

La fábrica de ilusiones.

Ludopatía, capitalismo y la venta de esperanza.

1. Las condiciones del espejismo.

El juego es el capitalismo en estado puro. No vende productos, sino la posibilidad de ser rico. No promete felicidad, sino un billete de salida. Y esa promesa, repetida hasta la extenuación, se convierte en una trampa de autoexplotación que arruina a quienes caen en ella.

En España, el mercado total del juego movió 8.080 millones de euros en 2025. De esa cifra, según la Dirección General de Ordenación del Juego, casi 1.700 millones correspondieron al juego online, que creció un 16,8% respecto al año anterior. El sector destinó 244,1 millones de euros a publicidad, un 19,4% más, superando los niveles previos a las restricciones. Y mientras tanto, el juego patológico ya representa el 26% de los casos atendidos en centros como la Fundación Patim, superando al alcohol. Más de la mitad de esos casos, el 57,4%, se desarrolla en entornos digitales. El 88% de los atendidos presenta ideación suicida.

La tesis de este ensayo es que la ludopatía no es una enfermedad individual, sino el síntoma de un sistema que ha convertido la esperanza en una mercancía. El juego no es una anomalía del capitalismo, es su metáfora más pura. Y las víctimas no son viciosas, son personas que sucumben ante un diseño que explota su deseo de una vida mejor.

Este ensayo desarrolla cinco ideas:

- El juego es el capitalismo en estado puro.
- La adicción no es un fallo de carácter, es el resultado de un diseño deliberado.
- El Estado es cómplice, porque recauda del juego y lo promociona.
- El juego presencial y el clandestino reproducen la misma lógica.
- Es posible otra relación con el azar, pero exige regulación, educación y comunidad.

2. La pasión del jugador.

Fiódor Dostoyevski fue un jugador empedernido. Escribió *El jugador* en 1866, en apenas veintiséis días, para pagar sus deudas de ruleta. Conocía la obsesión desde dentro y la describió como nadie: la fiebre que se apodera del jugador cuando se acerca a la mesa, la incapacidad de retirarse cuando gana y la certeza de que la próxima apuesta será la definitiva.

El protagonista de *El jugador* no juega para ganar, juega para jugar. La emoción de la apuesta, la anticipación del resultado y la posibilidad de que todo cambie es la trampa. El ludópata no busca el dinero, busca la sensación y la sensación nunca es suficiente. Cuando gana, quiere más. Cuando pierde, quiere recuperar lo perdido. El círculo no se cierra nunca.

La psicología lo llama "adicción conductual". No hay sustancia, pero hay dependencia. La dopamina se libera con la anticipación, no con la recompensa. La "casi victoria", esa combinación que está a punto de salir pero no sale, es más adictiva que el propio premio. Y las plataformas online lo saben. Por eso diseñan sus interfaces para maximizar el tiempo de permanencia, para que el jugador no se levante, para que la siguiente apuesta esté siempre a un clic.

3. El negocio del abismo.

El juego es un negocio enorme y opaco. En España hay 3.929 salones de juego, 328 salas de bingo, 188 salas de apuestas y 49 casinos. A ellos se suman unos 99.000 locales de hostelería con máquinas tipo B, esas tragaperras que se esconden en los bares de barrio. El jugador online activo ronda los dos millones y en 2024 se sumaron 459.266 nuevos jugadores. La mayoría son hombres (83%) y jóvenes entre 18 y 45 años (85,7%).

El negocio no depende de que el jugador gane, sino de que siga jugando. El margen de la casa es la diferencia entre lo que se apuesta y lo que se paga y ese margen se calcula para que, a largo plazo, siempre gane la casa. El jugador puede tener rachas de suerte, pero la estadística es implacable. Cuanto más juega, más pierde. Y el sistema está diseñado para que juegue cada vez más.

El juego clandestino reproduce la misma lógica, pero sin controles. Las partidas de póker que se celebran en locales ante la mirada de nadie, las timbas privadas o los casinos ilegales. La frontera entre lo legal y lo ilegal es borrosa y el Estado apenas controla lo que ocurre en esos espacios. En ellos, la trampa es aún más peligrosa porque no hay límites de depósito, ni advertencias, ni mecanismos de autoexclusión.

4. El Estado como cómplice.

El Estado no es un espectador neutral, porque recauda del juego. Las tasas y los impuestos suponen una fuente de ingresos para las comunidades autónomas, al tiempo que la publicidad institucional de las loterías del Estado normaliza el juego. El mensaje es contradictorio, se advierte del riesgo, pero se fomenta la participación.

La Ley 13/2011 y el Real Decreto 958/2020 intentaron regular la publicidad y proteger a los jugadores, pero el Tribunal Supremo anuló parte del decreto, reabriendo la promoción en internet. Y mientras tanto, el gasto en publicidad sigue creciendo. El sector invierte más en persuadir que el Estado en prevenir.

El resultado es una doble moral. Se criminaliza al ludópata por su falta de voluntad, pero se celebra al ganador como un héroe. Se advierte de los riesgos del juego, pero se promocionan las loterías en televisión. Se financia la prevención con migajas, pero se recaudan millones de euros en impuestos. El Estado no quiere que el jugador deje de jugar, quiere que juegue con moderación. Y la moderación, en una adicción, es una quimera.

5. La geografía de la exclusión.

El juego no se distribuye de forma homogénea. Las salas de juego y los locales con máquinas se concentran en los barrios más pobres. El casino de lujo está en el centro, pero la tragaperras está en el bar de la esquina. El juego es un impuesto regresivo sobre la esperanza, porque, cuanto menos tienes, más fácil es que te vendan la ilusión de que puedes cambiar de vida con una apuesta.

La relación entre ludopatía y precariedad es directa. Los estudios muestran que las personas con menos recursos tienen más probabilidades de desarrollar una adicción al juego. No porque sean más débiles, sino porque tienen menos que perder y más que ganar. La promesa de un golpe de suerte es más atractiva cuando el futuro es incierto y el presente es precario. El juego se convierte en una forma de escapar de una realidad que no ofrece salidas.

6. La trampa de la voluntad.

El ludópata no es un vicioso, es una víctima de un sistema social que explota su deseo de una vida mejor. La adicción conductual es una enfermedad, no un defecto moral. Y el estigma social agrava el sufrimiento. El jugador que pierde todo no solo se enfrenta a la ruina económica, también se enfrenta al juicio de los demás, a la vergüenza y al aislamiento.

La soledad es el caldo de cultivo de la adicción. El jugador que se siente solo, que no tiene redes de apoyo, que no encuentra sentido en su vida, es más vulnerable a la promesa del juego. Y cuando cae, la soledad se intensifica. El 88% de los atendidos presenta ideación suicida. Detrás de cada cifra hay una persona que ha perdido la esperanza y que no encuentra una salida.

7. La vida sin ruleta.

El juego no es el problema. El problema es un sistema que vende esperanza y extrae rentas de la desesperación, que convierte la ilusión en mercancía y la adicción en negocio, que recauda impuestos del sufrimiento y luego culpa a las víctimas de su falta de voluntad.

Las propuestas formuladas para corregir esta situación son concretas:

- Prohibición total de la publicidad del juego, como se hizo con el tabaco. No tiene sentido que se promocióne una actividad que genera adicción y ruina.
- Regulación del diseño de las plataformas, con límites de depósito, pausas obligatorias y advertencias claras.

- Impuesto específico sobre el juego para financiar la sanidad pública y los programas de prevención.
- Educación financiera y emocional desde la infancia, para que los niños aprendan a gestionar la frustración y a distinguir entre el deseo y la realidad.
- Control del juego clandestino, con inspecciones y sanciones efectivas.

Pero las propuestas no bastan. La condición humana es frágil. El capitalismo ha aprendido a explotar esa fragilidad, a convertir la esperanza en una mercancía y a vender la ilusión de que el próximo billete será el definitivo. Y mientras el sistema siga premiando la especulación y castigando la precariedad, el juego seguirá encontrando víctimas.

La cuestión con la que acaba este ensayo sobre la adicción al juego no es cómo curar a los ludópatas, sino qué tipo de sociedad queremos. Una que venda esperanza o una que construya futuros, una que explote la fragilidad o una que la proteja, una que celebre al ganador y estigmatice al perdedor o una que entienda que la vida, como el juego, no debería ser una apuesta, sino un proyecto.