

La ludopatía en los jóvenes

Manuel Alberto moya Díaz y Álvaro Rozalén Calonge

Desde la antigüedad el juego ha sido percibido por las clases dominantes como una amenaza a la consecución de sus fines, siendo capaz de desestabilizar a la sociedad. Así, grandes imperios como el romano o el griego promovieron leyes contra los juegos de azar para evitar la irrefrenable pasión de sus gobernantes hacia estos. Por su parte, la Iglesia también llevó a cabo prohibiciones tan



tempranas como las del segundo Concilio de Letrán en el siglo XII o las del cuarto Concilio de Letrán en 1215, considerando que confiar el destino en el juego era una ofensa a la providencia divina, aunque con el paso de los años la Iglesia fue admitiendo el concepto del azar.

A pesar de las prohibiciones de los Gobiernos, el juego ha seguido adelante a través de los siglos, gracias en parte a la doble moral imperante, ya que mientras establecen duras penas para los ciudadanos comunes, las clases pudientes se entregaban con pasión al mismo. Iniciándose primeramente en Italia en el siglo XV, se propaga por Francia y a continuación por el resto de países de Europa. A partir del siglo XX aparecen los grandes casinos en Las Vegas, en los que el juego se industrializa y donde el Estado pasa a ser el primer impulsor y beneficiario del mismo. Además, los Gobiernos se dieron cuenta del enorme potencial recaudador y desarrollaron más la industria del juego, con lo que las participaciones de la ciudadanía en estas dejarán parte de las ganancias en el Estado.

Es a partir de finales del siglo XIX, cuando Sittman y Pitt desarrollan la base de las máquinas tragaperras que conocemos hoy en día. Posteriormente estudiada esta máquina por Charles Frey, que fue quién puso en marcha esta forma recreativa que se convertirían en uno de los juegos más populares. A partir de la segunda mitad del siglo XX, son importantes las contribuciones al campo de la conducta operativa de los humanos por parte de uno de los más importantes psicólogos de este tiempo, que fue B. F. Skinner. Skinner aportó estudios al campo de la psicología del comportamiento, teorizando que el comportamiento dependía

exclusivamente de estímulos externos, y no de comportamientos racionales o emocionales. En este sentido, tiene relación directa los experimentos de Skinner con las palomas, a las cuales enseñaba a tirar de una palanca, para recibir una recompensa, con el funcionamiento de las máquinas tragaperras, las cuales sueltan monedas de forma aleatoria, lo que provoca una fuerte adicción, ya que si nunca se recibiese recompensa, se dejaría de jugar, y si se recibiese siempre provocaría una pérdida del interés.

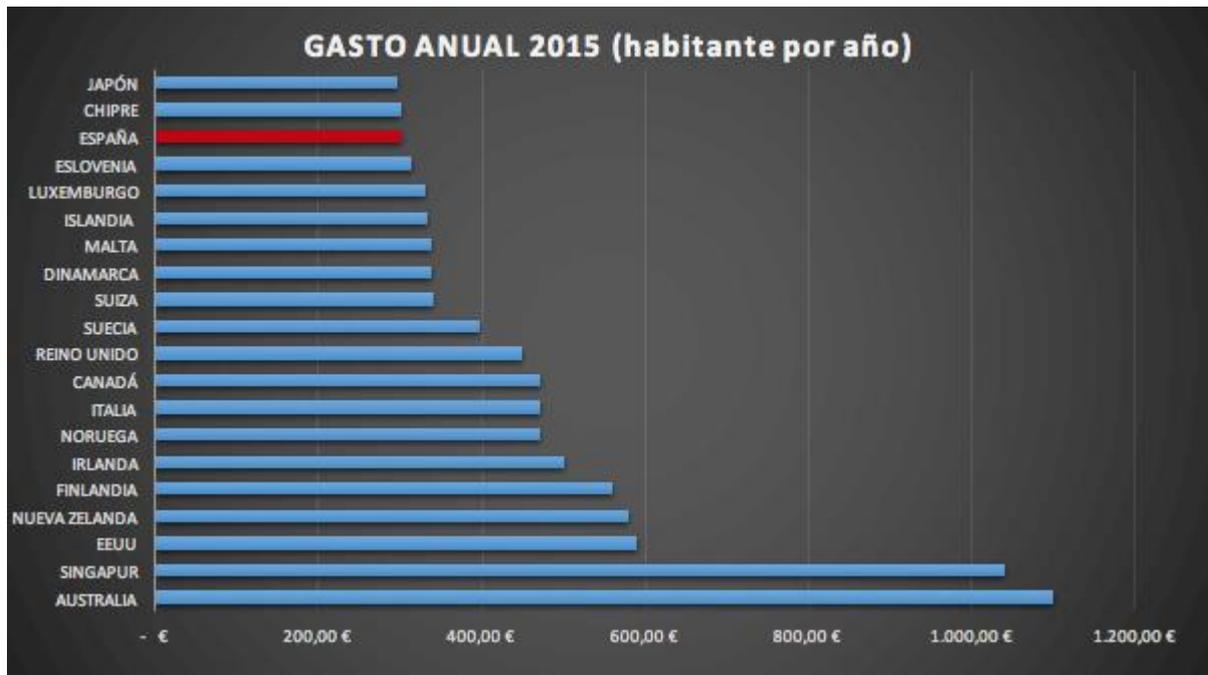
En relación a la adicción generada por los juegos, encontramos en el campo de la literatura una obra que refleja esta realidad, El jugador de Fiodor Dostoievski. En esta obra autobiográfica, Dostoievski nos muestra el papel del juego y sus consecuencias. Ivanovich, conoce a Polina, hija de un general que se encuentra inmersa en deudas, y que al verse enamorado de ella intenta ayudarla a través de las apuestas y el juego. Ivanovich, con su llegada a Roulettenbour, ciudad por excelencia de casinos y juegos de azar, empieza a ser afortunado en el juego de la ruleta, donde consigue una gran fortuna. Esta aleatoriedad premiada es lo que lo convierte en adicto y le lleva a jugarse también grandes cantidades de dinero que posteriormente perderá, ejemplificando la tónica general de este estilo de juego de azar.

2. LA LUDOPATÍA EN LA ACTUALIDAD

En este apartado vamos a realizar un estudio de cómo se encuentra la ludopatía en la actualidad, cómo gastan los habitantes de diferentes países en juegos, como está regulado, qué impacto tiene internet y cómo influye la publicidad en el mismo, y la evolución de apuestas en España y el efecto en pacientes tratados.

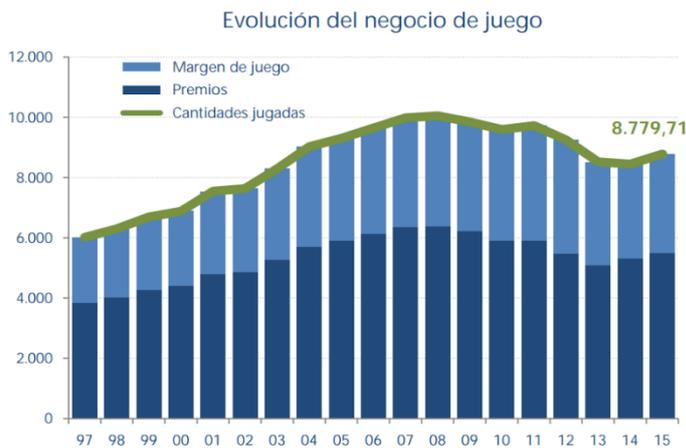
En primer lugar vamos a estudiar un ránking de los países con mayor gasto en juegos y dónde nos encontramos respecto a ellos.

2.1 Ránking de países según gasto en apuestas.



Fuente: Elaboración propia

Estudiando los datos del gráfico de gasto en juego en el año anterior, podemos comprobar que nuestro país no se encuentra entre los quince primeros países, pero aún así,



2.2 Regulación del juego

Hay que destacar la regulación que en el año pasado realizó el Gobierno sobre las casas de apuestas online, ya que antes de esta regulación dichas empresas se movían a sus anchas sin un marco legal regulador, es decir, no pagaban impuestos y sus usuarios no contaban ni con seguridad ni protección cuando su dinero “entraba” en internet. Muchas son las casas de apuestas por internet que pronto comenzaron a solicitar su licencia, así como el sello del juego expedido por la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ). Pero sólo

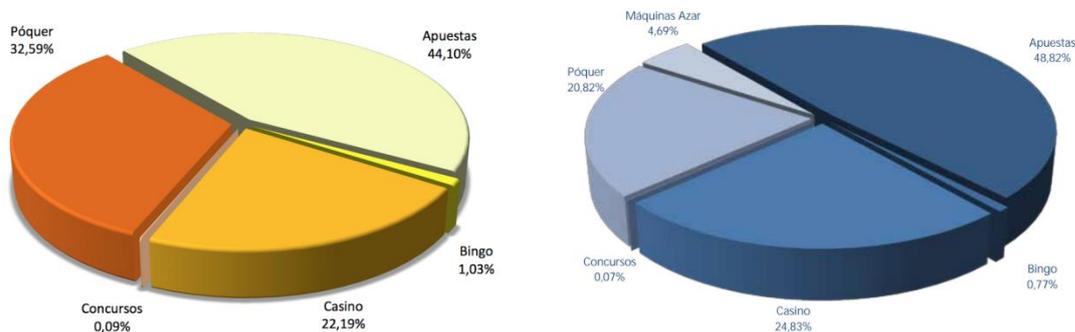
obtienen la licencia las casas de apuestas que cumplen con todos los requisitos de la ley de regulación.

En este sentido, desde la aprobación de la Ley de Regulación del Juego dejaron de tener presencia en nuestro país sitios de apuestas de juegos por internet del tipo máquinas tragaperras o las apuestas cruzadas deportivas, donde los usuarios realizan apuestas unos contras otros.

En cualquier caso, el principal objetivo de la regulación de las casas de apuestas y, por ende, el mayor beneficio del que disfrutan ahora los usuarios es la posibilidad de jugar y apostar su dinero en internet sin riesgo de ser estafados. Es decir, el apostante siempre va a cobrar todo lo que haya ganado por sus aciertos, hasta la última moneda, lo que hace que salga “reforzado” el papel del apostador, más seguro que en los comienzos.

2.3. Impacto de Internet y la publicidad en el juego

El mercado del juego online en España por modalidad (años 2014 y 2015)



Fuente: Dirección General de Ordenación del Juego

En este gráfico podemos apreciar cómo la aparición del juego a través de internet, ha devuelto un ritmo positivo a dicho mercado. Y es que ha convertido al mercado de los juegos online, en un sector que mueve más dinero que la agricultura. A continuación, vemos cuál es la distribución de las apuestas de los españoles en millones de euros, en el año 2013.

Observamos que las apuestas deportivas tienen un peso importante al igual que el póker, cosa que estudiaremos más adelante cuando nos centremos en la publicidad.

En lo relativo a Internet y la publicidad, conviene destacar el siguiente gráfico que recoge en el año 2013 cuáles son las ramas de actividad con mayor porcentaje de comercio electrónico, y quizás esto venga ayudado por los gastos en publicidad que muchas multinacionales del mundo de las apuestas realizan para atraer a su público, utilizando en el caso de las apuestas deportivas a grandes iconos como Rafael Nadal, Ronaldo o Neymar, todos ellos personas de actualidad y éxito, valores que trasladan a dichas casas de apuestas.

Agencias de viajes y operadores turísticos	16,4%
Transporte aéreo	12,4%
Marketing directo	5,5%
Transporte terrestre de viajeros	4,9%
Publicidad	3,1%
Prendas de vestir	2,8%
Juegos de azar y apuestas	2,8%
Espectáculos artísticos, deportivos	2,6%
Administración pública, impuestos y seg. social	2,6%
Otro comercio electrónico especializado	2,4%



*Fuente: Asociación Española del Juego Digital
Ordenación del Juego*

Fuente: Dirección General de

3. EL NUEVO PERFIL DEL LUDÓPATA

En la actualidad, el gran problema que presenta el juego es su fácil accesibilidad, la legalización del juego online en el año 2012 y el aumento de la oferta, lo que está provocando que haya un auge de la ludopatía entre gente joven, incluso entre adolescentes

3.1 Aparición de los menores en el juego (con o sin intermediarios)

Según los expertos congregados en el XVI Congreso de Jugadores de Azar Rehabilitados alertaron del incremento de los casos de ludopatía entre jóvenes de edades comprendidas

entre los 16 y los 18 años. Este aumento es debido a las facilidades que en la actualidad ofertan las casas de apuestas para poder jugar.

En la sociedad actual, juego a través de un ordenador predomina por encima de casinos, bingos o máquinas tragaperras. En infinidad de casos, todo comienza cuando nos regalan los primeros móviles a la edad de 14 años aproximadamente. Antiguamente los casinos y lugares de juego solo permitían la entrada a mayores de edad, pero con la entrada de estos mismos casinos en la red donde su entrada es mucho más fácil se ha multiplicado la presencia de menores en este tipo de casinos.



La cuestión que nos preguntamos con respecto a esto es: ¿Cómo consiguen entrar los menores dentro de los casinos virtuales?

Algunas páginas de apuestas deportivas o casinos en la red directamente para poder jugar solo necesita la introducción de una tarjeta de crédito donde cargar el dinero, por lo que un menor podría coger una tarjeta y jugar sin ninguna preocupación.

Por otro lado, en la páginas que si piden un registro y tienen en cuenta la edad, la mayoría de los menores se introducen en el juego a través de un intermediario “Un mayor de edad se registra, le damos dinero, lo pone en su cuenta y jugamos por turnos” (un grupo de chicos de 16 años).

Es cierto, que la mayoría de las apuestas en estas edades son cuantías muy bajas (10 - 20€ a la semana), pero que consiguen enganchar a los jóvenes dentro del mundo de las apuestas y del juego. Además muchas de estas páginas utilizan promociones para enganchar a los usuarios, lo que motiva a los más jóvenes que no tienen una gran cantidad de ingresos (100€ bonus de ingreso para nuevos clientes en la página BET365).

Según Francesc Pereandreu (presidente de la Asociación Catalana de Adicciones Sociales) “Tenemos una pandemia a nivel juvenil y cada vez vienen más menores a pedir tratamiento”.

Pereandreu también denuncia que algunas aplicaciones de tragaperras online en las que no se juega con dinero va dirigida a los menores. “Estos juegos tienen la intención de enseñar a jugar a los más jóvenes y crear futuros clientes”, aunque lógicamente esto es negado por la Dirección General de Ordenación del Juego

3.2 Jugador como “profesión”

Con la llegada de los casinos y las casas de apuestas a la red, apareció en estos años la figura del jugador como forma de ganarse la vida. Dicha profesión todavía no está bien vista por la sociedad por lo que las personas que se dedican a ella no quieren que sea conocida su identidad.

El método de trabajo que utilizan estos “profesionales” se basa en buscar especialistas de distintos países y deportes (tipster) y pedirles información sobre estos deportes (por la información pueden llegar a pagar hasta 1000€ por pronóstico).

Una vez que se dispone de esta información, los profesionales suelen actuar de la siguiente manera:

- Escogen siempre siete cuotas iguales lo más bajas posibles del programa de juego.
- Analizan cada encuentro o situación por separado y si las opciones de ganar son grandes siguen con la apuesta. Si las opciones fueran pequeñas, se desechará la opción y se buscaría una nueva cuota.

Siguiendo estos sencillos pasos estos jugadores pueden llegar a conseguir entre varios grandes cantidades de dinero, como el caso de Ángel (nombre ficticio) y su grupo llegan a conseguir más de 100.000€ al año cada uno con apuestas deportivas (ELMUNDO, 2016).

El gran problema de los trabajadores de esta “profesión” en España son las grandes dificultades que se encuentran debido a que son expulsados de las casas de apuestas en España y no se les permite apostar, por lo que deben pagar a gente para que sean sus intermediarios: “Las casas quieren jugadores que pierdan; que apuestan un poco y cuando ganan, lo invierten en otro partido, pero que a la larga lo pierden porque no saben” defiende Felix (Zuil, 2016).

Todos estos jugadores de esta “profesión” defienden que lo que hacen no es nada ilegal y piden que se les permita entrar en las casas de apuestas españolas y que su trabajo sea valorado a nivel fiscal, debido a que en la actualidad lo deben declarar como si les hubiese tocado la lotería.