

SOLIDARIDAD

... es compartir hasta lo necesario para vivir



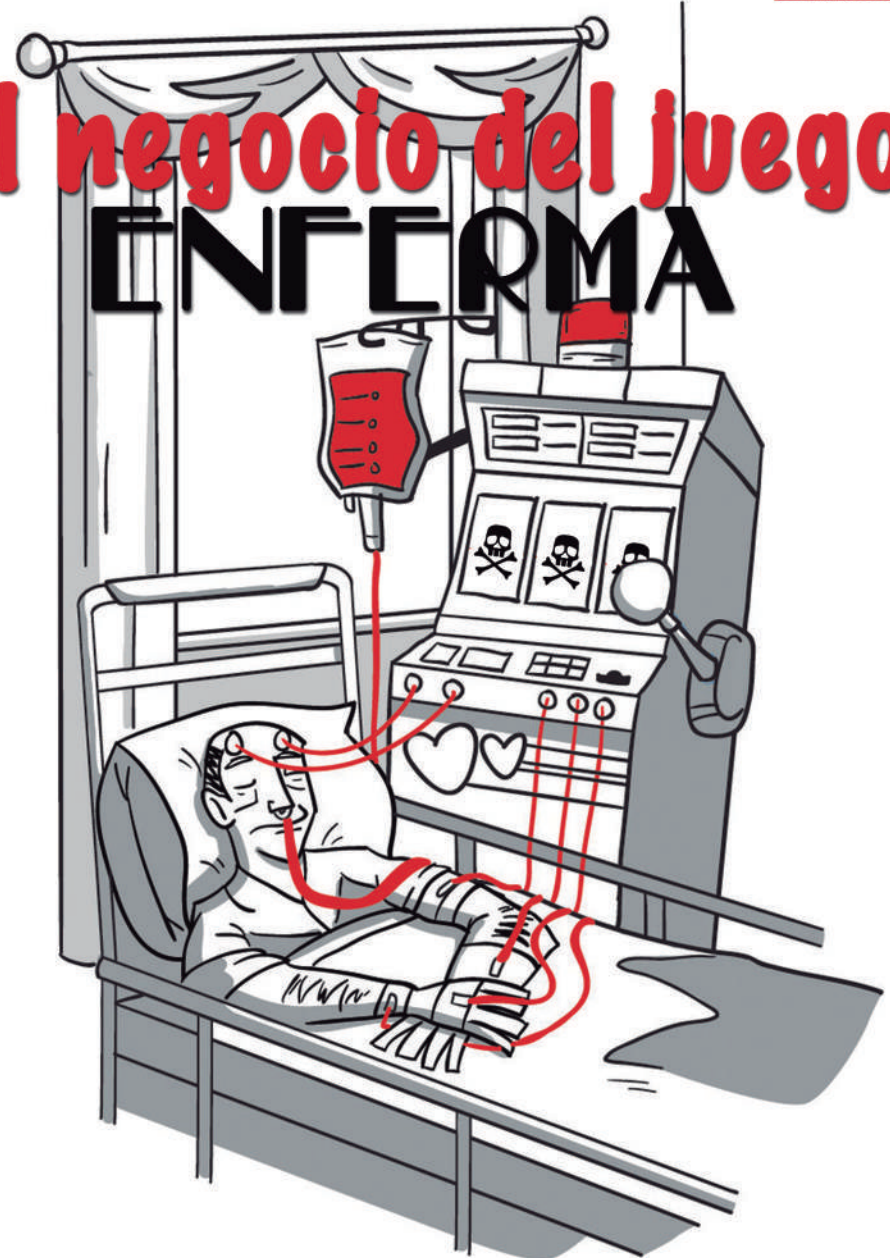
“De cada diez personas que vienen a consulta, cuatro son adictos a las apuestas deportivas y cuatro a máquinas de ruleta virtual que encontramos en esos salones de juegos que crecen como setas en España. Algunos empezaron siendo menores, con 16 o 17 años. Y lo peor aún está por llegar... Estamos ante un problema gravísimo: ahora todos los chicos tienen un móvil en la mano y nos avasallan con publicidad en la televisión, en eventos deportivos... Que caigan es mucho más sencillo. Pero parece que se trata de una cuestión que se intenta ocultar por los intereses económicos”.

Raquel Castro, psicóloga de la Asociación Malagueña de Jugadores de Azar En Rehabilitación (Amalajer)



julio de 2019 nº 269 c.e. 0,10 €

El negocio del juego ENFERMA



www.partidosain.es

Tif. 680 616 858

SOLIDARIDAD: compartir hasta lo necesario para vivir

AUTOGESTIÓN: democracia = protagonismo de la vida personal y colectiva

INTERNACIONALISTA: ni banderas ni fronteras



EXIGIMOS QUE LA ONU CUMPLA CON SU PRIMER DEBER: ACABAR CON EL HAMBRE

CUANDO JUGAR, "MATA"



La franja de 26 a 35 años es en la que más jugadores se concentran, 246.943 en 2015, seguidos de los más de 217.000 de entre 18 a 25 años.

El juego online es un fenómeno reciente, pero avanza de forma imparable. Ha rebasado las barreras de los casinos virtuales o las apuestas deportivas para llegar a los videojuegos, las aplicaciones móviles y las redes sociales. De la mano del deporte ha extendido su presencia y socializado el problema.

El juego online se legalizó en España en mayo de 2011. Desde entonces, las casas de apuestas deportivas y las empresas del juego se han entrelazado. La relación es provechosa para ambas partes, que se benefician yendo de la mano: ahora casi todos los salones de juego tienen una zona de apuestas y hay casas de apuestas que están abriendo salones de juego.

Empresas como Codere o Luckia no dejan de abrir salones de juegos en ciudades y en pueblos. En Madrid, en los distritos más empobrecidos, se han abierto más de 40 establecimientos desde 2014. Las empresas suelen instalarse en barrios de la periferia, donde los alquileres de locales son más baratos y disponen de un público con un grado mayor de desempleo y tiempo de ocio que en el centro de las grandes urbes. Buscan atrapar a quienes necesitan dinero rápido.

Al final del segundo trimestre de 2018, en España había 859.695 usuarios activos, según la Dirección General de Ordenación del Juego, organismo dependiente del Ministerio de Hacienda. Son 55.583 más que a fecha de 31 de marzo del mismo año.

Si ampliamos la mirada, se observa que la curva de crecimiento de los jugadores online es alarmante. El 31 de diciembre de 2013 había 295.550 usuarios. En menos de cinco años la cifra casi se ha multiplicado por tres.

Hasta septiembre de 2017, los operadores gastaron más de 140 millones de euros en propaganda muchas veces a cargo de las prima donnas deportivas. De ahí la lluvia de anuncios en televisión, radio, internet...

En España hay más de medio centenar de empresas con licencia en el negocio online y presencial: 888, Pokerstars, Bwin, Betfair...

La mayoría no tributan en España y sí en territorios de fiscalidad baja, como Gibraltar; destaca también que en Ceuta y Melilla, las empresas con mayor facturación en 2018 han sido empresas dedicadas a las apuestas. La Memoria Anual del Juego señaló que en 2016 el volumen de negocio del gremio online alcanzó los 10.000 millones de euros. Por poner un ejemplo, Luckia cerró 2017 con una facturación de 506 millones de euros, un crecimiento del 22% de las cantidades jugadas online y un 30% en términos de ingresos brutos; según su previsión, el gasto mundial en el sector del juego, actualmente 430.000 millones de euros, crecerá un 8% hasta 2021. Este grupo gallego dio el salto del juego tradicional al juego online de la mano del equipo que preparó la privatización de Loterías y Apuestas del Estado, finalmente fallida en 2011, durante el gobierno de Zapatero, el mismo que legalizó el juego online. Casualidades.

Muchos de sus usuarios caen en la ludopatía a una celeridad nunca vista. En el caso del juego online, la adicción que antaño tardaba unos diez años en despertarse en un jugador de tragaperras, ahora se observa en meses, explica Bayta Díaz, psicóloga de la Asociación para la Prevención y Ayuda al Ludópata (Apal).

Está cambiando el perfil del nuevo ludópata; muchos ni siquiera tienen 25 años. Ya no sorprende que un chico de 17 tenga dependencia al juego, cuando antes eso era una rareza.