

Factores económicos implicados en el juego y la adicción al juego

Miguel Mazón Hernández y Mariano Chóliz Montañés

Universitat de València

Recibido: 31/05/2012 · Aceptado: 27/07/2012

Resumen

La actividad de los juegos en España está regulada por el Estado y las Comunidades Autónomas. Esta situación se fundamenta, entre otros motivos, por ser una actividad que puede ser nociva para determinadas personas y porque los beneficios que se obtienen de esa actividad económica deben revertir a la propia sociedad. La oferta de juegos tiene diversos agentes responsables de su gestión. Por un lado los públicos (principalmente loterías), gestionados por la Sociedad Estatal de Loterías y Apuestas del Estado y la Organización Nacional de Ciegos y, por otro, los privados (casinos, bingos, máquinas), que son gestionados por empresas del sector.

Si tenemos en cuenta que en el año 2011, se jugaron 26.585 millones de euros, que representa el 1% del PIB, que más de 4.503 millones fueron a las arcas públicas y que generan más de 150.000 puestos de trabajo directos e indirectos, entenderemos la importancia de este sector económico y de sus repercusiones sociales.

Por último, se hace un repaso de las consecuencias de los nuevos juegos a través de Internet, en especial de las apuestas deportivas (recientemente reguladas por la Administración), así como de la posible llegada de grandes proyectos de juego caracterizados por una oferta inmensa de juegos, similar a las existentes en Reno o Las Vegas.

Todo ello, unido a una crisis económica sin precedentes, exige conocer este sector y las consecuencias económicas del mismo para entender los problemas asociados, de entre los cuales la adicción al juego es uno de los más característicos.

Palabras Clave

Sector económico, juego público, Once, juego privado, fiscalidad, ingresos, empresas, juego responsable, internet, portales de apuestas, apuestas deportivas, Eurovegas.

— Correspondencia a:

Mariano Chóliz
Departamento de Psicología Básica
Universitat de València
Avda. Blasco Ibáñez, 21
46010 Valencia
Email: Mariano.Choliz@uv.es



Abstract

Gambling is regulated by the State and Autonomous Communities in Spain. This situation is justified, amongst other reasons, through being an activity which may be harmful for some people and because the profits obtained from this economic activity must be poured back into society itself. There are several agents in charge of managing the gambling possibilities available. On one hand there are public concerns (mainly lotteries) managed by the State Lottery Association and State Betting and the National Organisation for the Blind, as well as private ones (casinos, bingos, machines), which are managed by companies in the sector.

If we take into account that a sum of 26,585 million euros was gambled in 2011, representing 1% of the GDP, that over 4,503 million went into the public treasury and that gambling generates over 150,000 direct and indirect jobs of work, we will understand the importance of this economic sector and its social repercussions.

Lastly, the study takes a look at the consequences of the new games played over the Internet, in particular betting on sports (recently regulated by the Administration), as well as the possible arrival of major gambling projects characterised by an immense offer of games, similar to the ones existing in Reno or Las Vegas.

All of this, combined with an unprecedented economic crisis, requires knowledge of this sector and its economic consequences to understand the associated problems, one of the most characteristic being addiction to gambling.

Key Words

Economic sector, public gambling, Once, private gambling, taxation, income, companies, responsible gambling, Internet, betting portals, sports betting, Eurovegas.

INTRODUCCIÓN

El juego entendido no tanto como actividad recreativa o lúdica, sino como una forma de ganar dinero y hasta enriquecerse en cuanto designio del azar, ha existido y practicado siempre. Roger Caillois en su obra "Teoría de los Juegos" señala que el juego de azar se caracteriza por dos aspectos: uno es la aleatoriedad, es decir, que el resultado no depende de la destreza, habilidad o fuerza del jugador,

sino de la suerte o causalidad; y la otra es su carácter lucrativo, el juego se practica con afán de lucro y enriquecimiento. A la primera de las funciones se ha dedicado el artículo anterior; en este abordaremos uno de los aspectos que más relación tienen con la adicción al juego y con las graves consecuencias de éste, que es la ganancia y pérdida de dinero.

Estas circunstancias hacen que el juego pase de ser una actividad lúdica, de recreo o de ocio, a ser otra en la que hay un intercambio



patrimonial como consecuencia de un acontecimiento incierto. Se convierte así, en un ejercicio no desinteresado, sino lucrativo, en perjuicio del patrimonio de una tercera persona y son, precisamente, estas consecuencias económicas, lo que hace que el juego se convierta también en un objeto de atención de los poderes públicos. Dedicaremos buena parte de este trabajo a esta cuestión, ya que la forma como socialmente se gestiona el juego incide directamente en la incidencia de los problemas asociados a éste, entre los cuales la adicción es uno de los más característicos. Así, mientras que en países como Francia los adictos al juego lo son principalmente de casinos, en España a día de hoy son las máquinas tipo "B" las que provocan una mayor incidencia de casos de ludopatía, aunque habrá que ver cómo evoluciona el juego online (de reciente legalización) puesto que probablemente este tipo de juegos sean los más adictivos en sectores específicos de la población, como jóvenes y adolescentes.

Es cierto que a lo largo de la historia de los juegos de azar, los poderes públicos han tenido una diferente actitud frente a ellos en función del mayor o menor rechazo social que en ese momento generase (Fontbona, 2008). Que va desde una prohibición absoluta, a una prohibición formal y tolerancia a su celebración, a otra de admisión del juego de azar como una realidad o fenómeno social que debe ser regulada, instrumentando garantías para que los juegos se desarrollen correctamente, con una imposición fiscal especial. En nuestra historia más reciente, gran parte de las modalidades de juego estuvieron prohibidas durante el franquismo, pero desde el Decreto-Ley 167/77 de 25 de febrero, la práctica del juego esta

despenalizada, y es regulada por el Estado y las Comunidades Autónomas.

La oferta de juegos que se pueden practicar, siempre bajo la tutela y reglamentación públicas, tiene desde 1977, diversos agentes de su gestión, que van desde los estrictamente públicos (Loterías y Apuestas del Estado), a los privados (Casinos, Bingos, Máquinas) pasando por un punto intermedio, específico de nuestro país como es la Organización Nacional de Ciegos. Esta distribución no es baladí ni en lo que se refiere a la gestión de esta actividad, ni respecto a su incidencia en los casos de adicción al juego.

Las nuevas tecnologías han propiciado una nueva dinámica y desafíos del sector del juego, tales como la llegada de nuevos juegos a través de Internet, Televisión y Móviles, que permiten las apuestas deportivas, póquer online, los prefijos telefónicos 905, etc., que están afectando al juego en general y que provocan la aparición de un nuevo tipo de jugadores que anteriormente eran ajenos, o tenían una actividad marginal en el juego, como es el caso de adolescentes y jóvenes, especialmente universitarios. Tan es así, que después de unos años de práctica ilegal, los responsables públicos están empezando a dar respuesta con la aprobación de la Ley 13/2011, de Ordenación del Juego, y la concesión de las primeras licencias para abrir portales de apuestas.

Por último, uno de los fenómenos más recientes es la aparición de mega-proyectos de juego similares a los existentes en Las Vegas y Macao, tales como los fallidos "Gran Scala" (en Aragón) y "Don Quijote" (en Castilla la Mancha) y el más reciente "Eurovegas" que, de llevarse a cabo, alteraría completamente



tanto el sector del juego como las tipologías de jugadores y de adictos al juego.

A todo lo anterior hay que añadir, la coyuntura cambiante e impredecible a medio plazo en la economía mundial (incremento del precio de las materias primas, turbulencia financiera, burbuja inmobiliaria, posibilidad de estancamiento) y la particular situación de España en ese contexto (paro, déficit, fin de la economía del ladrillo, consumo...) están repercutiendo de forma negativa en este sector, reduciéndose las cantidades jugadas, y confirmando la tesis de que en momentos de crisis las personas gastan menos en juegos (Chóliz y Mazón, 2011), aunque puntualmente en alguno de ellos se recaude más y se gaste más dinero, debido a sus especiales características, como el *big win*, como es el caso del "Euromillón".

Este trabajo tiene como objetivo analizar los aspectos económicos y fiscales del juego, con la hipótesis de que la forma como está gestionado el juego y las especiales características de cada uno de ellos condicionan el gasto que se lleva a cabo, lo cual incide directamente tanto en la recaudación, como en los problemas de abuso y dependencia del jugador.

MÉTODO

Objetivo

El trabajo que presentamos es un análisis económico de los principales tipos de juego en España, con la hipótesis de que tanto la gestión del mismo, como las especiales características de cada uno de los juegos tienen una especial relevancia no solamente como actividad eco-

nómica, sino que también explica la especial tipología de la adicción al juego.

Material y Métodos

Se trata de un trabajo empírico, en el cual se han acudido a las principales fuentes y bases de datos económicas ofrecidas por entidades públicas como el Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, Ministerio del Interior, Ministerio de Economía y Competitividad y Comunidades Autónomas, así como las que constan en las memorias de actividades del propio sector del juego.

RESULTADOS

Antes de proceder al análisis de cada uno de los principales juegos, conviene precisar que en España los juegos autorizados se subdividen en tres grandes bloques, atendiendo a su tipo de gestión: a) los de gestión estatal, autorizados por la Administración General del Estado, encomendados a la Entidad Pública Empresarial Loterías y Apuestas del Estado (LAE), entre los que se incluyen Loterías, Primitivas y Quinielas; b) los gestionados mediante autorización administrativa especial por la Administración General del Estado a la Organización Nacional de Ciegos (ONCE), entre los que se incluye el Cupón, y c) los desarrollados por empresas privadas que, previa autorización de las Administraciones de las Comunidades Autónomas respecto de los juegos públicos o privados que se desarrollan en sus respectivos ámbitos territoriales, se explotan en establecimientos adecuados a su finalidad (casinos, bingos, salones de juego, bares y locales de hostelería).



Cifras globales del juego en España

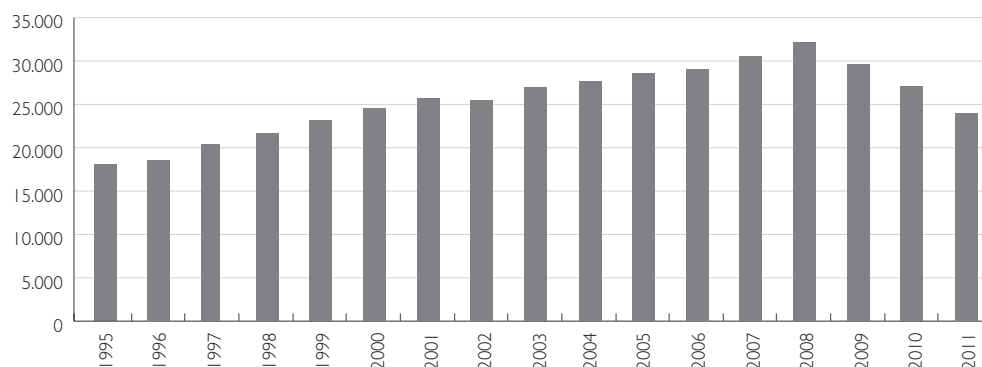
Según el último Informe Anual del Juego (Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, 2012) en el año 2011 se jugaron en España 26.585 millones de euros, un 2,8% menor respecto a 2010, pese a incluirse por primera vez los juegos online, cuya distribución según la categoría que hemos indicado anteriormente se detalla en la tabla I.

Pese a tratarse de una actividad extraordinariamente relevante (siempre ha girado en torno al 3 y el 4% del PIB), los efectos de la crisis económica se han visto reflejados en las cifras globales del juego a partir de 2008 (ver figura I), con descensos muy relevantes a partir de entonces, truncándose una tendencia creciente que se venía produciendo durante las últimas décadas. Muy significativo es el hecho de la relación entre el gasto en juegos de azar y el PIB (Chóliz y Mazón, 2011).

Tabla I. Gasto en juego en España en 2011, en función de los diferentes tipos de juego (en millones de euros)

Casinos	Bingos	Máquinas "B"	LAE Juegos pasivos	LAE Juegos activos	ONCE	Juegos online	TOTAL
1.612	2.142	9.389	5.268	4.456	1.956	1.763	26.585

Figura I. Evolución del gasto en juego de azar en España (en millones de euros)





Como el juego online en España sólo es legal desde mediados de 2011, las cifras del gasto en este tipo de actividad no se han reflejado anteriormente, si bien este fenómeno requiere un análisis más detallado, que realizaremos más adelante.

El juego público

En la actualidad los juegos públicos comprenden aquellos gestionados a través de la entidad pública empresarial SELAE y la ONCE, entidad de carácter semi-público. Se trata, principalmente de loterías, que son juegos que tienen características muy diferentes a las de los juegos privados y ello repercute directamente en la probabilidad de adicción. Así, a pesar de que en conjunto representan aproximadamente el 42% del gasto en juego, casi el 90% de los españoles juega a alguno de estos juegos (Verdú et al., 2008), lo cual indica que las cantidades gastadas por jugador son porcentualmente menores. Pero el dato más significativo es que prácticamente no existen adictos al juego que lo sean exclusiva o principalmente de este tipo de juegos, como sí que los hay de bingos, casinos y, principalmente, máquinas tipo "B" (Chóliz, 2008).

Juegos gestionados por la LAE

En 1985 se crea el Organismo Nacional de Loterías del Estado, lo que supuso la integración y unificación de las instituciones que hasta ese momento venían gestionando los juegos, en concreto el Patronato de Apuestas Mutuas Deportivas Benéficas y el Servicio Nacional de Loterías. Sus funciones son la gestión, explotación y comercialización de las loterías

y juegos de ámbito nacional en sus distintas modalidades, así como de las apuestas deportivas en cualquiera de sus modalidades u otras apuestas o juegos cuyo ámbito de desarrollo o aplicación exceda de los límites territoriales de una concreta Comunidad Autónoma.

Los diferentes tipos de juego se pueden dividir en función de la participación del cliente en la elección del número entre: a) Loterías activas: aquellas en las que el jugador escoge sus propios números o apuestas, como la Primitiva o el Combo y b) Loterías pasivas: aquellas en las que el jugador escoge entre una serie limitada de números o apuestas, como son la Lotería Nacional o el Combo.

En 2011, la venta del conjunto de los juegos de la LAE ascendió a 9.724 millones de euros, lo que supuso un incremento del 1,4% en relación al año anterior, debido principalmente al Euromillón, puesto que en el resto de productos se produjo un descenso de las cantidades jugadas. Las ventas de la Lotería Nacional representan el 54,17% de esta cantidad, mientras que el 45,83% correspondió a los juegos activos (véase tabla 2). En total, LAE destinó más de 5.900 millones de euros al pago de premios de sus diferentes productos.

La red comercial de Loterías y Apuestas del Estado es muy amplia, lo cual favorece la accesibilidad al producto, que es una de las características principales implicadas en la adicción y uno de los aspectos más relevantes en el consumo de drogas legales, como el tabaco o el alcohol. En el caso de la LAE, está compuesta de 3.990 establecimientos integrales, es decir, que comercializan todos los juegos de la LAE, y 6.449 establecimientos mixtos, que presentan igual oferta, excepto



los billetes preimpresos de Lotería, que hacen un total de 10.439 establecimientos. Por otra parte ha puesto en funcionamiento un plan de renovación tecnológica con el Canal de TV LAE y un Sistema Técnico de Loterías (online) con más de 17.000 terminales que han vendido más de 2.500 millones de euros.

A la accesibilidad física se le une el hecho de que la LAE realiza campañas de publicidad, ofreciendo información sobre sus juegos, pre-

mios, así como sus fines, basada en la confianza y en su imagen corporativa, en los diversos medios de comunicación.

Juegos gestionados por la ONCE

La ONCE es el único operador de juego presencial que aumentó sus ventas en 2011, siendo un 5% superior a 2010 y ascendiendo a la cantidad de 1.956 millones de euros que se distribuyeron como se indica en la tabla 3.

Tabla 2. Cantidades jugadas en los diferentes juegos de SELAE

Tipo de juego	Cantidad gastada (en millones de euros)
Lotería Nacional	5.268
Lotería Primitiva	1.991
Bonoloto	593
Euromillones	1.470
Quiniela	391

Tabla 3. Cantidades jugadas en los diferentes juegos de la ONCE

Tipo de juego	Cantidad gastada (en millones de euros)
Cupón diario	619
El Cuponazo	626
Cupón Fin de Semana	210
Sorteos extraordinarios	158
Resto de juegos	343



Durante este año la ONCE ha firmado con GTEH (Global Lottery), una de las principales empresas tecnológicas en juego, un nuevo canal logístico para la comercialización de sus juegos. Por otra parte, han ampliado el número de puntos de venta en más de 8.600, en estancos, estaciones de servicio y quioscos.

Según aparece reflejado en la Memoria Anual de la Once y su Fundación (ONCE, 2012), esta organización tiene 131.320 puestos de trabajo en el conjunto de la Once y su Fundación (55.149 empleos directos y 76.169 empleos indirectos) de los cuales 37.786 personas relacionadas con el Juego, de las que 20.540 son vendedores de los distintos juegos.

El juego privado

El juego privado en España se legaliza en 1977 y supone una actividad económica de primer orden que actualmente está regulado por las Comunidades Autónomas. Comprende principalmente cuatro sectores: A) Bingos, b) Casinos, c) Máquinas y d) Apuestas. Los resultados globales de los últimos quince años aparecen en la tabla 1. En 2011 se confirma la tendencia de los últimos cuatro años del descenso de los ingresos de los juegos presenciales de gestión privada.

Casinos

Los casinos disponen de un amplio catálogo de juegos de diferentes características en cuanto a los aspectos formales y organización de los premios, lo cual condiciona el tipo de jugador que se implica en cada uno de ellos. Algunos de los más representativos son la ruleta, boule, punto y banca, black-jack, póquer, etc., que sólo

se pueden practicar en sus recintos, así como la explotación de las denominadas Máquinas C. El precio de las fichas y los porcentajes de premios están también regulados, teniendo únicamente cierto margen los operadores en relación con el precio de las entradas o en los servicios de restauración. El tecnicismo y la solemnidad de su mecánica y desarrollo, exige del jugador un determinado nivel de conocimientos previos indispensable.

En España en 2011 el número de casinos existentes era de 39 más 4 Salas Apéndices que fueron visitados por 4.375.996 personas y se jugaron 1.612 millones de euros, un 13,2% menos que el año anterior.

Bingos

En este juego cada jugador debe comprar uno o más cartones de bingo que están divididos en cuadrados numerados. Un "cantor" saca los números al azar de un bombo; generalmente son entre 75 y 90 bolas numeradas. El objetivo del juego es lograr marcar todos los números del cartón, completar una línea o formar alguna figura previamente acordada. El primer jugador en lograrlo gana el premio.

Al ser un juego competencia de las Comunidades Autónomas, cada una lo ha regulado con sus propios criterios y normativa, especificándose el número máximo de bingos, distancias mínimas entre salas, precio máximo de los cartones, los porcentajes de premio, y el número de máquinas tipo "B" que se pueden colocar en la entrada de las salas, etcétera. Respecto a los datos de la Memoria Anual 2011, el número de salas en España es de 388, once menos que el año anterior. El importe de los cartones vendidos en 2011 fue de 2.142



millones de euros, lo que supone un descenso de un 20,3% respecto del año anterior.

Máquinas Tipo A

Estas máquinas de mero pasatiempo o recreo, que son el antecedente de los actuales videojuegos, se limitan a conceder al usuario un tiempo de juego determinado a cambio del precio de la partida, sin que se pueda conceder ningún tipo de premio en metálico, en especie o en forma de puntos canjeables por objetos o dinero, según lo estipulado en el Art. 4 del Real Decreto 2110/1998 de 2 de octubre que aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

La explotación de estas máquinas, es a través de empresas operadoras y la ubicación para su uso se encuentra fundamentalmente en locales de hostelería, bares y en salones recreativos. A finales de 2010 más de 75.000 máquinas en explotación, que supusieron unos ingresos aproximados de 47.625.000 euros.

Máquinas Tipo B

Son máquinas de este tipo aquellas que, a cambio del precio de la partida, conceden al usuario un tiempo de juego y eventualmente, de acuerdo con el programa de juego, un premio en metálico, al menos el 75% de lo jugado, de conformidad con el Art. 5 del Real Decreto 2110/1998 de 2 de octubre que aprueba el Reglamento de Máquinas Recreativas y de Azar.

La explotación de estas máquinas es a través de empresas operadoras. En España hay en explotación 239.992 máquinas de tipo B, de

las cuales un 85%-90% se localizan en unos 250.000 establecimientos de restauración y hostelería y el resto en Salones de Juego. El gasto en 2011 ascendió a 9.389 millones de euros, lo cual representa el 40% del gasto en todos los juegos de azar presenciales. Actualmente hay 227.436, un 2,5% menos que el año anterior.

Juegos online

El juego a través de Internet no era legal en España hasta mayo de 2011, momento en el que se aprobó la Ley de Ordenación del Juego. Pero no es sino hasta junio de 2012 cuando se otorgaron las licencias para operar. Al no haber ninguna ley ni regulación hasta ese momento, los datos que pueden aportarse son estimaciones, puesto que las empresas operaban en el extranjero, en la mayoría de los casos en paraísos fiscales. La Memoria de 2011 (Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas, 2012) indica que, según los datos de la Agencia Tributaria en base a las declaraciones por el Impuesto de Juego, a partir de la aprobación de la Ley 13/2011 de Ordenación de Juego, se gastaron en España 1.763 millones de euros. Ello quiere decir que durante 2011 se estima que se gastaron más de 3.000 millones de euros en esta nueva modalidad de juego.

Según la Asociación Española de Juego Digital (2012), asociación de empresas de juegos online, se estima que juegan alrededor de 600.000 personas a este tipo de juegos y que las empresas están invirtiendo más de 60 millones de euros en publicidad y patrocinios y aproximadamente 20 millones de euros en prensa y radio.

Los grandes proyectos de juego

Se trata de proyectos para el establecimiento de grandes centros de juego, que todavía no están en funcionamiento, por lo cual no se disponen de datos reales, sino de previsiones. Algunos de ellos, como *Gran Scala* y *La Ruta del Quijote* han sido cancelados, por inviables, pero el caso de *Eurovegas* está actualmente en periodo de estudio. Dedicamos un apartado a este tipo de proyectos porque son un reflejo de los valores predominantes en nuestra sociedad que, como se ha visto en el tema de las drogodependencias (Vallés, Verdú y Belda, 2007) están a la base de los problemas de adicción. Y el caso del juego no podía ser menos.

La tabla 4 muestra algunos de los datos más significativos.

Registro de prohibidos a bingos y casinos

Finalizamos el estudio con los datos del Registro de Prohibidos (que a partir de la Ley 13/2011 se denominará Registro General de Interdicciones), ya que el control de estímulo es una de las medidas principales para evitar el consumo en adictos al juego (Echeburúa, Báez y Fernández-Montalvo, 1994). En el caso concreto de los juegos que hemos analizado, una de las formas de control más relevantes es la limitación de entrada a bingos y casinos

Tabla 4. Impacto socioeconómico de los grandes proyectos de juego en España

Proyecto	Casinos	Otras instalaciones	Inversión	Visitantes	Estado actual
Gran Scala	32 casinos	4 parques temáticos 70 hoteles 1 campo de golf 6 grandes parques temáticos 12 pequeños parques temáticos	17.000 millones	25 millones	Cancelado
Reino de Don Quijote	1 gran casino	Diversos hoteles 1 centro de convenciones 1 spa	699 millones		Cancelado
Eurovegas	6 casinos	12 hoteles 1 campo de golf 1 centro de convenciones	16.000 millones		En estudio

Fuente: elaboración propia.



mediante el registro de prohibidos, ya que en estos establecimientos se exige la presentación del DNI para acceder al local. Dicha prohibición de acceso puede ser a petición propia o por mandato judicial. En 2010 el registro de prohibidos en España consta de un listado de 58.508 personas. Actualmente se está elaborando un sistema parecido para la limitación al juego online, aunque no está tan desarrollado como el del juego presencial, además de que conlleva un procedimiento más complejo.

CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

Los juegos de azar son una realidad social, y se han practicado siempre a lo largo de la historia. Frente a los mismos han predominado criterios prohibicionistas debido a factores religiosos y políticos, lo que no ha sido impedimento para que hayan sido tolerados e incluso regulados a lo largo de la historia. Uno de los ejemplos más característicos es el Ordenamiento de Tafurerías llevado a cabo por Alfonso X el Sabio. En España, los juegos públicos siempre se han podido practicar y los privados desde 1977, no sólo porque la realidad había cambiado sustancialmente después del franquismo, sino como medida económica con normas jurídicas y tributarias propias, lo cual significaba pingües ingresos a la Hacienda Pública y evitaba los posibles fraudes que el juego ilegal podía tener en perjuicio de los jugadores.

El sector del juego ocupa un lugar importante en nuestra economía, ya que representa más del 1% del Producto Interior Bruto (PIB) y genera más de 140.000 puestos de trabajo directos e indirectos (Ministerio de Hacienda

y Administraciones Públicas, 2012). Entender el juego como un fenómeno de una magnitud económica tan importante, que es superior a lo que los españoles se gastan en tabaco o alcohol, con un porcentaje de consumidores que casi representa a la población total y con unos intereses empresariales muy poderosos, es algo fundamental para entender la adicción al juego en nuestro país, ya que existe una fuerte presión para el consumo de un producto potencialmente adictivo.

También la coyuntura económica afecta al juego, de hecho la actual crisis económica, está repercutiendo en el mismo como se observa en las cantidades jugadas, que han tenido un descenso aproximado del 6% en la variación interanual 2006/2011, siendo más acusado en los juegos privados que en los públicos. Chóliz y Mazón (2011) analizaron la relación lineal y directa entre PIB y gasto en juego durante los últimos 15 años, confirmando la hipótesis de que el dinero que juegan las personas está en relación directa a cómo evoluciona el PIB, si bien uno de los resultados principales fue que dicha relación no es aplicable a todos los juegos. Estas diferencias se deben a factores psicológicos muy importantes, como el efecto de la gran ganancia (en el caso de Euromillón y los sorteos con "botes"), pero también a la proporción muy elevada de adictos al juego en aquellos casos en los que no se presentaba tal relación, como son, principalmente, las máquinas y, en un segundo orden, casinos y bingos. Es decir, que los diferentes tipos de juego afectan en diferente medida al problema de la adicción al juego, incluso en periodos de crisis económica.



Otra posible explicación del descenso en el gasto de juego es un hipotético cambio generacional, en el cual los más jóvenes se decantan por apuestas deportivas, póquer y juego online. El hecho de que este tipo de juegos sólo se operara de forma legal desde el 30 de junio de 2011 hace que no se tengan datos fiables, sino simples estimaciones, basadas en las declaraciones por el Impuesto del Juego después de la Ley 13/2011, lo cual hace suponer que las cifras con las que nos manejamos actualmente sean muy conservadoras. A pesar de ello, en un solo semestre el gasto en juego online fue de 1.763 millones de euros, es decir, una cantidad mayor que de la de los casinos durante todo el año.

A tenor de estos resultados, podemos afirmar que nos encontramos ante un fenómeno, el de las apuestas online, que sin duda va a provocar la aparición y agravamiento de la adicción al juego en España. Los datos empíricos no harían sino corroborar las previsibles consecuencias de estos juegos en base al conocimiento de las variables que hacen de ellos uno de los juegos más adictivos, como son la inmediatez del resultado, la activación que generan, la ilusión de control y otros sesgos que sobrestiman la probabilidad, el entorno familiar y agradable en el que se llevan a cabo o, alternativamente, el anonimato, etcétera. Muy probablemente estemos a las puertas de una nueva tipología de adicción al juego, de forma similar a la que se produjo con las drogas de síntesis asociadas a ciertos patrones de consumo o de ocio.

Esto, unido al hecho de que no ha habido un manejo adecuado de la situación por parte

de las autoridades y del legislador, así como por el enorme beneficio económico que produce en el sector, está favoreciendo una coyuntura que, a nuestro juicio es proclive al abuso y favorece la adicción en un sector especialmente vulnerable a la misma, como son jóvenes y adolescentes quienes, además, son los que se manejan de forma familiar con las nuevas tecnologías.

A todo esto hay que añadir el hecho de que no existe una normativa legal en materia de publicidad que limite la presión al consumo que las empresas del sector están llevando a cabo en este tipo de juegos, especialmente los que se realizan online o durante los eventos deportivos.

Por último, se encuentran los grandes proyectos económicos de creación de lugares de juego en el que se concentran varios casinos y muchas otras actividades relacionadas con el juego, el ocio y el negocio. Se trata de proyectos que pretenden atraer masivamente turismo de juego y concentrarlo en un espacio en el que hay muchísima oferta de juego, con grandes atractivos, facilidad para el consumo y reducción de cualquier factor que pueda inhibirlo. Si, además, se favorece la comorbilidad, derogando la prohibición de fumar en lugares públicos o fomentando el consumo de alcohol mientras se juega, no hay duda de que, bajo el argumento del beneficio económico, se van a provocar otros problemas relacionados con el abuso de juego, especialmente, problemas de adicción.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Asociación Española de Juego Digital (2012). *Informe Anual del Juego Online en España*. Descargado el 15 de julio de 2012 desde: http://www.adigital.org/emailing/jdigital/JDIGITAL_InformeAnual_JuegoOnline_Espana_2012.pdf

Caillois, R. (1958). *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix Barral.

Chóliz, M. (2008). *Adicción al juego de azar*. Buenos Aires: elaleph.com

Chóliz, M. y Mazón, M. (2011). El efecto de la crisis económica sobre el gasto en juego de azar. *Informació Psicológica*, 101, 4-13.

Echeburúa, E.; Báez, C. y Fernández-Montalvo, J. (1994). Efectividad diferencial de diversas modalidades terapéuticas en el tratamiento del juego patológico. *Análisis y Modificación de Conducta*, 20, 617-643.

Fontbona, M. (2008). *Historia del juego en España: de la Hispania romana a nuestros días*. Barcelona: Flor del viento.

Ministerio de Hacienda y Administraciones Públicas (2012). *Informe del Juego 2011*. Descargado el 15 de julio 2012 desde http://www.minhap.gob.es/Documentacion/Publico/Ordenacion%20del%20Juego/DGOJ_MemoriaAnual_2011.pdf

Organización Nacional de Ciegos de España (2012). *Memoria Anual de la ONCE y su Fundación*. Descargado el 15 de julio de 2012 de: <http://www.once.es/new/sala-de-prensa/publicaciones-y-documentos/Documprensa/memoria-2011-de-la-once-y-su-fundacion/documentos/Memoria%202011-%20Capitulo%206%20-%20Estrategia%20empresarial.pdf>

Vallés, A.; Verdú, F. y Belda, A. (2007). *Comunicación es prevención en drogodependencias*. Valencia: AESED.

Verdú, F.; Tomás, S.; Cano, L.; Castellano, M. y Delicado, A. (2008). Estudio sobre los hábitos de juego en la Comunitat Valenciana. *Comunicación presentada en las XXXV Jornadas Nacionales de Sociodrogalcohol*. La Coruña, 10 al 12 de abril de 2008.