

Las apuestas 'online': una 'moda' peligrosa

Aunque la publicidad está prohibida para el juego presencial en España, es legal para el juego *online*.



Apostar está de moda. No hay más que ver la cantidad de casas de apuestas que han aparecido en los últimos años (*online* y a pie de calle), la publicidad en televisión sobre este tipo de empresas o escuchar las conversaciones de los compañeros de trabajo los días previos a un partido de la Liga o de la Champions. Sin embargo, para muchos expertos se trata de una moda peligrosa porque son muchas las personas que terminan enganchadas a lo que debería ser, simplemente, un juego. Apostar por diversión no es nada malo, mientras no se convierta en un hábito.

MARIÁN LEZAUN

✉ marianlezaun@gmail.com

📍 [@mlezaun](https://twitter.com/mlezaun)

EL AÑO PASADO, las apuestas en las diferentes plataformas que operan en España alcanzaron un nuevo récord histórico: 10.885 millones de euros y más de seis millones de usuarios, según datos de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ). Se trata de la cifra más alta desde que este organismo comenzó a regis-

trar de manera oficial los datos, tras la legalización del juego *online* hace apenas cinco años (Ley 13/2011 del 27 de mayo, de Regulación del Juego). Solo durante el pasado mes de diciembre, los españoles gastaron una media de 32 millones de euros diarios en apuestas *online*.

Prohibido a menores. Las cifras son escalofriantes y dan qué pensar, especialmente si reparamos en el dinero que nos correspondería jugar a cada español mayor de edad. Porque eso sí, para los menores este tipo de juego está prohibido. Otra cosa es que encuentren la manera de apostar. De hecho, esta situación se ha convertido en una fuente de preocupación para las principales asociaciones de jugadores de azar rehabilitados como Fejar, en Valencia, o Asajer, en Álava, y para muchas unidades especializadas de hospitales de toda España. Los menores no pueden entrar en los casinos, ni en las casas de apuestas, pero si pueden acceder desde su ordenador o su tableta, con un DNI ajeno, a cualquiera de los operadores *online*. No hay manera de comprobar que la persona que está detrás de la pantalla es un menor, por muchos cuestionarios que se pongan. En este sentido, fuentes del Ministerio de Hacienda apuntan que cuando un menor es capaz de suplantar la identidad de los padres y conoce sus datos bancarios, el problema no es solo el juego. Por eso, no está de más que los padres instalen en sus orde-

¡Cuidado que engancha!

Apostar es muy sencillo. Solo hay que registrarse en una de las casas de apuestas que operan en internet, elegir un resultado y pagar. Se puede apostar previamente y también durante el evento deportivo —siempre que no sea un nuevo usuario—, algo que los expertos no recomiendan, pero que el furor del momento lo hace inevitable para aquellos que prefieren guiarse por las emociones. Una vez que llegan los resultados, hay que saber plantarse y disfrutar del momento. Pero no siempre es así y muchas personas acaban enganchadas.

- Se trata de un juego muy accesible. Se puede jugar desde el ordenador, desde el *smartphone*, desde casa, en la calle, en casas de apuestas, en establecimientos de hostelería (solo en algunas comunidades autónomas), las 24 horas del día.

- No es necesario apostar grandes cantidades, así que es un juego barato al que cualquiera puede acceder.

- Es anónimo, solitario si se quiere y discreto. Nada que ver con las máquinas tragaperras, el bingo o el casino, en las que la exposición a las miradas ajenas es mucho mayor.

- Ni siquiera hace falta saber jugar. Es el azar el que decide por ti y eso, en teoría, no se puede controlar. De todos modos, también existen apostadores especializados en determinados deportes que han convertido su afición en un modo de vida.

nadores y dispositivos móviles programas de bloqueo de contenidos que protejan a los menores ante ofertas comerciales y publicidades relacionadas con los juegos de azar.

Apuestas deportivas. En estos momentos, son las apuestas deportivas (por encima del póquer o el casino) las que acaparan la mayor parte del “pastel”. Las hay para todos los gustos: apuestas en partidos de tercera regional, ajedrez, carreras de galgos, tenis, baloncesto, carreras de caballos, partidos internacionales, motociclismo, etc. La lista de posibilidades es inmensa. “Parte del éxito se debe a que como se trata de un juego asociado al deporte, permite a los usuarios demostrar sus conocimientos y el dominio sobre el mismo”, explican fuentes del Ministerio de Hacienda. También, porque en España todavía sigue siendo una novedad. En otros países este tipo de apuestas existían legalmente desde hace muchos años, mientras aquí apenas teníamos La Quiniela. “La irrupción ha sido tardía por lo que aún queda recorrido”, explican desde Hacienda y añaden que “aún no hay síntomas de estabilidad y es probable que el negocio siga creciendo hasta un 12% de media en los próximos años”.

Y es que, lo que antes no dejaba de ser la típica porra entre amigos o compañeros con motivo de la



Los menores no pueden entrar en los casinos, ni en las casas de apuestas, pero sí pueden acceder desde su ordenador o su tableta, con un DNI ajeno



Para saber más



► En la plataforma creada por la Federación Española de Jugadores de Azar Rehabilitados (Fejar), con el apoyo del Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, se advierte de los peligros de las “tecnoadicciones” y se puede consultar su *Guía de las buenas prácticas del juego online*. nocaigas.com



► Web de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ), dependiente del Ministerio de Hacienda y Función Pública. En ella se pueden consultar informes del sector, comprobar qué operadores tienen licencia y conocer la actualidad sobre este negocio. www.ordenacionjuego.es



► Promovida por la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ). Los jugadores pueden acceder a guías sobre juego responsable y conocer los riesgos que supone convertir el entretenimiento en un hábito. www.puomarketing.com





celebración de un evento deportivo se ha profesionalizado debido al uso de las nuevas tecnologías y al aumento de la oferta de empresas: Bwin, Bet365, Codere, Wana-bet, William Hill, Reta, Sportium, son solo algunos de los ejemplos más conocidos. Entre amigos comenzó también el llamado Clan de los Mofetas. Así eran conocidos en el sector, una panda de compañeros que habían hecho de las apuestas su modo de vida. Jóvenes, con estudios y hábiles con el negocio, que han sido vetados por numerosas casas

de apuestas por sus éxitos económicos. Son los llamados *tipsters*, auténticos expertos del sector que venden sus pronósticos, ofreciendo altas rentabilidades y que se han convertido en un quebradero de cabeza para las empresas, que los terminan vetando.

Los 2.000 locales abiertos por Codere en tiempo récord y los más de 2.000 puntos de venta de Reta, que cuenta hasta con 35 tiendas propias, dan idea de las dimensiones que está tomando el negocio. En el lado opuesto, una de las últimas firmas en abrir, Carcaj, impulsada por Mediapro ha tenido que cerrar con apenas un año de vida al no cumplir las expectativas. Se trata de una excepción en un mercado en el que el número de operadores sigue creciendo y promete hacerlo por muchos años. Es este un negocio suculento para las casas de apuestas, pero también para los usuarios y para el Gobierno, ya que no hay que olvidar que las ganancias obtenidas en los juegos de azar están sujetas al IRPF.

Una adicción invisible. El lado oscuro de este boyante negocio es, según los expertos, que en muchos casos conlleva una adicción invisible, que también

aumenta con el tiempo, y que se ha convertido en una amenaza para muchos jóvenes. Distintas asociaciones aseguran que el juego es ya la segunda causa de tratamiento por adicción en nuestro país, por delante incluso de algunas drogas, y que hay que hacer algo antes de que sea demasiado tarde. Muchos expertos se quejan,



Los jóvenes, los más vulnerables

Caer en las redes del juego es un riesgo en el momento en el que deja de considerarse un juego y comienza a verse como una inversión, una forma de conseguir dinero extra e incluso una experiencia emocionante. Los expertos advierten de que si la persona lleva más de dos años apostando, debería acudir a un profesional. Actualmente, el perfil más habitual de personas que acude a pedir ayuda a las asociaciones es el de un joven de entre 18 y 25 años, que tiene estudios superiores y comienza a jugar por diversión, porque apostar ya forma parte de la celebración de cualquier evento deportivo. Por eso, los expertos consideran que deberían tomarse medidas más restrictivas en cuanto a la publicidad y concienciar a los jóvenes de que se trata de un juego de riesgo. Desde 2015, las adicciones a los juegos de azar han aumentado un 20% entre los más jóvenes, según publica la ONG Patim. Ahora el perfil del ludópata ha cambiado: cada vez es más joven y, además, tiene mayor formación. El problema es que muchas personas ven en las apuestas una manera de sacar un sobresueldo; un dinero fácil que puede salir muy caro.

Las apuestas deportivas (por encima del póquer o el casino) son las que acaparan la mayor parte del 'pastel'

por ejemplo de la publicidad o de la programación televisiva. Y es que, aunque la publicidad está prohibida para el juego presencial en España, es legal para el juego *online*. Por eso, no es de extrañar que el sector haya destinado más de 11,26 millones de euros a inversiones publicitarias e incluso patrocine equipos de fútbol o cuente entre sus prescriptores con figuras relevantes del mundo del deporte como Cristiano Ronaldo, Fernando Alonso, Neymar, así como con periodistas deportivos y comentaristas. Respecto a este asunto, fuentes del Ministerio de Hacienda defienden que la publicidad es, a su vez, un medio para controlar a los operadores ilegales. "Otra cosa es cómo debe de ser esa publicidad, los horarios, etcétera. Para ello, desde el Ministerio estamos trabajando en lo que será el Real Decreto de comunicaciones comerciales del juego *online*", apuntan.

Juego responsable. No obstante y con la intención de proteger a los jugadores, desde la DGOJ, establecen una serie de normas del juego responsable (www.jugarbien.es), fáciles de asumir y que evitarán más de un disgusto. La mejor apuesta es la de aquel que solo juega para divertirse, que se toma la pérdida del dinero como un coste del entretenimiento y que sabe limitar el tiempo y el dinero. Los expertos de este organismo han elaborado una guía del juego responsable que incluye recomendaciones como establecer unas normas propias y saber ajustarse a ellas: nunca se debe jugar a crédito, ni pedir prestado para hacerlo. El juego nunca debe interferir en nuestra vida diaria y nunca debe ser una salida a otro tipo de problemas. Son normas de sentido común, pero que no esta de más recordar, especialmente cuando conocemos a alguien que puede caer en esta tentación. ●



CARMELO ENCINAS,
periodista

✉ carmeloencinas@hotmail.com
 📧 @CarmeloEnc

La tragaperras portátil

ERAN UN PAR DE ESTAFADORES simpáticos. Dos tipos que habían desarrollado la habilidad de engañar al prójimo con un toque de ética, como lo de “el que roba a un ladrón...”. La policía los tenía enfilados aunque no por el ilícito de su actividad sino por hacer la competencia a mafiosos de mayor envergadura con los que “la pasma” estableció connivencias inconfesables. Uno de aquellos grandes capos, al que le gustaba apostar con ventaja y hacer trampas al póker, probó su propia medicina administrada por esos dos pícaros que quisieron vengar a un amigo al que el mafioso había mandado matar. Eran otros tiempos, entonces no había teléfonos móviles, internet ni dispositivo alguno que permitiera llevar la inmediatez en el bolsillo. Le montaron una ficción con las apuestas en las carreras de caballos y el capo se tragó el anzuelo hasta el esófago perdiendo una fortuna.

La historia parece de película y realmente lo es. El relato responde a la sinopsis de aquel film titulado *El golpe*, que cosechó siete Oscar en 1973, entre ellos, el de mejor actor, con el que fue premiado Robert Redford. El otro pilla lo encarnaba un incommensurable Paul Newman en el punto cenital de su carrera cinematográfica. La acción se situaba en los años 30 y el escenario de fondo era el mundo de las apuestas deportivas, entonces y ahora tan susceptibles al fraude. Ha pasado casi un siglo y el mundo del juego sigue invitando al engaño. Por mucho que se sofisticuen los métodos de las apuestas siempre hay alguien capaz de introducir la trampa que permita asegurarse el beneficio.

En abril quedamos boquiabiertos al destaparse una trama de amaños tras encajar el Club Deportivo Eldense una docena de goles. Detuvieron a cinco implicados, entre ellos, algún miembro de la temible mafia calabresa que se había apoderado del club. Delincuentes con una experimentada trayectoria internacional en el apaño de resultados y que lo mismo manipulan un torneo de tenis en Qatar que la máxima división de baloncesto en Serbia o la superliga china. A nada le hacen ascos si pueden comprar voluntades y decidir el marcador de antemano. Extendieron sus tentáculos a nuestro país y aquí se instalaron en un negocio delictivo que, con su aparente “menudeo”, logra mover cifras astronómicas.

El caso detectado en Elda tiene todo el aspecto de ser solo la punta de un iceberg en cuyo afloramiento trabaja la sección de Juegos de Azar de la Unidad de Delincuencia Especializada y Violenta de la Policía Nacional con más voluntad

que medios. Solo un puñado de agentes para conjurar las trampas que infectan el complejo mundillo de las apuestas.

Los más de 30 millones de euros diarios que los españoles invertimos en el juego *online* da idea del interés que suscita a las organizaciones mafiosas ese mercado y del creciente esfuerzo que habrá que realizar para conjurar su acción. Un dinero que también hace ricos a quienes desde los paraísos fiscales nos parasitan con sus casas de apuestas por internet. El caso más aberrante es el de Gibraltar, donde esta actividad ha proliferado hasta tal punto que el propio Reino Unido redactó una ley estableciendo un sistema de licencias y reglas sobre publicidad que impidiera a los del Peñón acaparar el negocio. El Gobierno gibraltareño cargó contra esta iniciativa citando los derechos de libre circulación de servicios que establece el artículo 56 del Tratado de la Unión Europea. Ni qué decir tiene que, empleando sus propios argumentos, el Brexit deja ahora en precario a Gibraltar y le será difícil defender los más de 300 millones de libras que se embolsan cada año con sus tugurios *online*.

Se mire como se mire, el negocio de las apuestas *online* es goloso y tiene un futuro halagüeño a tenor del rejuvenecimiento que experimenta el conjunto de su clientela. Todos los estudios confirman una espectacular caída en la media de edad de los jugadores, acercándose peligrosamente a la adolescencia. La edad de iniciación en el juego se sitúa ya en los 18 años, e incluso por debajo, a pesar de que legalmente no está permitida su práctica a los menores de edad. Los chavales se cuelan en los llamados sport café donde no suelen pedirles el DNI. Sí que lo necesitan para poder apostar en las máquinas pero, al igual que sucede con los mayores que les compran el alcohol a los imberbes en los supermercados, en estos garitos siempre hay un chico mayor dispuesto a servir de cómplice para que el adolescente pueda jugarse unos euros. El problema es que el poder de adicción de las apuestas se multiplica exponencialmente cuanto más jóvenes e impulsivos son los jugadores, y la cifra de enganchados al juego por debajo de la edad legal ya empieza a ser preocupante.

La atmósfera de relación social que envuelve esos locales de apuestas deportivas los convierte en una alternativa de ocio muy atractiva para los chavales. Allí se puede disertar sobre fútbol, baloncesto o tenis con amigos circunstanciales frente a un mosaico de televisores y una cerveza en la mano. Si a eso le añades la emoción de apostar, la adicción está servida.

Una vez enganchado al juego, el ludópata tiene mil posibilidades de apostar *online*. Con el *smartphone* es como llevar una tragaperras portátil. Así se entiende que las consultas de psiquiatría sean cada vez más visitadas por gente joven que pide ayuda para salir de su adicción.

Siempre oscuro objeto de deseo, el mundo de las apuestas no ha cambiado tanto desde aquel garito de juego que describía la película *El golpe*. Solo es más sofisticado y los clientes más jóvenes.

«El negocio de las apuestas *online* es goloso y tiene un futuro halagüeño a tenor del rejuvenecimiento que experimenta el conjunto de su clientela»

“Un móvil en el pantalón roto”

