



Título: Entre el tiempo y la distancia: implicaciones criminológicas del juego. Especial referencia a Extremadura y sus municipios rurales

Autor: Jordi Ortiz García

Editorial: Aranzandi

ISBN: 9788413908014

Páginas: 186

Dimensiones: 17 cm x 24 cm

Año de edición: 2021

Jugaba a los dados a cuatrocientos sestercios dobles el punto.  
Suetonio, Nerón, XXX

No quisiera comenzar esta resección contradiciendo la *lex parsimoniae* de Ockham. Nada más lejos de mi intención. Así que sería bueno dejar anotada esta máxima, mediáticamente tergiversada, para reflexionar sobre su alcance: «en igualdad de condiciones, la explicación más sencilla suele ser la más probable». Pero ello no quiere decir que la explicación a un suceso tenga que ser sencilla, sino la más sencilla entre las probables, que no es lo mismo. Edgard Morin también reflexiona acerca del pensamiento complejo y afirma que de la ciencia se espera que disipe la aparente complejidad de los fenómenos, para revelar el simple orden

al que obedecen. El orden, situación ideal y punto de partida de cualquier sistema antes de verse sometido al ordenado desorden del caos y la entropía. Precisamente Schrödinger nos alerta acerca de la tendencia natural de las cosas al desorden y Balandier nos avisa de que “la sociedades ya no son lo que eran”, debido a su propio movimiento, a sus cambios y a sus desórdenes.

Resumiendo: no hay soluciones sencillas para problemas complejos: ni a nivel macro ni a nivel micro. Y el cambio constante dificulta aún más este perverso propósito. En el ecosistema del juego mucho menos. Porque

su propia definición ya es confusa e induce al error: juego es lo que los cachorros de numerosas especies ejercitan para prepararse para la vida adulta. El psicólogo alemán Karl Groos anota que “no jugamos porque somos niños, sino que se nos ha dado la niñez justamente para que podamos jugar”. Pero después el juego va más allá, pasamos por los juegos de mesa, los juegos de naipes y aterrizamos, tras un vertiginoso recorrido semántico, en los juegos de azar ¡menuda paradoja! Y son precisamente estos últimos de los que nos vamos a ocupar de ahora en adelante. Difícil si no imposible establecer una cartografía de por qué somos dados a caer en el juego, y predispuestos, en mayor o menor medida, a desarrollar conductas adictivas en torno al mismo.

Comienza Jordi Ortiz García reflexionando a modo introductorio sobre cómo sexo y edad son dos variables estrechamente relacionadas con la comisión de delitos y el sobre el interés de ciertas disciplinas, sociología, psicología o criminología, acerca de las consecuencias que puede provocar el fenómeno del juego entre los más jóvenes. Y compara con tino la situación de este colectivo frente al juego con la que padeció el mismo tramo etario en los años noventa frente al alcohol. Además añade que el propio entorno de las casas de apuestas y la entrada en su dinámica puede provocar doble adicción, comportamental y a sustancias (tabaco, alcohol), además de generar otros problemas de convivencia, inseguridad o delincuencia. Resalta el autor que la doble modalidad, casa de apuesta física, casa de apuestas on-line, añade complejidad al problema, pues con un colectivo habituado al manejo de dispositivos y plataformas digitales, crear una cuenta de jugador no plantea ninguna dificultad, con lo que las posibilidades de apostar se multiplican.



Dados romanos II-I a. C. Tabas griegas V-III a. C.

El juego de azar es una práctica habitual con un largo desarrollo histórico. <http://www.ancientresource.com/>

En el segundo capítulo se hace un recorrido por el marco legislativo partiendo de la premisa de que la sociedad se transforma a un ritmo más rápido que sus leyes, sobre todo cuando se trata de un suceso globalizado y susceptible de ser digitalizado. Tras la renovación pos dictatorial de España, en 1977 entró en vigor la ley que liberalizará el juego. Se abrían las puertas del cielo para las empresas que explotaban estos productos y las del infierno para usuarios que caerían en una ruinosa adicción -que también sufrirían su familias-. Durante un tiempo comienza a establecerse un complejo entramado que coloca máquinas tragaperras en todos los bares del país, ofreciendo una dosis de música y luces a quienes se dejaban parte de su salario ante estos nuevos y despiadados dispositivos. Las tragaperras debían buscar un espacio en un nicho comercial ocupado por otros medios (quinielas, cupones, loterías...) diseñados para desplumar las ilusiones de quienes esperaban el premio de una vida mejor a través de una apuesta que estaba diseñada para crear micro-perdedores. Pero claro, la actividad había que disfrazarla de labor social, suerte o de un nuevo modelo de ocio. En cualquier caso, era la semilla de lo que estaba por venir.

Algún tiempo después, entre 2005 y 2010, las casas de apuestas comienzan a proliferar en nuestras ciudades y en internet, ya sea en formato web o en app. Un marketing impecable y una inversión descomunal tratan de renovar la imagen de una actividad marginal y taber-

naría para convertirla en algo limpio, aséptico, deportivo y elegante. La firma entre Bwin y el Real Madrid en 2007 comienzan a asociar la dualidad deporte-apuestas, y las caras famosas de actores, deportistas y otros especímenes mediáticos vienen a consolidar y normalizar este nuevo hábito y estos nuevos establecimientos. Nuestro país ofrecía el caldo de cultivo ideal, del que escapaban países vecinos, como Portugal, donde no existen este tipo de locales. Además, la retransmisión de partidos de los clubes de fútbol que seguían la estela del Madrid (que posteriormente cambiará de aliado luciendo la imagen corporativa de Codere) patrocinados por empresas del sector eran capaces de saltarse las limitaciones impuestas en otros países, donde la publicidad del juego estaba prohibida. Así, un Real Madrid-Zúrich jugado en el Santiago Bernabeu sería retransmitido en Suiza, y la publicidad prohibida en el país alpino sería exhibida de manera sibilina en las pantallas helvéticas. Eso sí, en el caso de que el partido fuera en Suiza, el equipo español no podría lucir la marca de su patrocinador sobre el terreno de juego.

Y si la televisión fue un quebradero de cabeza, el problema de la desterritorialidad se torna endemoniadamente complejo con internet. Y aunque un país regule o prohíba la instalación de casas de apuestas en sus ciudades, poco podría hacer para limitar las apuestas en entornos digitales: solo queda regular la publicidad en suelo patrio, aumentar los tipos impositivos para al menos recoger algo del negocio y apostar por la concienciación del riesgo que lleva aparejado esta actividad. Es lo que se intenta hacer, en ámbito estatal, con la regulación del juego on-line del año 2011 y con el reciente decreto-Ley aprobado por el Ministerio de Consumo sobre la publicidad en el juego on-line de noviembre de 2020. Sin embargo el sector es muy poderoso, casi un 1% del PIB y 20.000 trabajadores, y es máximo el desgaste para poner en marcha una ley que lo regule.

En el ámbito autonómico, y en Extremadura en concreto que es donde el autor ha realizado su investigación, se producen una serie de cambios y regulaciones para atajar el problema. Sin embargo, de nuevo nos encontramos con el dilema de la gallina de los huevos de oro, ya que el sector genera trabajo e impuestos, y el gobierno regional tiene que lidiar dos bazas opuestas: regular el fenómeno del juego y apoyar la creación de una macrocasino en una comarca despoblada y azotada por el paro. El esfuerzo se centra, pues, en proteger a menores y colectivos vulnerables y el fomento del juego responsable, regulando dos cuestiones que coinciden con las decisiones que están tomando otras autonomías, y que son de carácter preventivo: la publicidad y la distancia a los centros educativos. La distancia que, en términos absolutos, se revela como una medida tibia, ya que estos locales se establecen en vías urbanas estratégicas. Además, los locales registrados antes de la entrada de la ley no se verían afectados, lo que también incitó a la picaresca de registrar negocios antes de la entrada en vigor de la ley y que comenzaron su actividad bastante tiempo después.

El tercer punto analiza el elemento geográfico de los establecimientos de juego. En varios países de la Unión Europea el mercado del juego de azar ha experimentado un desarrollo similar al que ha tenido en nuestro país. Casi todos los países en los que están permitidos estos establecimientos manejan los mismos criterios que hemos visto en España: limitación de la publicidad y distancia entre locales y centros educativos. En los países en los que estos establecimientos no existen, se genera el fenómeno del juego de frontera o turismo del juego, hacia países vecinos. Por los datos manejados, podemos reconocer que la proximidad al “peligro” es un potenciador del riesgo.



La localidades de frontera aprovechan su privilegiada posición geográfica para generar un turismo del juego.

En el cuarto punto se hace un exhaustivo estudio de casos, ahondando en la situación en la ciudad de Cáceres, el juego y entorno rural en Extremadura y el perfil sociodemográfico de las personas jugadoras en Extremadura. En esta ciudad extremeña hay una casa de apuesta por cada 5.500 personas y no se respeta de manera estricta las limitaciones aprobadas en la legislación autonómica. También se destaca la descorazonadora cifra de que casi una quinta parte de los jóvenes entrevistados reconocen que juegan habitualmente, sin ser, al menos con los datos manejados, representativamente significativa la distancia entre los centros educativos y las casas de apuestas. Se refuerza esta situación ya que es más habitual jugar fuera de horario lectivo, en los fines de semana principalmente, y no en las cercanías de sus centros educativos.



Sala de juego frente a un colegio.

También se analiza la ubicación de las casas de apuesta respecto al nivel de renta del entorno. Al contrario de lo que ocurre en ciudades como Madrid o Barcelona, en Cáceres se ubican en barrios con un nivel de renta relativo más alto. Cierto es que la realidad sociodemográfica y laboral es diferente en una región predominantemente rural frente a las grandes áreas urbanas. Y es precisamente el juego rural otra de las áreas en las que ahonda la investigación. Además de los tres principales núcleos urbanos de la comunidad, también se encuentran salas en localidades más pequeñas, y a veces son locales de hostelería reconvertidos para aprovechar la situación alcista de esta tendencia. También se analiza en este apartado con más detalle lo que anteriormente llamábamos el juego de frontera, que hace que en más de la mitad de las localidades con paso fronterizo se encuentren casas de apuestas, algunas orientadas al público portugués.

En definitiva, una guía imprescindible para comprender cómo funciona el mercado de las casas de apuestas en la periferia estatal, en una región ruralizada, con una distribución, salvo excepciones, similar a la del resto del interior peninsular

Alfonso Vázquez Atochero (alfonso@unex.es)  
 Profesor en Universidad de Extremadura  
 Coordinador de Adicciones Research Lab  
 (www.adicciones.es)