

RADIOGRAFÍA DEL SECTOR RECREATIVO



La ruleta, las tragaperras y las apuestas son las principales atracciones de estos salones. / REYES MARTÍNEZ

POR LAS CALLES DEL JUEGO

Tres millones de usuarios apuestan al año cantidades que pueden alcanzar hasta los 500 euros en pocas horas

JAVIER VILLAHIZÁN (SPC)

Primero fueron los restaurantes chinos, luego las franquicias de restauración, más tarde los establecimientos de todo a 100, las pizzerías, los restaurantes de comida rápida, las tiendas de telefonía móvil, los comercios de animales y hasta los bazares *low cost* regentados por asiáticos. Nuestras calles, las de nuestro barrio de toda la vida se llenan, dependiendo de la década, de un tipo de negocio o de otro. Ahora es el turno del entretenimiento, de las apuestas y de los salones de juego... y están por doquier.

El problema, en esta ocasión, es que se trata de un hábito que puede crear adicción y ser perjudicial para la salud y la economía personal y doméstica, además de incitar a los más jóvenes, incluso a los menores de edad, a pesar de su prohibición, a iniciarse en un hábito nada recomendable.

En los últimos años ha sido tal la proliferación de este tipo de negocios por todas las ciudades de

España, hay cerca de 3.150 salones de juego en todo el territorio nacional, que la sociedad ha dicho basta a esta nueva forma de ocio y de entretenimiento, y exige una limitación en aquellos lugares en los que haya un exceso de locales o su eliminación si están próximos a colegios o centros educativos, además de una regulación más estricta en materia de publicidad de juegos de azar y apuestas.

Lo que antes eran *inocuos* bingos o tragaperras en bares y restaurantes se han transformado en salones de juego cerrados, sin relojes ni ventanas, para que el cliente no sepa qué hora es o cuánto tipo lleva en su interior, con todo tipo de apuestas y juegos de azar.

Un ejemplo de esa concentración de salones de juego es el distrito de Tetuán, en Madrid. En apenas kilómetro y medio, desde las estaciones de Metro de Tetuán y Cuatro Caminos hay contabilizadas 61 salas de azar, según detalla la Federación Regional de Asociaciones Vecinales madrileñas, que numera también 73 establecimientos solo en el distrito de Caraban-

chel, 72 en Centro, 63 en Puente de Vallecas y 50 en Ciudad Lineal. Unos espacios para el juego que están literalmente incrustados en los barrios más populares de la capital y que reciben la visita de tres millones de usuarios al año que pueden llegar a gastarse unos 500 euros en pocas horas.

Alicia es una de esas clientas que acude de forma regular a las casas de apuestas de la zona para intentar obtener un dinero extra. Tiene 66 años y confiesa que suele jugar solo una vez al mes a la ruleta, pero que ese día se gasta una media de 250 euros, y lo hace en apenas dos o tres horas.

Lo máximo que ha ganado en un

Estos salones son lugares sin relojes ni ventanas para que el cliente no sepa cuánto tiempo lleva

día fueron 1.700 euros y añade que con un solo billete de 10 o 20 euros se ha llevado en una tarde a casa hasta casi 400 euros. Pero no es oro todo lo que reluce, y revela que también ha tenido malas noches donde ha perdido todo y se ha quedado sin nada del dinero de la pensión para ese mes.

Alicia, como otras muchas usuarias, reconoce que se divierte y que este tipo de establecimientos no deberían desaparecer, aunque puntualiza que hay demasiados y que, quizás, deberían restringirse.

LUZ Y COLOR. Los salones de juegos que proliferan por muchas de las calles de nuestras ciudades se *visten* con sus mejores galas para intentar atraer a cuantos más clientes mejor. Para ello, estos establecimientos muestran fachadas de colores llamativos, luces de neón que no pasan desapercibidas y letreros luminosos con las apuestas del día, además de lo que se puede ganar. Todo un atractivo *cóctel* para que el ciudadano entre en el local, juegue, gaste dinero y gane... o pierda.

Precisamente, uno de los poten-

ciales clientes son los jóvenes. Pero el objetivo de las casas de apuestas y de las cadenas de juego no es tanto que el chaval entre en uno de sus locales sino que apueste y juegue *online*.

Un ejemplo es Alejandro, que tiene 22 años. Va mirando el móvil por la calle y lleva los auriculares puestos, pero no está leyendo un *wasap* ni husmeando en las redes sociales, está jugando al póker por internet.

Reconoce que muchas veces los fines de semana, antes de salir de marcha con sus amigos deciden entrar a uno de estos locales y probar suerte. Admite que apostar es fácil, divertido y que, además, la noche les puede salir gratis, aunque no suele ser lo habitual, sino todo lo contrario.

Como Alejandro, son muchos los jóvenes que se adentran en las calles o en las pantallas con la pretensión de conseguir dinero de forma sencilla, de apostar para comprarse ese capricho o de echar unas monedas para poder ir al concierto de la próxima semana. Una *ruleta* que, muchas veces, ofrece la otra cara de la moneda.

Un negocio millonario que mueve más de 42.000 millones al año en España

Lotería, sorteos, casinos, bingos, salones, tragaperras y juego 'online' suponen casi el uno por ciento del PIB

J. V. (SPC)

El juego, legalizado en España desde 1977, aporta pingües beneficios no solo a la veintena de empresas involucradas en este sector sino también al Estado vía cobro de impuestos.

Así, mientras este negocio viene a mover unos 41.800 millones al año, las arcas públicas recaudan en torno a 1.700 millones. En total, las apuestas suponen casi el uno por ciento del Producto Interior Bruto (exactamente el 0,9 por ciento del PIB) y da empleo directo a 84.712 personas, además de otros 167.400 puestos indirectos. Un montante ha tener en cuenta.

El sector divide su negocio entre la parte pública, el 45 por ciento, y la privada, el resto, es decir, que por un lado está la Sociedad de Loterías y Apuestas del Estado - que agrupa Lotería Nacional, Primitiva, la Quiniela y la ONCE - y por el otro se encuentran los casinos, bingos, salones, máquinas tragaperras de hostelería y el juego *online*.

La regulación de las apuestas privadas corresponde a cada comunidad autónoma, mientras que el juego público y por internet está en manos del Estado. Solo 14 de las 17 regiones contemplan en su regulación medidas de planificación.

1.700

MILLONES DE EUROS

genera anualmente el sector del juego en impuestos específicos de los 41.828 millones que mueve, lo que supone el 0,9 por ciento del Producto Interior Bruto (PIB) del país.

3.150

SALAS DE JUEGO

existen en España, las cuales pertenecen a más de 20 cadenas nacionales o regionales, que fueron visitadas por cerca de tres millones de usuarios, mayoritariamente varones.

84.700

EMPLEADOS

trabajan de forma directa en el negocio recreativo en España. Además, genera de manera indirecta otros 167.400 puestos de trabajo, lo que supone un total de 252.112 (solo en hostelería, este sector crea 64.000 empleos).

BARRIOS EN PIE DE GUERRA

Los vecinos se movilizan para detener el auge de las salas de apuestas, que puede «destruir al comercio local y a las generaciones futuras»

J. VILLAHIZÁN (SPC)

Los vecinos de los barrios más afectados por la proliferación de los salones de juego y la sombra de la ludopatía están en pie de guerra contra esta clase de negocios.

Colectivos juveniles, vecinales, sociales y hasta políticos llaman a la ciudadanía a manifestarse contra la excesiva presencia de este tipo de locales en sus calles y para apostar por los barrios y no por las casas de apuestas.

Los ciudadanos parecen tenerlo claro, sobre todo después de las multitudinarias manifestaciones de la pasada semana en las principales ciudades del país, en las que denunciaron el excesivo incremento de esta clase de locales en los barrios más desfavorecidos.

«Este negocio se está cebando con las clases más empobrecidas y con los más jóvenes», alerta el portavoz de la Plataforma contra los salones de apuestas, Adrián Belaire.

También denuncian la cercanía, en ocasiones, de este clase de establecimientos a centros educativos.

En este sentido, la Federación de Asociaciones Vecinales de Madrid avisa que más de la mitad de las 400 salas de este tipo que hay en la capital están concentradas en algunos de los distritos con menor po-

der adquisitivo - como sucede en Carabanchel, Vallecas, Usera o La Latina -. Son zonas que han ido perdiendo el comercio tradicional y se han transformado en auténticos barrios de juego y de apuestas.

Lo mismo sucede en otros puntos de la geografía, donde las casas de juego campan a sus anchas en los barrios más humildes de La Coruña, Barcelona, Granada, Bilbao o Algeciras, por citar solo algunos de los ejemplos más representativos.

LA ADICCIÓN DEL SIGLO XXI. Las asociaciones vecinales lo tienen claro y creen que el juego es la adicción de este siglo para los más jóvenes como lo fue la droga o el alcohol para las generaciones pasadas con trágicas consecuencias.

Por eso, estos colectivos recuerdan que la ludopatía suele empezar con pequeñas apuestas que su-

ponen un gasto mínimo, pero que cada vez van aumentando hasta llegar a apostar grandes cantidades, consecuencia de la pérdida de control de uno mismo, apuntan.

En la misma línea, las organizaciones ciudadanas critican la facilidad de acceso y las oportunidades que ofrecen las salas de juego a pie de calle, y destacan las ofertas que utilizan de desayuno barato, café y alcohol a buen precio, además de regalar, en algunos casos, un dinero inicial para comenzar a jugar.

Sin embargo, la patronal del juego privado no lo ve de la misma forma y remarca que este sector es «una actividad legal, regulada y normalizada», al tiempo que niega que haya un problema de acceso a menores a los salones. En consecuencia, estima que «se está creando una alarma social irreal e innecesaria».

Ante la creciente preocupación por este fenómeno, las Administraciones han tomado nota de las quejas vecinales y ya trabajan para endurecer la normativa en materia de publicidad, proximidad a colegios o planes de expansión en áreas saturadas. Es el ejemplo de Madrid, País Vasco y Valencia. Habrá que esperar aún a ver si se materializan esas mejoras prometidas y se respetan los derechos de todas las partes implicadas.

La patronal remarca que el juego es una actividad legal y normalizada

El perfil del jugador

Aunque muchos estudios destacan que cualquier persona puede convertirse en adicto al juego, ya sea presencial o por internet, gracias a lo que los psicólogos llaman *perfil amigo* -aquel que se introduce en este mundo a través de conocidos y con el único fin de pasar el rato y compartir momentos comunes-, lo cierto es que la mayoría de los consumidores de juegos son mayoritariamente varones de clase media y media baja, entre 18 y 35 años y suelen jugar al menos una vez por semana. De hecho, el perfil tipo es el de un hombre de unos 30 años, con trabajo, niveles elevados de impulsividad y que se ha iniciado en el juego antes de los 18 con las tragaperras.

Las máquinas recreativas con premio son el juego activo problemático más frecuente entre los consumidores de este tipo de entretenimientos, por delante de las salas recreativas y los bingos, según se desprende del último informe de la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ).

A los hombres les encanta las máquinas, loterías, quinielas, salas de juego, loterías instantáneas y apuestas por internet; mientras que ellas, que suelen tener edades más avanzadas, optan por las máquinas, loterías y bingos. En ambos casos, el gasto medio anual suele rondar los 400 euros.



Una de las manifestaciones que recorrieron las calles de España la pasada semana. / EFE