

IMPACTO SOCIAL DEL JUEGO DE AZAR EN ESPAÑA

Desde que en el año 1977 se regula el juego en España, se han sucedido profundos cambios tanto en la forma, como en el fondo, con un giro total a partir de la regulación este año del juego on-line.

En España se puede considerar un comportamiento universal el jugar alguna vez a lo largo de la vida , prácticamente todos los españoles entre los 18 y los 75 años , el 92,4%, han jugado alguna vez, a algún juego de azar, la mitad un 49,4% lo hace de manera habitual.

Sin embargo, el juego por internet solo lo utilizan entre el 4,8% y el 7,1% de las personas, entre los 18 y los 75 años; es un fenómeno emergente, pero que en un muy corto espacio de tiempo, está adquiriendo una penetración de mercado imparable, restando constantemente clientes a las opciones de juego presencial, básicamente las privadas.

Muchas consideraciones, serán las responsables de estos cambios de tendencia y utilización por parte del público, hasta la regulación del juego privado, eran tres las modalidades que copaban el mercado:

-Quinielas.

-Lotería nacional (especialmente la de Navidad y el Niño).

-ONCE.

Tres modalidades, que con distinta suerte, perduran a día de hoy: juegos de respuesta tardía, con un impacto social positivo realmente elevado. De las tres, la opción de SLAE es la que más influye en la población; Euro millones, primitiva y sorteo de Navidad, son vistos por la sociedad, como una única posibilidad de superar la coyuntura económica de crisis actual. Se relaciona el juego, con el concepto de esperanza.

Al regular el juego, lo que realmente se hizo, fue regularizar la situación de los juegos privados de respuesta rápida.

-Máquinas.

-Bingos.

-Casinos.

En ese momento, este hecho es vivido por la sociedad, como un avance en las libertades, en aquella incipiente democracia.

- Máquinas recreativas con premio -

El más popular de los juegos de azar, la inmediatez en su respuesta, la ubicación en establecimientos de hostelería, pasa a convertirlas en un corto espacio de tiempo en mobiliario urbano.

Cada bar de nuestro país pasa a tener sus dos máquinas, de sus recaudaciones se pagan salarios, alquileres, gastos generales etc. Pudiendo llegar a afirmar sin ningún género de dudas, que la venta de los productos naturales en este tipo de establecimientos, pasa a ser secundaria en las cuentas de explotación.

Términos como mini-fruit. Lucy player o la misma Cirsa, pasan a formar parte del vocabulario popular, se descubre el término Jackpot y las frutas pasan a tener un segundo significado, aquellas máquinas repletas de luces, colores y monedas, que caían haciendo un ruido especial y tentador, son adoptadas de manera firme por miles y miles de personas, que descubren un nuevo concepto de ocio.

Aún a día de hoy, podemos encontrar jugadores que recuerdan con nostalgia, la combinación ganadora por excelencia: campana. Cirsa. Cirsa. campana. Los jugadores descubren el juego en estado puro, la relación estímulo respuesta en 5 segundos, lo más inmediato que existe en el mundo de los juegos de azar. La posibilidad de ganar 5.000 pesetas de forma rápida (realmente con esa cantidad se podía comprar comida para toda una semana) por lo tanto, el concepto ganar dinero si estaba

presente en esos primeros tiempos; un concepto que pasado el tiempo va perdiendo validez, pasando a ser el primer objetivo: la compra de un espacio de tiempo para evadirse de los problemas cotidianos.

Si al factor dinero, le sumamos la nula cultura en juego de los españoles provocará, casi de inmediato un alud de jugadores, donde la mayoría jugaba los cambios de las consumiciones; pero una minoría, bastante significativa, descubrió una palabra que jamás habían leído o escuchado: ludopatía.

Es a finales de la década de los 80, cuando empiezan a aparecer estas consecuencias negativas colaterales, no deseadas. Aparecen las primeras asociaciones de afectados, que de manera muy precaria, se enfrentan a la indiferencia, tanto de las administraciones, como del mundo empresarial; este hecho provoca, que el único recurso existente para intentar frenar estas consecuencias, sea a través de los medios de comunicación, que de manera tímida al principio y mucho más firme, a medida que aparecían un mayor número de casos clínicos a la luz, toman partido, iniciándose de esta manera, el porqué del impacto social negativo, que pesa sobre esta opción de juego.

En la actualidad, este impacto negativo, ha ido dejando paso, a una mayor indiferencia por parte de los usuarios, a este modelo de juego. Las nuevas generaciones, no las encuentran divertidas al no poder interactuar con ellas, al no existir la fantasía de dominio sobre el juego, como sí pasa, en otras modalidades, asociadas a las nuevas tecnologías, podemos decir que este control hipotético, a tomado el relevo al azar en estado puro.

- Bingos -

Con la apertura de las salas de bingo en nuestro país, los jugadores descubren la superstición en el juego, en su mayor escala; a través de rituales, se pretende atraer a la diosa fortuna y que aquel cartón, se convierta en el ganador. El factor económico también es determinante, dado que hablábamos de muchos miles de pesetas, que en aquella época podían equivaler, a un salario del mes. El dinero que se gastaría para el

ocio, se buscaba a través del mismo. Se descubre, la excitación de ser: él o la ganador/a entre decenas o cientos de personas.

Esta opción de juego, fue a la vez, una opción de ocio; en una sociedad muy carente de las mismas. Mujeres que tal vez no se atrevían a entrar en bares (reducto masculino por excelencia), encontraron el lugar idóneo, para cumplir sus ansias de juego e igualmente, poderse relacionar con personas ajenas a su estrecho círculo; asimismo encontraron como hacer frente al aburrimiento que padecían, en matrimonios monótonos y sin ilusión. Matrimonios que tal vez no acudirían a un teatro, o a un concierto, si acudían al bingo, atraídos por un hipotético: dinero fácil y por experimentar la emoción del azar.

Llegó incluso a producirse una película, con la pareja de cómicos del momento, Esteso y Pajares, donde quedó reflejado a través de la comedia, la falta de cultura de juego que padecía el país; se podría decir que el juego nos pilló a todos, con el pié cambiado.

La palabra bingo, pasa a ser sinónimo de ganador, de poder llegar holgadamente a final de mes, y de emocionarse ante una vida gris y monótona.

Personas de todas las clases sociales, pasaron por las salas; se podría decir que este modelo de juego democratizó, las distintas capas sociales, se popularizó la versión doméstica, siendo habitual en las sobremesas, con reuniones de toda la familia, que se “echaran unas partidas”, hasta los niños jugaban en estos casos.

Esta visión inocua, provocó un fuerte impacto social positivo, no se veía como un juego de riesgo, pudiendo identificar tres razones claras:

- El hecho de tener que identificarse para acceder a la sala, provocaba que por una parte, se tuviera la sensación de pertenecer a un grupo concreto.
- El poder acceder a una, auto-prohibición de acceso, provocó una sensación de seguridad, una vez que se sabía que si se llegara a tener problemas, se resolvían automáticamente.

- La comparación con las máquinas, que al popularizarse el sobrenombre de “tragaperras” se adjudicaron, el primer lugar del ranking en impacto social negativo.

A día de hoy, esta modalidad languidece sin solución, la asociación del ocio con nuevas tecnologías, provoca que el ocio, se traslade a fórmulas itinerantes (en cualquier ubicación y en cualquier momento, a través de un ordenador o un móvil), el envejecimiento de una clientela fiel, pero cada vez más escasa, se suma, al nulo interés en esta modalidad por parte de las nuevas generaciones de jugadores.

La sociedad lo ve como un juego de personas mayores, aburrido, demasiado silencioso y sin poderse interactuar con él. Sólo, el azar, ya no vende.

- CASINOS -

Los grandes desconocidos para el gran público, hasta que se produce un hecho determinante: el traslado del gran casino de San Pere de Ribas, a la ciudad de Barcelona.

Con una imagen elitista, relacionada con películas, donde el lujo se reflejaba en los casinos, un espacio para las clases más adineradas, que no logró calar en las clases populares, pero logrando un altísimo grado de idealización de sus clientes.

La opción de alta cocina, espectáculo y lujo unido a la visión de glamur, provocan un impacto social extremadamente positivo. Las personas que jugaban en sus salas, no podían tener problemas económicos por el juego, dada su posición social; esta visión errónea sin embargo, era la visión que la sociedad tenía y aún hoy en día, mantiene gran parte de esta esencia.

Ya más en la actualidad y al “democratizarse” el acceso, ya no es necesario seguir determinados cánones en el vestir; otro factor se impone para mantener esta visión positiva: la “profesionalización” del jugador, la búsqueda de sistemas para ganar, provocan que su praxis, genere la ilusión de dominio y control sobre el juego, por parte de los jugadores.

No es hasta la primera década de este milenio, cuando se le empieza a relacionar con aspectos negativos del juego , la laxitud en el vestir y el acceso , en un alto porcentaje de personas no Europeas, de clase social media baja, provocan un populismo y la pérdida del concepto mítico que poseía. Los casinos empiezan a potenciar tanto o más, las máquinas como las mesas de juego ; y si bien suman, los beneficios económicos que estas les proporcionan, también es cierto que se añade, el impacto negativo de las mismas .

¿Por qué se juega?

Existen distintos motivos, que los podríamos dividir en tres grupos:

Emocionales: búsqueda de emociones positivas, evasión de sentimientos negativos, placer por el riesgo; jugar no es solo ganar, es arriesgar. La búsqueda del riesgo es inherente en el ser humano y evidentemente (si dejamos de lado las actividades físicas de riesgo) el juego de azar, és el riesgo por excelencia, és una pura descarga de adrenalina.

Sociales: El factor de reunión, de pertenencia a un grupo, es clave para entender el desarrollo y éxito de los juegos de azar presenciales, las máquinas en los bares, en los salones, los bingos y casinos, las apuestas en el mundo de las carreras de caballos, tienen este componente, que favorece la socialización del jugador.

Un factor muy importante, al menos hasta la aparición del juego remoto, es la competitividad, no basta con el hecho de ganar; éste tiene que ser visible, en ello está la demostración, de haber sido en aquel momento y lugar, “ el mejor”, dado que el efecto balsámico del juego es mucho más intenso si es compartido. Mostrado este punto, es básico para entender el impacto positivo que el juego de azar, ha tenido y tiene, en personas con problemas de sociabilidad; se pertenece a un grupo con una afinidad común.

Económicos: en este apartado, tendremos que dividirlo en sub grupos, uno por cada modelo de juego presencial y evidentemente, es el

responsable absoluto, del impacto social negativo con el que se relacionan los juegos de azar.

Si utilizáramos por ejemplo, una máquina, donde el jugador jamás perdiese ni ganase, solo jugase, el resultado sería que no se jugaría; el concepto de pérdida económica va intrínsecamente ligado a la opción del juego de azar, forma parte del factor riesgo; sin embargo ningún jugador quiere perder.

- a) Máquinas: No se juega principalmente por dinero, este solo sirve para poder comprar tiempo de juego; es una modalidad de juego solitaria, incluso en salas de máquinas, el jugador está rodeado de otras personas, pero raramente habla con nadie. Ser identificado como jugador de máquinas, es vivido como algo muy negativo, pues va asociado a pérdidas económicas; el punto clave de este apartado, radica en la cantidad de veces, que un jugador solicita monedas al responsable del establecimiento; si bien este apartado ha disminuido con la entrada en uso de las máquinas que aceptan directamente los billetes, este hecho convierte al jugador, en más invisible, en lo que respecta al coste económico de su sesión de juego. Se juega a una máquina para comprar un espacio de tiempo donde el jugador lo que hace, es comprar ese tiempo y no pensar ni abordar, sus problemas personales. La imagen de un jugador tenso por sus pérdidas, concentrado únicamente en las figuras que coinciden en su pantalla, sin ver ni oír nada de lo que sucede a su alrededor, fomentan un tremendo impacto negativo, en aquellas personas que están en el mismo local que el jugador, básicamente se siente lastima por este y se cuantifican las probables pérdidas que está teniendo. Los salones de máquinas, padecen todavía un mayor impacto negativo, solo se entra a jugar con las máquinas, no existe ninguna otra razón para la estancia en ellos; por lo general con decoraciones muy poco cuidadas y con una clientela de clase social baja, no favorece en absoluto, un cambio en este impacto negativo.
- b) Bingos: En esta modalidad se suman los dos factores, tanto el ganar dinero, como el de comprar tiempo; en el aspecto económico se

busca ganar dinero, para pagar alguna factura pendiente o el poder llegar a final de mes, más holgadamente. El factor de que sea un juego social, donde se reparten las sensaciones de pérdidas entre todos los asistentes, el jugador siempre piensa, que aquella persona u otra, ha perdido más que él y digamos que esto, alivia el impacto negativo. Se puede acceder bajo la premisa de comer o tomar una copa y como segundo objetivo el hecho de jugar; el no entrar, o querer pensarlo así, solo y exclusivamente a jugar, proporciona una cierta imagen positiva de esta modalidad. Al contrario de lo que ha pasado con las máquinas, los medios de comunicación, no han estigmatizado esta modalidad, como si lo han hecho con las máquinas. Es un juego en claro descenso, en las preferencias de los jugadores, con una clientela fidelizada, pero de mediana y tercera edad. La falta de nuevos clientes jóvenes, provoca un descenso notable a medida que los jugadores más mayores, van desapareciendo; la visión actual de la sociedad, es que se trata de un juego anticuado, con escasos premios y salvo excepciones, muy bajos; la falta de interacción por parte del jugador, no permite desarrollar ninguna sensación de control sobre el juego, algo que es demandado, por las nuevas generaciones de jugadores.

- c) Casinos: Es el único de los tres juegos presenciales, en los que el concepto ganar dinero, está presente en todo momento, esto unido al prestigio social que ofrece, el hecho de que jugar vaya unido al glamur, provocan que sea el juego con más impacto positivo; la unión de espectáculo, restauración y juego, recibiendo constantes atenciones por parte del personal del casino, provocan una sensación de ser importante en aquel momento, el jugador se siente partícipe del lujo, de las luces y de la emoción compartida del juego; el poder acudir en pareja, amigos o con ocasión de una celebración con más personas, provoca una aureola de escasa peligrosidad. Otros factores, como el hecho que desde la propia sala sea advertido, que un jugador está perdiendo más dinero del habitual, se le invite a una copa y se le sugiera la posibilidad de seguir jugando otro día, mas el acceso a la auto-prohibición, no hacen más que reafirmar esta imagen de juego de azar, casi idílico y

sin riesgos aparentes. Incluso el apartado de máquinas de los casinos, está más valorado que sus homólogas, en bares o salones.

JUEGO ON-LINE: SU IMPACTO

Hace aproximadamente 8 años, que el juego remoto está presente en nuestro país, en forma de apuestas, juegos de casinos por internet o póker, pero hace apenas un año que se ha regularizado, siendo el póker presencial, el más beneficiado con este hecho. Son muchos los factores a evaluar, para poder valorar con exactitud su impacto en la sociedad.

Aunque sea considerado un juego como el presencial, la verdad es que sus características son diametralmente opuestas a éste, tanto en el modo, como en la forma. El hecho del no desplazamiento, es un punto clave para entender el fenómeno del juego on-line y su meteórica penetración en el mercado Español.

La invisibilidad de las pérdidas, la imagen de neo-profesionalidad que se sustrae de su práctica, unida a apuestas normalmente bajas, provocan que esta modalidad, no solo tenga aceptación pública, sino que su imagen a nivel de riesgos, es de cuasi total inocuidad. Todo y siendo muy importante el punto anterior, no es el punto clave para entender este fenómeno : Lo es, la publicidad, la cual está prohibida en los juegos presenciales, sin embargo en esta modalidad, se ha asociado al mundo del deporte de elite, grandes figuras del deporte mundial, colaboran en sus campañas publicitarias; equipos de futbol de primer orden, lucen la publicidad de casas de apuestas o de póker como reclamo; la propia televisión se ha sumado a este fenómeno. A día de hoy, son muy pocas las cadenas de TV. Importantes, que no tienen sus programas de juegos de azar, en horario de madrugada.

Es una publicidad destinada a captar a los segmentos de población más jóvenes , jugadores de futbol de tenis etc., son el gancho perfecto y lo que permite mostrar una imagen de total falta de riesgos .

En este punto en la publicidad, se cumple un peligroso axioma: si el juego presencial no puede hacer publicidad porque es adictivo y el juego on-line si puede hacerla, es que éste, no es adictivo, y nada más lejos de la realidad, son modalidades altamente adictivas con un menor tiempo de “enganche”, con mayores pérdidas a medio y largo plazo, siendo más difícil de detectar la afectación.

Un tercer punto básico para entender este gran impacto positivo, radica en los canales utilizados para poder jugar: móvil y ordenador con conexiones a internet. Naturalmente las nuevas tecnologías, son claves en el desarrollo de esta modalidad; ofrecen una imagen de modernidad, de dominio sobre la tecnología, para un joven, jugar a póker desde su móvil de última generación y rodeado de amigos, es una forma de ocio altamente gratificante. Además de estar socialmente aceptado y bien visto.

Un último factor, aunque menor, que también habrá que tener en cuenta, radica en el hecho de que prácticamente, la totalidad de páginas web de las empresas de juego on-line, tanto las reguladas como las que no lo están, ofrecen un apartado de juego responsable para sus usuarios, en muchos casos de dudosa utilidad.

Pero si es cierto, que este hecho ofrece una cierta imagen de seguridad hacia el jugador, un factor que el juego presencial nunca ha realizado ni ha tenido en cuenta, esto genera en el jugador pensamientos, de que el empresario vela por su seguridad y salud.

POCKER

Esta modalidad merece un apartado específico, es el único juego de azar, que ha logrado que su actividad sea vista por los usuarios como un deporte; es el juego por excelencia, emoción, riesgo, azar y habilidad en un solo juego, se ha llegado al punto de escuchar voces, que solicitaban su inclusión en los juegos olímpicos como deporte.

Una modalidad, que en estos momentos está arrasando sobre todo en los más jóvenes y en franjas de población de hasta 35 años, clase social media, media alta, con poder adquisitivo y profesiones liberales o estudiantes, conforma el grueso de sus usuarios.

Con una imagen de modernidad , se juega por competición y por encima de todo, para aprender sus técnicas, la ideación de profesionalidad está muy arraigada , programas de televisión específicos, academias de póker, libros, acceso inicialmente a partidas de muy bajo coste para aprender, publicidad masiva en todas las modalidades de medios de comunicación , conforman lo que se ha venido a llamar: el universo póker, todos estos factores han provocado algo absolutamente inusual, en el mundo de los juegos de azar; no solo su imagen e impacto social es tremendamente positivo, sino que va más allá, que sea necesario aprender y jugar. En ningún juego de azar conocido, se ha producido este fenómeno, como hemos visto el impacto negativo, que provoca un riesgo no controlado, no ha permitido alcanzar estos niveles. Sin embargo, un juego tradicional que en su formato presencial, era visto como residual, al pasar al formato remoto, ha encontrado un campo de acción y crecimiento inimaginable.

¿Es creíble el juego de azar?

Se podría pensar, que en el momento que una persona juega a cualquier juego de azar, es porque cree en él, cree que puede ganar, pero no es lo mismo querer ganar, que necesitar ganar.

Tendremos que dividir los juegos de azar en dos bloques: en primer lugar aquellos, en los que únicamente rigen las leyes del azar, como bingos, máquinas y loterías. De los que el azar, solo es una parte y la habilidad del jugador, unido a sus conocimientos, suman el resto; como cartas, juegos de apuestas, carreras de caballos y algunos juegos de casinos. Se hace evidente que el azar en sí, es una forma de cultura, pero hacer cultura solo del azar, sin aplicar conocimientos, puede llegar a ser considerado una forma de incultura.

Otra cosa seria la cultura de juego, que parece imperar en nuestro país en todas las áreas, se está utilizando el juego de azar, como vehículo televisivo de entretenimiento, como estrategia comercial de ventas, como recurso recaudatorio el juego, y más en tiempos de crisis, vende y el gran público, tenemos que reconocer que está por la labor de comprarlo, pero no cualquier juego es válido.

En líneas generales, para ser coherentes con el término cultura, tendremos que unirlo con el de aprendizaje; por lo tanto, sólo aquellas modalidades de juego, en que sea necesario aprender sus reglas, podremos considerarlos como una forma de ocio cultural.

Francesc Perendreu