps de setmana no treballo, però entre setmana els divendres ve més gent, ja que està *El Cuponazo*.

**- Més o menys, la mitjana d'edat dels clients quina diries que és?**

- La mitjana d'edat dels clients deu estar entre 50 i 60 anys, però també ve gent molt jove. Ells venen principalment a comprar els *rasques*.

**- Pot ser que això sigui perquè el premi dels rasques sigui més instantani, o sigui, quan es compra el rasca, se sap al moment si ha tocat o no...?**

- Clar, als joves els agrada més saber les coses al moment. Els més majors compren més cupons i loteria més convencional.

**- Tots aquests anys que portes treballant, t'ha fet la impressió que cada vegada hi ha més gent jove comprant loteria, raques i tal?**

- Sí, moltíssima més. Antigament eren quasi només els ancians, la gent més major, qui en comprava. Abans hi havia més cupons, però ara tenim rasques, Eurojackpot, hi ha més varietat de productes i de gent que ve a comprar-los.

**- D'acord. Entre aquests clients diries que hi ha una diferència en el gènere, és a dir, si hi ha molt més predomini d'homes que de dones que va a comprar o viceversa?**

- No, això sí que és exactament igual. No hi ha diferència.

**- Teniu clients fixos, que vagin cada setmana a comprar loteria o similars?**

Sí, bé, inclús cada dia tenim clients fixos.

**- I hi ha algú que consideris que té dependència al joc, que hagi d'anar obligatòriament a comprar o si no se sent malament...?**

- Bé, no... Si és client fix sempre ve i compra el número que més li agrada, però no... Ve al nostre local o a altre, no ha de venir exactament al mateix lloc tampoc, si en un altre quiosc veu que hi ha un cupó que li agrada més, el compra allà. Però bé, sí que hi ha clients els quals comprar sempre compren, passi el que passi.

**- I es repeteix molt això que tinguin números fixos, com números que els donen sort...?**

- Sí, hi ha molta gent que pensa en un número i és aquest el que volen. Com ara a més hi ha una màquina que dona el número exacte, l'agafen i ja està.

**- Clar, i tenen aquests números que pensen que els donaran sort, no?**

- Sí, sí.

**- Hi ha dates assenyalades també, no?**

- Sí, Nadal sobretot. També a uns dies que va ser 11/11 perquè també hi va haver un cupó especial i ve més gent i es ven més. Hi ha més cues... ara amb la Covid no tant, però sí que es nota.

**- Han disminuït les vendes a locals físics amb la Covid?**

- Sí, molt. Però seguim venent bastant. No podem queixar-nos.

**- Tu treballes a la taquilla, venent i recollint els diners, no?**

- Sí, i després l'endemà porto aquests diners a liquidar.

**- I teniu un sou o cobreu segons el que veneu?**

- Nosaltres som assalariats, ens donen un sou fix al mes. Però sí que després si venem molt ens donen un tant per cent. Per exemple, a Nadal cobrem una mica més.

**- D'acord. Com que fa tant de temps que treballes en aquest sector, has passat per diverses crisis econòmiques. Has notat també un augment de les vendes en aquells anys?**

- És difícil de dir, perquè abans era diferent. Abans en venia només cupó i quan es venien els que hi havia per al dia ens n'anàvem cap a casa. Si obríem a les 9 i a les 11 ja estava tot venut, podíem anar-nos-en. Ara no, ara treballem 8 hores, ja que mai s'acaba, hi ha molta varietat de productes.

**- D'acord. Ara et faré algunes preguntes més d'opinió teva, de respostes més obertes. En primer lloc, tu com definiries la loteria, és un tipus d'oci, més aviat és tradició cultural...?**

- Doncs jo no jugo, la veritat. Fa molts anys queestic en aquest món, però jugo molt poc. Alguna vegada puntual sí que he jugat, però normalment no ho faig, ni cupons ni res. Però bé, a la gent li agrada jugar, el veuen com un tipus d'oci i a mi em sembla bé. Si a ells els agrada, és un tipus d'entreteniment i si els toca, doncs bé per ells, fantàstic. Però això que jo no jugo, no acostumo a fer-ho, fixat els anys que porto, però no. De tant en tant sí que he comprat algun rasca, però si hagués de jugar a tots els jocs que venc m'arruïnaria jajaja.

**- A mi em fa la impressió que la loteria aquesta que dius que porta fent-se des de fa tants anys és quelcom molt lligat a la nostra cultura i ho tenim molt normalitzat, no?**

- Sí, clar és que ja fan aproximadament 80 anys des dels primers cupons de l'ONCE, és un joc de tota la vida ja. Són molts anys i la gent ja està mentalitzada. Fa 80 anys era un cupó molt petit, de només 3 xifres i era molt barat. Al llarg del temps ha anat variant. Però aquests tipus de cupons porten existint des de fa molts anys.

**- I creus que aquesta gent que té 50, 60 anys que compren ara, pot ser que comencessin des de molt joves?**

- Sí, aquesta gent que compra ara de major, la gran majoria ja fa anys que compra. Els cupons eren el que existia abans i el continuen comprant fins ara. Valen poc, 1'50€, i si et toca doncs són 35.000 € i clar, això crida molt l'atenció.

**- Clar. Quina diries que és la principal motivació de la gent per comprar loteria? Perquè la major part de vegades no toca, és aquesta petita possibilitat que sí que toqui i aconseguir els diners?**

- Bé, sí, si a la gent li agrada, comprarà, costi el que costi. La possibilitat que toqui és molt petita, clar. Jo en els 33 anys que porto treballant he donat 4 vegades El Gordo, el premi. I mai m'he quedat amb cap jajaja, però sí, la gent s'acull a aquesta petita possibilitat que toqui.

**- A mi em fa també la impressió que moltes vegades, com que la loteria és alguna cosa tan arrelada culturalment, que per exemple, si una persona ja fa molt de temps que compra, ni li passa pel cap deixar de fer-ho per què passaria si jut quan no compren toca, no?**

- Sí. I això ha passat moltes vegades i a molta gent. Fa poc va passar. Un senyor que sempre compra El Triple, el que val 50 cèntims i són 3 números i si et toca guenyes 150€, va venir l'altre dia dient que si li podia donar dos, el del mateix dia i el del següent dia també. Finalment va acabar emportant-se només el del dia i l'endemà no va poder venir. Al matí de dos dies després van sortir els resultats i havia tocat, però com que ell no ho havia comprat no li va

tocar. Li van entrar una ràbia al senyor... Moltíssima. I així igual li passa a molta gent i fa molta ràbia, no saps bé jajajaja.

**- Clar! Jajaja. D'acord, sobre el que hem parlat abans que cada vegada hi ha més gent jove comprant loteria a causa dels rasques i els nous tipus de jocs, en la teva opinió, això podria suposar un problema? Perquè la gent jove té menys control dels diners...**

- No, sorprenentment els joves es controlen bastant. Més que els majors inclús, aquests van a saco. Els joves es controlen més. Suposo que és perquè els joves tenen menys diners i els majors ja tenen les seves paguen i els seus diners organitzats de manera que tinguin una part destinada als cupons... Els joves comencen ara a treballar i a tenir més diners i s'han de controlar més.

**- Creus o saps si hi ha alguna persona que sempre per sobre de les seves possibilitats, que es gastí molts més diners del que en veritat tenen i hagin acabat endeutats... o sense poder pagar el lloguer...**

- Doncs no conec jo casos així, aquí on treballo jo almenys no n'hi ha...

**- D'acord. Doncs l'última pregunta ja és que a les escoles de primària i així, per pagar viatges de final de curs, moltes vegades es donen butlletes de loteria als nens perquè les vinguin a familiars, gent que trobin pel carrer... per així poder aconseguir diners per finançar aquestes activitats. Penses que això és una bona manera d'aconseguir diners, o no haurien d'estar els nens ficats en aquest tipus de coses des de tan petits?**

- Doncs això no m'agrada, no m'acaba de semblar bé. Jo quan era petita ho feia, anava a vendre loteria pel final de curs, però no ho veig bé. Per als nens i les famílies sí que va bé, clar, però segons la meua manera de pensar als nens no haurien d'inculcar-los aquestes coses de tan petits... Els temes aquests de la loteria no haurien d'estar tant a l'abast seu. Potser després podrien enganxar-se a aquests jocs amb més facilitat... Almenys nosaltres no podem vendre res als menors de 18 anys. Està totalment prohibit.

**- I alguna vegada ha entrat algú a intentar que li venguessin?**

Sí, ha vingut gent menor, però sempre els diem que a ells no els podem vendre, que està prohibit i se n'acaben anant.

**- D'acord. Doncs això és tot. Moltes gràcies per l'entrevista.**

- De res, de res, adeu.

**- Adeu.**

## **Entrevista 2:**

- **Hola, tinc entès que tu fas apostes. Em podries explicar una mica més detalladament l'àmbit, el tipus...**

- Hola. Sí, jo faig apostes esportives, sobretot de futbol que és l'esport que m'agrada. En cada jornada de *Liga* i quan hi ha la *Champions*.

- **Quan vas començar a fer aquestes apostes?**

- Fa un any apostava de tant en tant, però ara m'he posat la targeta del meu pare i aposto jo i ho faig més sovint.

- **Clar, perquè tu ets menor, apostes com si fossis major d'edat?**

- Clar, com si fos el meu pare.

- **Apostes amb amics o tu sol?**

- Doncs abans quan apostava de tant en tant sí que apostava amb amics, li deia a algun d'ells que el tirés, que apostés, perquè ells tenen més de 18. Però ara ho faig jo i fins i tot si algun d'ells que encara és menor vol apostar, m'ho diu a mi i jo ho faig per ell.

- **Guanyes diners amb això?**

- Sí, aquest cap de setmana, per exemple, ingreso 25€.

- **I allò que et motiva per apostar són aquests diners que guanyes, l'emoció...?**

- Les dues coses. Per una banda així li poso emoció al cap de setmana i d'altra banda guanyo diners també.

- **Però clar, si perds també perds molts diners, alguna vegada n'has perdut molts?**

- No, com a molt el que he perdut han sigut 13€. Però bé, si restem el que he guanyat i perdut, tindrè uns 90€ de beneficis o així.

- **I aquests ingressos com els veus, com una motivació per invertir-los i guanyar més o com que ara els tens i després ja es veurà?**

- Jo soc conscient que no són com fitxes de pòquer, sinó que són diners reals i a més és la targeta del meu pare.

- **I el teu pare ho sap?**

- Clar, jo li dono diners, ell l'ingressa i després em torna si guanyo.

- **No li sembla malament?**

- No, no especialment.

- **Apostes en el futbol, sempre pel mateix equip o segons qui penses que guanyarà?**

- Segon qui crec que guanyarà. Normalment aposto pel Madrid perquè soc d'aquest equip, però sempre que guanya o que queden en empat si ho veig clar, si no, no. Aposto a diferents lligues i no totes les vegades al mateix equip.

- **Com vas començar? Què va ser allò que et va fer decidir per apostar, amics, publicitat...?**

- No me'n recordo exactament, però sí que un amic del futbol apostava i de vegades em deia que si jo volia també. Potser apostava un euro a vint partits i si encertava s'emportava 6000€ i és super improbable. Però ell em deia que per un euro no passava res, i així vaig començar. Així i tot ara m'estimo més fer-les més segures per més diners, que no que sigui tan poc probable guanyar per menys. Aposto 10€ i potser guanyo 15€, però ja guanyo alguna cosa.

- **Clar, és que abans hi havia només alguns tipus, els clàssics, la quiniela...**

- Clar, ara hi ha moltes més modalitats. Aquest cap de setmana he apostat al Madrid i al Juventus, que guanyaven i que empataven, eren partits distints. I que marcaven més de 0 gols, menys de 5 i treien menys de 8 targetes grogues... Coses així que van sumant al preu del premi si resulta el que has dit.

- **Tu veus el partit pensant tota l'estona que resulti el final pel qual has apostat, no?**

- Sí, bé hi ha vegades que no ho puc veure'l, vaig mirant els resultats en una aplicació que m'envia els gols que marquen i coses interessants que van succeint al camp i llavors té emoció també.

- **Apostes a Bet365?**

- Sí, abans ho feia a Sportium, però se me'n va oblidar la contrasenya. Cada vegada que entres has de posar la contrasenya i vaig sortir i no vaig poder tornar a entrar. Em van cancel·lar el compte i tornar-me els diners i des de llavors estic a Bet365. Aquesta a més m'agrada més perquè és de les més grans del món i hi estic millor. Aquesta setmana la primera aposta que he fet amb el Bet365 he guanyat

- **I això com que et motiva per continuar apostant, no?**

- Clar, i a més han sigut dos diferents. Vaig apostar el dissabte i vaig guanyar i la meitat d'aquests diners vaig tornar a apostar-los el diumenge i vaig tornar a guanyar.

- **Mirant més de cara al futur, en aquest món vols continuar més temps?**

- Doncs la veritat és que sí, ara aposto 10€ perquè és el compte del meu pare, però potser sí que m'agradaria apostar 50€ a alguna aposta segura i guanyar més diners. 1 de cada 3 apostes acostumo a perdre-la, però si ho faig bé acostumo a recuperar els diners ràpidament.

- **I veus això com un oci, una diversió...?**

- Ara mateix sí, jo em diverteixo. Hi ha gent que es dedica a això de les apostes esportives i guanyen grans quantitats de diners i es guanyen la vida així. L'única cosa negativa és que no cotitzen.

- **Clar! No et fa la impressió que cada vegada hi ha més gent jugant i apostant o no és cap fet tan notable?**

- Doncs no ho sé exactament, però els meus amics són menors i aposten. Se'n van a la Sala Capitol i no només fan apostes esportives, sinó també juguen a la ruleta i altres jocs així.

- **Veus aquest fet com a quelcom problemàtic o és diversió i ja està?**

- Depèn de la persona, perquè és una activitat divertida i jo soc conscient, però si veig que començo a guanyar diners continuo a poc a poc, però hi ha gent que veu diners i es venen a dalt, i això sí que pot suposar un problema per aquestes persones.

- **Tens o et fa la impressió que algun amic teu estigui enganxat a les apostes?**

- Mmm, no. Ho fem per diversió i si et guanyes uns diners està bé, però no crec que estiguin enganxats ni res. Jo penso que aposta més gent de la nostra edat, joves de 18 anys, 20 o així perquè no treballen i és una manera de guanyar una mica de diners. El meu pare abans jugava a la quiniela, cada cap de setmana més o menys.

- **I tu jugaves amb ell?**

- Sí, jo amb 15 anys ja jugava a la quiniela amb el meu pare.

- **I jugues a altres jocs d'atzar, o exclusivament apostes esportives?**

- Doncs jo només faig apostes esportives, però amics meus juguen a altres jocs com la ruleta... Però jo no sé com es juga.

- **T'agradaria provar-ho o no et crida l'atenció?**

- No, aquestes coses són un altre rotllo, no m'agraden. A apostes esportives que és el que m'agrada sí. Encara que per exemple, jo no apostaré al tennis perquè encara que es guanyin més diners tampoc m'agrada...

- **Clar perquè a tu el que t'agrada és el futbol i les apostes són com un plus, no?**

- Clar, hi ha gent que aposta al bàdminton també... Però això acostuma a ser més amb l'objectiu de guanyar diners. Jo per ara jaestic bé amb el futbol i ja està, perquè apostant o no veig els partits igual.

- **D'acord, doncs això seria tot. Moltes gràcies per respondre'm aquestes preguntes.**

- De res. Adeu!

- Adeu!