

UNIVERSIDAD DE SEVILLA

GRADO DE PERIODISMO

Trabajo Fin de Grado

Convocatoria: 2013-2014



EL JUEGO: LA DOBLE CARA DE LA MONEDA

CARLOS CUÉLLAR TORRES

Vº Bº Tutor/a del trabajo:

Agustín Olmo López

(Firma del tutor/a)

Sevilla, Junio 2014

ÍNDICE.-

1. INTRODUCCIÓN	PÁG. 3
2. DESARROLLO DEL TRABAJO	PÁG. 5
2.1. CUATRO PERFILES	PÁG. 5
2.2. CRONOGRAMA DE TRABAJO	PÁG. 8
2.3. ESTRUCTURA DEL REPORTAJE	PÁG. 9
2.4. EDICIÓN Y POST-PRODUCCIÓN	PÁG. 12
3. DIFICULTADES	PÁG. 12
4. CONCLUSIONES	PÁG. 14
5. BIBLIOGRAFÍA	PÁG. 15

1.- INTRODUCCIÓN

El reportaje *El juego: la doble cara de la moneda* es un reportaje audiovisual cuya línea temática principal está vinculada al sector del juego en nuestro país. Si repasamos el panorama audiovisual español de los últimos años, nos percatamos de que varios equipos de investigación han abordado esta temática con anterioridad, como por ejemplo:

- *Diario de un ludópata*. Programa: Tal cual lo contamos. Antena3TV. Año 2009.
- *Ludopatía*. Programa: Es Posible. Canal Sur TV. Año 2010.
- *21 días en la piel de un jugador*. Programa: 21 días. Cuatro TV. Año 2012.

Estos reportajes se centran casi monográficamente en la narración de testimonios de afectados por el juego, de cómo es su día a día, de cómo han quebrado sus relaciones sociales y de sus hábitos y costumbres de personas adictas al juego. El sector de los juegos de azar, y en concreto de la enfermedad de la ludopatía que se deriva del uso adictivo de estos mismos, es un tema de gran controversia y polémica en nuestra sociedad. Por ello, he querido centrar mi Trabajo de Fin de Grado en la realización de un reportaje audiovisual que vaya un paso más allá en el enfoque que tradicionalmente se ha dado a este sector. Como estudiante de periodismo, he aprendido que la pluralidad de testimonios de diversos perfiles y roles en la sociedad nutre cualquier investigación; y es por ese motivo por lo que este reportaje se cuestiona no solo el modus operandi de una persona ludópata, sino también otras cuestiones derivadas del juego que son de vital importancia para hacerse una idea crítica sobre lo que envuelve al espectro de los juegos de azar. Esta es la principal diferencia con el resto de reportajes audiovisuales que se emiten intermitentemente en las cadenas televisivas.

Este trabajo se desarrolla en base a cuatro testimonios de cuatro perfiles muy diferentes entre sí y cuyo punto de inflexión es su vinculación con respecto al sector del juego. El título *El juego: la doble cara de la moneda* hace una metáfora relacionada con este ámbito para poder estructurar el reportaje en dos parcelas alejadas entre sí: por un lado, aquellas personas que son víctimas o están en contacto con la parte negativa que se deriva del negocio del juego; por otro lado, las personas que sacan provecho económico y profesional al dedicarse laboralmente a esta actividad. Así pues, bajo la temática del juego presento la visión de una mujer ludópata con treinta y seis años de adicción y la opinión de una trabajadora social de un centro para jugadores en rehabilitación, en esa parcela más crítica con el juego. Del mismo modo, me acerco a conocer la profesionalización de este sector de la mano de un jugador de póker profesional y del director de la sala de máquinas de un casino.

A priori, son cuatro perfiles divergentes entre sí consagrados cada uno de ellos al camino por el que han decidido encaminar sus vidas. No obstante, es curioso apreciar la cosmovisión particular de cada uno en virtud de una u otra pregunta formulada y ahí es

donde radica la riqueza de un trabajo que demuestra como cada rol ocupado en la sociedad, y más en este mundo como éste donde o se gana o se pierde, responde a los intereses particulares de cada uno.

Bajo la línea temática principal he intentado responder a varias cuestiones a lo largo del reportaje y no sólo centrarlo en un objetivo a analizar. La idea es poder abarcar otros factores externos que pueden llegar a repercutir en el mundo del juego así como situaciones que derivan del mismo:

- Nos situamos ante un mundo de controvertido debate que ha aprovechado el desarrollo de las nuevas tecnologías de consumo de los usuarios (Internet móvil, nuevos dispositivos electrónicos, etc.) para llevar a cabo un “lavado de imagen” de la concepción tradicional de “juego”. Un término que hasta hace poco se asociaba a una actividad discreta reservada para un público de mediana de edad con ingresos económicos medios. Además, para ejercerla, había que acudir a espacios físicos autorizados, como casinos, bingos o salas de juego. Sin embargo, los casinos, bingos o salas de juego aparecen virtualmente ante nosotros en la televisión, en el ordenador, en el teléfono móvil... Una simple conexión a Internet basta para comenzar a jugar.

Este desarrollo tecnológico que está experimentando el juego ha servido para hacer más visible esta actividad incrementando el abanico de perfiles de jugadores que ahora tienen acceso a este sector. Con atractivas campañas publicitarias – protagonizadas por personajes de relevancia pública – y con incentivos económicos para fomentar el registro en dichas plataformas digitales, los juegos de azar ahora están más cerca de la población joven y, además, el acceso a ellos es más fácil hasta el punto de no tener que salir siquiera de casa.

Entre las consecuencias del surgimiento del juego online radica el mayor número de ingresos en los centros de rehabilitación para jugadores adictos y, entre ellos, el mayor número de población joven, así como la dificultad de superar con éxito la terapia al estar rodeados de dispositivos electrónicos que permiten el acceso ininterrumpido al juego. Sin embargo, la voz de los casinos no considera alarmante el incremento de jugadores, sino que aprecian estas nuevas plataformas como escuelas para que los jóvenes aprendan a jugar en casa y asuman que el mundo del juego no se reserva a la élite de la población sino que cualquier persona puede acceder a disfrutar de sus servicios.

- El mundo del juego no deja de ser una industria que responde a los intereses del mercado. Es por ello que es importante cuestionarse si la crisis actual afecta también a uno de los sectores que más dinero transfiere en sus cuentas. Con una mayor tasa de paro, con un incremento de impuestos y con un sistema de recortes que incide en prácticamente el grueso de la población, ¿percibe el mundo del juego la crisis?, ¿la gente apuesta menos?

Esta problemática se encaminó hacia los dos perfiles que realizan su labor profesional en la industria del juego. Llegaron a la conclusión de que el número de jugadores no había descendido de manera drástica pero sí lo habían hecho las veces que apostaban y la cantidad de dinero que se jugaban, por lo que es un sector que, dentro de sus márgenes y su magnitud, sí percibe la crisis.

2.- DESARROLLO DEL TRABAJO

Una vez estructurada la idea el siguiente paso era definir el trabajo como la realización de un reportaje televisivo a través de la inclusión de cuatro perfiles que narren su historia de modo que el resultado sea un reportaje de carácter informativo donde interactúan las opiniones de sus protagonistas para tratar las cuestiones planteadas.

El reportaje televisivo es aquel género periodístico creado a partir de otros géneros. En este caso, la entrevista ha sido el género predilecto gracias a su naturaleza de diálogo que permite conocer los aspectos más relevantes obtenidos a través de la conversación con los entrevistados. El valor expositivo que emana del reportaje permite conocer a fondo la historia definiendo a los protagonistas para que el receptor asimile la información, conozca la realidad y pueda interpretarla.

2.1- CUATRO PERFILES

La elección de cuatro voces para ilustrar el reportaje ha sido fruto de la división temática del mismo en el lado positivo y negativo del juego, con dos perfiles para cada espacio. Un total de cuatro protagonistas divergentes entre sí que nutren el reportaje debido a la versatilidad de opiniones y hechos que narran, con el objetivo de que la audiencia perciba la realidad a través de diferentes ángulos y pueda conformarse una interpretación en base a lo expuesto en el reportaje.

Antes de pasar a explicar la búsqueda y descripción de los cuatro protagonistas que componen *El juego: La doble cara de la moneda* es necesario hacer un inciso en la dificultad que ha entrañado conseguir la participación de algunos de ellos. Como en todos los temas polémicos y controvertidos, la parte que sufre y padece las consecuencias mantiene siempre una predisposición a contar sus experiencias y a informar al público para que conozca su realidad. Así pues, tanto la persona ludópata como la asociación de jugadores en rehabilitación me abrieron sus puertas desde el primer momento y accedieron con plena y total confianza a ser entrevistados. Por el contrario, la parte tradicionalmente calificada como más “turbia” se mostró reticente a colaborar en este proyecto. La búsqueda de un jugador de póker profesional y de un dirigente de un casino dificultó el desarrollo de este trabajo debido a que cada uno de ellos rechazaba mi propuesta de entrevista. Aún mostrándoles el carnet de estudiante y declarando honestamente que el fin de la entrevista era por motivos académicos, las instituciones más próximas al juego se negaban a atender la solicitud de entrevista

ignorándolas directamente (en el caso de los casinos) o alegando no querer detallar sus actividades (en el supuesto de los jugadores profesionales). Sin embargo, fruto del esfuerzo y la dedicación conseguí contar con ambos perfiles, previo consenso con ellos de las preguntas a realizar.

Así pues, los perfiles que integran el reportaje son los siguientes:

A) Chelo Pérez Mateos.-

Chelo es una mujer de 64 años natural de Ubrique (Cádiz) y ludópata desde hace 36 años. Lleva quince meses en rehabilitación en AMALAJER – Asociación Malagueña de Jugadores de Azar en Rehabilitación – pero en el transcurso de casi la mitad de su vida como ludópata esta enfermedad le ha hecho perder su matrimonio, sus propiedades y una friolera cantidad de dinero. Chelo también es alcohólica y actualmente está en terapia para ambas adicciones. Encontré a Chelo en un foro de la página web de AMALAJER donde explicitaba que era de Ubrique, pueblo del que yo también soy natural y era una buena oportunidad entrevistarla sin necesidad de desplazamiento. Me puse en contacto con ella y accedió encantada a concederme la entrevista que tuvo lugar la primera semana de enero de 2014 en su residencia en Ubrique.

B) Lidia González Brioso.-

Lidia es una trabajadora social que trabaja actualmente en ASEJER (Asociación Sevillana de Jugadores de Azar en Rehabilitación). Esta asociación de la Junta de Andalucía se dedica a acoger personas adictas a cualquier tipo de juego y, además, comparte sede con ASEJER-JUPAT, que se centra en el resto de adicciones sin sustancia tales como la adicción a videojuegos, a redes sociales, a aplicaciones móviles como Whatsapp, etc. Lidia se encarga de atender y orientar a aquellos ludópatas que desean iniciar el tratamiento. Les ayuda a través de las terapias y de los encuentros, excursiones y actividades que realizan con otros centros de rehabilitación con el objetivo de erradicar la adicción que sufren. La predisposición de Lidia en relación a la entrevista fue óptima en todo momento, citándome en su despacho en ASEJER, enseñándome las divisiones y departamentos de la asociación y detallando exhaustivamente todo el proceso de terapia de los ludópatas desde su entrada en el centro. Asimismo, la organización ha mostrado su interés en colaborar en este proyecto enviándome la Memoria que realizan cada año sobre la evolución del centro, datos de los pacientes, investigaciones en materia de la ludopatía, etc. La entrevista tuvo lugar la tercera semana de marzo de 2014 en la sede ASEJER en Sevilla.

C) David Lebrón Gutiérrez.-

El reto de ahondar en las instituciones y en los cargos vinculados al juego comenzaba por el tratamiento de la profesionalización del mismo. Por ello, la figura de un jugador profesional no podía no estar presente en el reportaje.

Los juegos de azar componen un amplio abanico de posibilidades: bingo, bonoloto, primitiva, loterías, apuestas deportivas, máquinas tragaperras, ruletas, juegos de cartas... La figura del jugador de póker se ha hecho visible en los últimos años gracias a la digitalización del póker en sus plataformas virtuales y también por los programas televisivos donde los jugadores se enfrentan en torneos multimillonarios. Sería más fácil encontrar un jugador profesional de póker que de cualquier otro juego vista la evolución de este tipo de juego de cartas. Fue suficiente con teclear en el buscador de Internet “jugadores de póker profesionales de Sevilla” para que varias noticias de diferentes medios de comunicación aparecieran. Una de ellas explicaba el último torneo de póker profesional realizado en España cuyos finalistas eran de Sevilla. De los nombres escritos en el texto anoté un par de ellos y comencé la búsqueda.

A David Lebrón lo encontré en Twitter. Me puse en contacto con él tras verificar su perfil y me respondió aceptando la entrevista, pero con varias objeciones: debía trasladarme a Benalmádena (Málaga) puesto que ya no vivía en Sevilla y necesitaba saber las preguntas previamente. David es un chico de 34 años, licenciado en Administración y Dirección de Empresas y en Marketing. Hace tres años se quedó parado y sus amigos le invitaron a iniciarse en el póker profesional vistas sus victorias cuando jugaba con ellos. David ha leído cientos de libros y ha aprendido de los mejores para consagrarse como un verdadero profesional del póker. Lleva tres años en activo, haciendo giras por casinos europeos y americanos y ganando una media de 20.000 euros al mes. David ahora es diferente. No concibe otro terreno laboral ni otro estilo de vida. Su despacho, ahora, son las mesas de juego y sus estrategias, su mejor aval. La entrevista tuvo lugar la cuarta semana de marzo de 2014 en Benalmádena en uno de los miradores de la ciudad.

D) Antonio Granados Dávila.-

Dentro de mis objetivos planteados en este reportaje sin duda la cúspide era ponerme en contacto con algún dirigente de un casino. Era consciente de la dificultad que entrañaría tal entrevista puesto que los casinos se sitúan en un espectro donde se mueve mucho dinero. Y cuando se transfiere mucho dinero es imposible evitar que la esfera de los asuntos turbios se posicione sobre ellos. Tras ser ignorado por dos casinos (Casino Bahía de Cádiz y Gran Casino Aljarafe) aposté por una estrategia que, si bien me requería un gasto extra, confiaba en que no me fallaría. Mi hermano reside y trabaja en Ibiza desde hace más de diez años. Había visto en Internet que en esa isla hay un casino y le pregunté si alguna vez había ido. Me contestó que lo había visitado varias veces con amigos, con su pareja, etc. Sabía que si llamaba al casino o le enviaba un mensaje como había hecho con los otros dos anteriores, volverían a ignorarme. Así que le pedí a mi hermano el favor de personarse en el Casino de Ibiza en mi nombre y comentarle al gerente mi proyecto. Un trato cara a cara con alguien que ya ha sido cliente del casino ponderaría más que una petición telemática. Y así fue. El gerente puso a mi hermano en contacto con el Jefe de la Sala de

Máquinas, Antonio Granados, un hombre que no dudó en aceptar la entrevista aunque matizando que respondería lo que “pudiese”. Antonio es natural de Sevilla pero lleva media vida instalado en las Islas Baleares. Entró en 1980 a formar parte de la plantilla del casino como cajero y cambista del mismo y, con el paso del tiempo, fue adquiriendo experiencia, proponiendo estrategias a la empresa, hasta que ascendió a Jefe de Máquinas. Antonio emana amor por su trabajo y orgullo por el casino en el que trabaja, no pudiendo evitar pinceladas de propaganda del mismo. Aún así, su testimonio como parte de esa esfera ha sido muy interesante para conocer qué perspectiva tienen los casinos sobre la crisis, sobre el juego online y sobre si ganar o perder depende más de la suerte o de las estrategias, bandera esta última de los jugadores profesionales.

La entrevista se realizó la primera semana de abril de 2014 en el Casino de Ibiza de esa misma isla.

2.2.- CRONOGRAMA DE TRABAJO

	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio
Asignación TFG y tutor + plantear el reportaje	X	X						
Entrevista Chelo			X					
Entrevista Lidia					X			
Entrevista David					X			
Entrevista Antonio						X		
Búsqueda información + elementos reportaje (canciones, datos...)		X		X	X	X		
Grabación personal (entradillas, presentaciones...)			X		X	X	X	
Edición y Postproducción					X	X	X	
Redacción Memoria							X	X
Tutorías	X	X	X	X	X	X	X	X

Tabla I: Cronograma de Trabajo *El juego: La doble cara de la moneda*

2.3.- ESTRUCTURA DEL REPORTAJE

El reportaje tiene una duración de 37 minutos y 54 segundos y está dividido en las siguientes partes:

1. Logo TFG-FCOM-TV

Con el objetivo de realizar un reportaje que pueda emitirse en una cadena de televisión – según dicta la Guía Docente del Trabajo de Fin de Grado 2013-2014 – he querido comenzar la producción con una marca de agua inventada para hacer el símil de una cadena de televisión que emite el reportaje. La cadena de televisión sería, en este caso, TFG-FCOM-Televisión, representada a través de un logotipo con diseño rayos-x cuyas letras constituyen en líneas verticales y horizontales el nombre de la cadena. Este elemento aparece al principio del reportaje, sobre fondo negro, para dar entrada al trabajo.

2. Cabecera-Sumario.-

Se trata de una presentación a mi cargo en la que expongo la temática principal del reportaje. Planteo las problemáticas principales a investigar intercalando pequeños cortes de las cuatro entrevistas a modo de sumario, para situar al receptor y atraer su atención seleccionando las frases más significativas de cada uno de ellos. Finalmente, doy paso a las entrevistas con una descripción gráfica de la “doble cara de la moneda” gracias al uso de monedas de póker.

3. Entrevista a Chelo Pérez Mateos.-

Esta sección comienza, al igual que las restantes, con una transición de imágenes de la localidad donde he realizado la entrevista. El objetivo es situar al receptor geográficamente seleccionando imágenes de la ciudad así como una canción que acompañará a toda la entrevista en determinados momentos acorde con la historia narrada por el entrevistado. Así pues, se suceden varias imágenes de Ubrique sobre la canción *Cold* de Jorge Méndez en instrumental de piano y violín. Es una melodía triste que sirve para contextualizar unas declaraciones impactantes, serias y afligidas de la entrevistada. A continuación, realizo una breve presentación a las puertas del domicilio de Chelo para personalizar su historia y aportar algunos datos de interés. También se incluyen planos de máquinas tragaperras y elementos lúdicos a fin de ilustrar y acompañar la situación al contexto real. Esta parte tiene una duración de 7 minutos y 05 segundos.

4. Entrevista a Lidia González Brioso.-

Sitúo al receptor en la ciudad de Sevilla a través del transcurso de imágenes de la misma sobre la base musical *Flamenco* (tango instrumental). La esencia flamenca de Sevilla es innata a su historia y la melodía seleccionada se amolda perfectamente a las imágenes. Acto seguido, ante la sede de ASEJER, presento a la entrevistada no sin antes aportar unos datos necesarios para conocer un poco

más el origen de la ludopatía. Una explicación que sirve para plantear la problemática de las adicciones sin sustancia y, al ser una trabajadora social la entrevistada, situar al receptor en el plano de los términos psicosociales y las investigaciones especializadas en este tipo de adicciones. La canción seleccionada para acompañar la entrevista de Lidia González es *Buenos días mundo* de Rosana. Al incluir transiciones de imágenes pertenecientes a los carteles que decoran la asociación con motivos optimistas, frases célebres de superación personal y auto-ayuda, es necesario el uso de una melodía que también refleje positivismo. Esta parte tiene una duración de 9 minutos y 40 segundos.

NOTA: Tras el testimonio de Lidia González acerca de cómo se desarrollan las terapias para los ludópatas, el reportaje vuelve a recuperar el testimonio de Chelo Pérez. Antes, la entrevista a Chelo había transcurrido en su domicilio y estaba caracterizada por el sufrimiento y el lastre que había supuesto en su vida esta enfermedad. La segunda parte de la entrevista ocurre en un bar, tomando café con la entrevistada y escuchando cómo poco a poco ha ido dejando el juego tras iniciar una terapia en la que lleva inmersa unos quince meses. De este modo, esta parte se nutre de optimismo y de superación y se intercala con las declaraciones de Lidia y de cómo hay una salida para esta enfermedad. Este inciso en el reportaje sirve para concluir esta primera cara de la moneda apostando por un futuro de éxito personal. Esta parte tiene una duración de 3 minutos y 35 segundos.

5. Entrevista a David Lebrón Gutiérrez.-

Con esta entrevista se inicia la segunda parte fundamental del reportaje: la otra cara de la moneda, los que ganan. La entrevista está precedida por una presentación a mi cargo en la que planteo al receptor el otro terreno del sector lúdico así como esclarezco algunas informaciones acerca de la profesionalización del juego y de David como profesional del Póker. Aún así, antes se visualiza una transición de imágenes de Benalmádena acompañada de una base instrumental de hip hop. El hecho de seleccionar una melodía de hip hop para esta parte del reportaje va encaminada a dibujar un perfil urbano, de éxito, con una actitud totalmente diferente a los anteriores perfiles. Un mundo de éxito, de muchas ganancias y de la inteligencia mental como clave de esas victorias. Aporta un clima desenfadado a la entrevista, haciéndola más amena y dinámica. Esta parte tiene una duración de 4 minutos y 34 segundos.

6. Entrevista a Antonio Granados Dávila.-

Esta parte mantiene la estructura de las anteriores. En primer lugar, una sucesión de imágenes que sitúan geográficamente al receptor en la isla de Ibiza. Esta imágenes transcurren sobre la canción *Shine so bright* de Clelia Félix. Esta canción se incluye en la discografía del grupo de chill-out más conocido de Ibiza: Café del Mar. Vacaciones, turismo, placer y juego son los elementos que rodean la entrevista en la que previamente realizo una presentación a las puertas

del Casino de Ibiza. De este modo explico brevemente la trayectoria profesional de Antonio Granados y la historia de uno de los casinos más cotizados de todo el país. Esta parte tiene una duración de 6 minutos y 57 segundos.

7. Presentación del juego online.-

Otra de las temáticas principales de este reportaje era analizar la eclosión de las plataformas virtuales de juego. 888poker, Pokerstars, tómbola.es, yobingo.es... son algunas de las empresas que se han instalado en España accediendo al espectro del audiovisual y de las esferas de Internet. El objetivo era verter diferentes enfoque sobre el crecimiento del juego online en los últimos años desde perspectivas tan diferenciadas como un centro de ludópatas, un jugador profesional y un dirigente de un casino. Evidentemente, cada uno de ellos juega un rol en el sector del juego y sus declaraciones son tan diferentes como divergentes. Esta parte del reportaje comienza con una presentación por mi parte en la que expongo el apogeo de estas nuevas plataformas que han afectado directamente al mundo del juego. Una evolución que se refleja en las aplicaciones de dispositivos electrónicos donde una conexión a internet y una tarjeta de crédito son suficientes para introducirse en este sector. Con esto doy paso a las últimas declaraciones de los entrevistados que, en su conjunto, analizan desde su perspectiva el influjo de este nuevo movimiento. Esta parte tiene una duración de 0 minutos y 20 segundos.

8. Análisis del juego online.-

A través de una división en dos de la pantalla, los entrevistados Lidia González Brioso, David Lebrón Gutiérrez y Antonio Granados Dávila se van a suceder por este orden explicando qué supone para ellos el juego online, si ha supuesto una competencia para los casinos, si es una herramienta generadora de ludópatas, si dificulta el proceso de terapia de un ludópata, etc. El grueso de la pantalla estará protagonizado por una transición de imágenes pertenecientes a spots publicitarios de estas nuevas plataformas e imágenes de partidas virtuales, con el objetivo de ilustrar las declaraciones de los entrevistados en esta sección del reportaje. Esta parte se compone de un total de 3 minutos y 18 segundos.

9. Cierre.-

La última parte del reportaje pertenece al cierre del mismo por mi parte. Tras haberse adentrado – en la medida de lo posible – en este sector y desde tan diversos puntos de vista, es necesario plantearse algunas cuestiones para la posterior reflexión. De aquí la importancia de estos últimos minutos, que no sólo sirven para despedir el reportaje, sino también para hacer balance del entramado que habita tras uno de los sectores más controvertidos de la sociedad. Esta última parte tiene una duración de 0 minutos y 46 segundos.

2.4. PRODUCCIÓN, EDICIÓN Y POST-PRODUCCIÓN

La producción de este reportaje ha estado caracterizada por los medios a los que puede acceder un estudiante de periodismo, de modo que se ajusta a los parámetros de los medios que tenía a mi disposición.

La producción se ha llevado a cabo en todo momento con una cámara personal. Se trata de una cámara réflex digital CANON EOS – 1100D cuyo sensor de tamaño APS-C de 12 megapíxeles permite la grabación de imágenes en calidad mejorada. Además, el sistema de grabación de vídeo EOS HD posee un control de exposición automático que permite concentrarse en la acción con óptimos resultados. Las grabaciones se han realizado en 1280x720p 25fps.

NOTA: He realizado el reportaje con mi cámara personal por los resultados óptimos que ofrece y que, en más de una asignatura a lo largo del grado, nos la han recomendado para trabajos con resultados profesionales. Las cámaras de la Facultad de Comunicación como las JVC pueden dar un mejor resultado, pero al tener que desplazarme para hacer las entrevistas era inviable coger las cámaras de la facultad, cuyo período de préstamo comprende cuatro horas o un día a lo sumo previa autorización.

Para la edición y la post-producción del reportaje sí he recurrido a los medios de la Facultad de Comunicación. He utilizado los ordenadores MAC del Aula de Edición Digital 1 cuyo programa de edición es el FINAL CUT PRO. Las posibilidades de trabajo y diseño que ofrece este programa junto con la calidad de imagen que aporta Apple es lo necesario para elaborar un reportaje de buena calidad. A pesar de no pertenecer a la Comunicación Audiovisual, han sido las cuatro asignaturas vinculadas a la edición y diseño en medios audiovisuales las que implementaron mis conocimientos de edición y me acercaron a Final Cut. Con todo ello y con la ayuda de tutoriales y manuales de Internet ha sido posible la edición de este proyecto en, aproximadamente, unas setenta horas repartidas en los tres meses que ha conllevado la post-producción.

Cabe mencionar también los conocimientos en realización de reportajes y documentales de mi profesor del Trabajo de Fin de Grado que me han orientado a la hora de estructurar la historia y plantear la narración del reportaje.

3.- DIFICULTADES

No han sido muchas las dificultades que han empañado la realización de este reportaje, aunque es necesario destacar algunos de los obstáculos que ha sido preciso superar para obtener el fin propuesto.

En primer lugar, la existencia de reportajes televisivos sobre esta temática enturbiaba mi objetivo de realizar un trabajo diferente a lo que estamos acostumbrados a ver. Sin pretender caer en la monografía, ha sido necesario cuestionarse diferentes líneas

temáticas para obtener resultados distintos. Es por ello que he necesitado algunas entrevistas de difícil acceso que me han obligado a desplazarme a diferentes puntos del país, aunque siempre buscando los medios de transporte más económicos y la pérdida mínima de clases lectivas, puesto que la realización del TFG no es la única materia de este cuatrimestre.

En segundo lugar, concertar una entrevista con determinados perfiles vinculados al sector del juego ha sido más complicado de lo que suponía. Era consciente de que no todo el público instaría a ser entrevistado a la primera de cambio, pero no me imaginaba que, al presentarse ya no como periodista sino como estudiante de periodismo, muchas personas temen hablar y cierran sus puertas y sus opiniones. Es el caso de los jugadores de póker profesionales. Antes de encontrar a David Lebrón, contacté con Gabriel Barba, jugador de póker profesional sevillano. Utilicé el mismo procedimiento para contactar con él – el uso de las redes sociales – pero nunca obtuve respuesta. También es el caso de los casinos (Casino Bahía Sur y Gran Casino Aljarafe). A ambos envié la propuesta de entrevista y el planteamiento del reportaje. También les adjunté las preguntas, previa petición de ellos mismos y bajo la promesa de una llamada de vuelta para concertar la fecha. No obtuve tampoco respuesta pese a las continuas llamadas telefónicas realizadas por mi parte. Este hecho me evidenció la dificultad de acceder, en ocasiones, a determinadas fuentes y la necesidad de imaginar otra manera de interferir en las mismas, afortunadamente gracias a la ayuda de mi hermano en Ibiza.

En tercer lugar, las influencias meteorológicas adversas. Cuando me trasladé a Benalmádena para entrevistar a David Lebrón, no conocía la ciudad y nos trasladamos a un mirador que conocía el entrevistado, ya que en su domicilio no deseaba realizar la entrevista. Al ser una ciudad marítima coincidió ser día de poniente y el viento se coló en el audio de la grabación, sumado a las obras que se estaban ejecutando en un descampado próximo al mirador. Ha sido un fenómeno que se nos escapó a ambos de nuestro control y que he intentado reducir en la edición del vídeo dejando las partes más limpias de su entrevista.

En cuarto lugar, al no disponer de un ordenador Apple propio, he tenido que realizar la edición del reportaje en los ordenadores de la Facultad de Comunicación. Es obvio que dichos medios están abiertos a todos los alumnos y a todos los profesores que desean dar clase en esas aulas, tanto para estudiantes de grado como de máster. Por ello, había días que no podía acceder a las aulas o el tiempo que podía permanecer en ellas era limitado, por lo que suponía una presión de trabajo a contrarreloj. Sin embargo, he amortizado adecuadamente el tiempo disponible para lograr un reportaje audiovisual para esta convocatoria de evaluación.

4.- CONCLUSIONES

Cuando seleccioné la línea temática “Televisión. Reportajes y Documentales” con Agustín Olmo López para mi Trabajo de Fin de Grado tenía la intención de realizar un trabajo práctico. La incertidumbre que ha rodeado a la metodología del TFG, a su evaluación y a su estructura estaba muy presente a principios de año entre todos los alumnos que nos matriculamos de esta asignatura. Desconocía cómo llevar a cabo en tan pocos meses algo que se perfilaba de gran magnitud. Afortunadamente, con el paso del tiempo, las tutorías y la llegada paulatina de información fui visualizando el resultado final y la motivación iba en aumento.

Mi predilección por el periodismo audiovisual se superpone a la que contemplo para el periodismo escrito por lo que el hecho de investigar un determinado tema y poder plasmarlo de una forma creativa a través de los medios técnicos y audiovisuales tentaba mi decisión de encomendarme a un reportaje.

La elección del juego y de la ludopatía como tema principal fue porque desde siempre ha sido un sector que me ha llamado mucho la atención. Su vinculación a enormes cantidades de dinero, altas personalidades, así como la cantidad de personas adictas incentivaban mis ganas de acercarme a conocer esta realidad y poder aprender de los diferentes puntos de vista que rodean este ámbito. Así pues, he descubierto lo que supone ser un profesional del juego y he derruido estereotipos que gran parte de la sociedad achaca a los jugadores de póker, en concreto. Del mismo modo he aprendido los pasos que sigue una persona ludópata para lograr erradicar su adicción, las diferentes terapias que realizan, las jornadas de convivencia con otros ludópatas, la cantidad de positivismo, felicidad y ayuda que emanan las asociaciones para que los propios adictos sean conscientes de que tienen una salida. Igualmente, una entrevista con una ludópata me ha servido para acercarme al epicentro de lo que es un problema de tal envergadura. Por otra parte, la cima de mi objetivo fue tener ese cara a cara con el Jefe de la Sala de Máquinas del Casino de Ibiza. Poder tener una entrevista con una persona de difícil acceso y poder conocer la visión más económica de lo que es el negocio del juego ha sido uno de los mejores momentos que me llevo de este TFG, así como el viajar hasta las Islas Baleares para entrevistarlo y sentirme un verdadero profesional.

Dejando a un margen el balance personal, en cuanto al juego, constato que es una industria en constante crecimiento. Un negocio muy rentable para el Estado, para los dueños de los bares con máquinas tragaperras, para los salones lúdicos y, ahora, para las empresas que se hacen un hueco en el mercado a través del juego online. Este último as bajo la manga de los juegos de azar necesita ser vigilado, puesto que al ser promocionado por los medios de comunicación está cada vez más cerca de nosotros formando parte de nuestro teléfono móvil personal o nuestro ordenador portátil. No debemos olvidar que son empresas y como tal el rendimiento económico es el punto de anclaje de las mismas. Hay que hacer un uso responsable del juego y no sucumbir ni a la felicidad inmediata del dinero ni a las edulcoradas campañas publicitarias cuyo único fin es conseguir adeptos. El juego, más que una moneda de doble cara, es un arma de

doble filo, en la que se pierde más que se gana, ya que de otro modo, no sería industria ni negocio.

5.- BIBLIOGRAFÍA

A. Programas de Televisión.-

- *Diario de un ludópata*. Grupo de investigación del programa Tal Cual lo Contamos. Antena 3TV, 2009.
- *Ludopatía*. Programa: Es Posible. Canal Sur TV, 2010.
- *21 días en la piel de un jugador*. Programa: 21 días. Cuatro TV, 2012.

B. Libros.-

- FERNÁNDEZ FERNÁNDEZ, D. (2008) *Diario de un ludópata*. Madrid. Eride.
- IBAÑEZ CUADRADO, A. / SÁIZ RUÍZ, J. (2001). *La ludopatía: una “nueva” enfermedad*. Barcelona. Masson.

C. Informes.-

- Equipo de Trabajadores Sociales y Psicólogos de ASEJER. *Memoria Asejer*. Informe Inédito. Asociación Sevillana de Jugadores de Azar en Rehabilitación. 2013.

D. Documentos electrónicos.-

- ABC Valencia. *Aumenta la ludopatía tras la legalización del juego por internet*. Noticia [en línea] Valencia, enero 2013. [Consulta: 25 de mayo de 2014] Disponible en: <http://www.abc.es/local-comunidad-valenciana/20130114/abci-aumenta-ludopatia-tras-legalizacion-201301141200.html>
- ORTEGA, R. *Alertan del aumento de la ludopatía “online” entre los jóvenes*. La Razón. Noticia [en línea]. Castilla y León, febrero 2014 [Consulta: 25 de mayo de 2014] Disponible en: http://www.larazon.es/detalle_normal/noticias/5631052/alertan-del-aumento-de-la-ludopatia-on-line-entre-los-jovenes-leoneses#.Ttt1CeBCQFST1IO
- REDACCIÓN. *Los mejores jugadores de póker nacional, en Madrid desde el 3 de febrero*. MuchoDeporte. Noticia [en línea]. Madrid, enero 2014. [Consulta: 25 de mayo de 2014]. Disponible en: http://www.muchodeporte.com/polideportivo/19318/los_mejores_jugadores_de_poker_nacional_en_madrid_desde_el_3_de_febrero.

