Estudios de Ocio
Aisiazko Ikaskuntzak
Deusto

Ocio y juegos de azar

Manuel Cuenca Cabeza
Magdalena Izaguirre Casado (eds.)

Documentos
de Estudios de Ocio
núm. 40

8º

Ocio y juegos de azar

Manuel Cuenca Cabeza y Magdalena Izaguirre Casado (eds.)

Ocio y juegos de azar

2010
Universidad de Deusto
Bilbao

Documentos de Estudios de Ocio, núm. 40

El Instituto de Estudios de Ocio pretende que la aparición de sus *Documentos* ayude a paliar la escasez de publicaciones sobre temas de ocio en lengua castellana. Cada Documento trata de responder a alguna cuestión relacionada con la práctica del ocio, entendido como cultura, deporte, educación, turismo, recreación y desarrollo personal y comunitario. Los especialistas y técnicos en las áreas señaladas podrán disponer así de investigaciones, instrumentos de trabajo y puntos de vista de personas que colaboran con este Instituto universitario. El contenido de cada uno de los documentos es obra y responsabilidad de su/s autor/es.

La publicación de este libro es posible gracias al patrocinio del Grupo Santander a través de la financiación de la Cátedra Ocio y Conocimiento.

Dirección

Manuel Cuenca Cabeza

Comité Editorial

Américo Nunes Peres, Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro (Portugal)
Ana Ponce de León Elizondo, Universidad de La Rioja
José Antonio Caride Gómez, Universidad de Santiago de Compostela
José Clerton de Oliveira Martins, Universidade do Fortaleza (Brasil)
M.ª Carmen Palmero, Universidad de Burgos
María Luisa Amigo Fernández de Arroyabe, Universidad de Deusto
María Luisa Setién Santamaría, Universidad de Deusto
Roberto San Salvador del Valle Doistua, Universidad de Deusto

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

© Publicaciones de la Universidad de Deusto
Apartado 1 - 48080 Bilbao
e-mail: publicaciones@deusto.es

ISBN: 978-84-9830-269-1

Capítulo 3

«El azar reparte las cartas, pero nosotros las jugamos». Una aproximación ética al *juego responsable*

Cristina de la Cruz Ayuso

> *Soy de un país vertiginoso donde la lotería es parte principal de la realidad: hasta el día de hoy, he pensado tan poco en ella como en la conducta de los dioses indescifrables o de mi corazón. Ahora, lejos de Babilonia y de sus queridas costumbres, pienso con algún asombro en la lotería y en las conjeturas blasfemas que en el crepúsculo murmuran los hombres velados.*
>
> «La lotería en Babilonia»
> (Jorge Luis Borges)[1]

Introducción: responsabilidad y azar

Tanto el título de este trabajo como la cita que lo inaugura remiten a los dos ejes centrales de la lectura ética que proponemos abordar en las próximas páginas. Nos interesa poner en cuestión el alcance que tiene la relación de los dos términos sobre los que se nos invita a reflexionar. Juego y azar. Por si mismos, cada uno de ellos constituye un fenómeno concreto relacionado con dimensiones de la vida humana bien distintas.

---

[1] El relato «La lotería de Babilonia» pertenece al libro *El jardín de los senderos que se bifurcan*, de 1941. La cita ha sido extractada de BORGES, J.L. (1982): *Narraciones*. Buenos Aires: Hispamérica, pp. 73-83.

El juego es una expresión de la dimensión lúdica del ser humano. Un factor indiscutible de su desarrollo que modela todo un universo personal, vinculándolo con el mundo social y relacional de los individuos. El azar es un fenómeno que caracteriza el actuar que no muestra una causa, orden o finalidad aparente. El azar explica sucesos no previstos, no intencionales, que acontecen por casualidad. El azar remite a lo indeterminado y a la probabilidad en distintas esferas de conocimiento. Está presente en la física, la matemática, las ciencias sociales, y se manifiesta con plenitud de igual manera tanto en el arte como en la ciencia. El azar rompe la línea que une causas y efectos, actos y consecuencias. Con el azar todo queda desconectado, sin ningún vínculo con la necesidad o la causalidad. Libre de toda concreción. El azar es lo sorprendente. Lo inesperado. Lo imprevisto.

Al entrelazar esos dos conceptos en uno solo para hablar de los «juegos de azar», surge un nuevo término cuyo sentido queda matizado por las tonalidades que le proporciona cada uno de sus componentes. El sentido del «azar» condiciona el alcance que adquiere el sentido del «juego» al convertirlo en una modalidad de entretenimiento sometida al yugo de la «probabilidad», que se sustenta en las expectativas que genera la posibilidad de acertar o de ganar. Estas posibilidades aparentemente no dependen para nada de la voluntad de la persona jugadora. Son probabilidades que dependen únicamente del azar.

La naturaleza del «azar» se convierte de esta manera en el elemento nuclear del juego. La emoción del mismo consiste precisamente en saber que inicialmente es algo que sobrepasa a lo que le es posible a la voluntad humana. La fascinación que despiertan los juegos de azar consiste precisamente en la creencia de que, a pesar de que no podemos hacer nada para cambiar a nuestro favor el orden del azar, aun así éste nos puede favorecer.

Stéphane Mallarmé expresa con belleza ese hechizo en uno de sus poemas más celebres: *una tirada de dados jamás abolirá el azar*. Sabemos con certeza que el azar es algo que no podemos domeñar; los dados anulan la posibilidad de aunar causas y efectos. El poder del azar reside precisamente en su incontestable indeterminación. Y su irresistible encanto, como venimos señalando, en la efímera posibilidad de poder controlarlo si se conocen bien los parámetros del cálculo y la distribución de probabilidades, o si tenemos la suficiente audacia para explotar bien lo que el azar nos proporciona, o simplemente si la «fortuna» nos premia con un golpe de suerte.

Quizá todo dependa, como expresa la frase de Shopenhauer que da título a este artículo, de cómo juguemos nosotros las cartas que nos reparte el azar. Lo cual no hace sino conceder a la voluntad una efímera oportu-

nidad o la expectativa para que los resultados del azar nos terminen resultando favorables. Los juegos de azar se articulan en torno a esa tensión y confieren a éste último, al azar, un carácter nuclear que determina y condiciona tanto su naturaleza como sus reglas de funcionamiento. Quizás nada nos cabe esperar ante la imposibilidad de dominar el azar, pero precisamente esto es lo que nos permite esperarlo todo del azar. Incluso ganar.

No resulta difícil identificar infinitas modalidades de juego que incorporan con más o menos densidad al azar como uno de sus ingredientes. Los espectáculos deportivos por ejemplo explotan las posibilidades que el azar confiere a la expectación que genera una competición entre equipos rivales, o la posibilidad (más o menos remota) de batir un record del mundo. Existen juegos de azar de carácter familiar o amistoso que incorporan parecidas variables relacionadas con la incertidumbre que genera un cálculo de probabilidades que no conocemos y que, por tanto, no se puede predeterminar de antemano (si no es —claro-está— haciendo trampas). Por su parte, las expectativas depositadas en la posibilidad de hacerse millonario de la noche a la mañana que hacemos recaer en un boleto de la lotería no están exentas de ingenuidad. A pesar de que la probabilidad de obtener la combinación correcta sea muy pequeña, la creencia de que, aun así, existe «esa» probabilidad mantiene despierta —alimentándola— una vaga ilusión de que el azar nos pueda ser favorable.

Siendo estos algunos de los contornos más básicos que describen a los juegos de azar, en este trabajo se hace referencia de manera explícita y casi exclusiva a los juegos que *mercantilizan* el azar. Es decir, los juegos cuyos resultados están basados únicamente en probabilidades a las que asignamos un valor económico. La persona decide libremente arriesgar algo de valor (dinero la mayor de las veces), ponerlo en juego y someterlo a la lógica del azar con la esperanza de alcanzar una contrapartida más sustanciosa que la que inicialmente ha arriesgado. El juego se convierte de esta manera en una apuesta basada en un intercambio que tiene un carácter económico y cuyos impactos en nuestra sociedad, en términos de beneficios y riesgos, es espectacular. La loterías, los bingos, las quinielas, los cupones, las distintas formas de apuestas (sobre todo vinculadas a resultados deportivos), los casinos, las maquinas recreativas, etc. son algunas de las modalidades más conocidas de este tipo de juegos de azar o de iniciativas empresariales, de carácter público o privado, que las promueven.

De manera general, la lógica de todas ellas es bastante similar: se trata de acertar algo que depende únicamente del azar, un resultado o los números de un billete, o una posible combinación numérica. A la persona gana-

dora se le premia en dinero o con alguna otra compensación en especies. En el caso de que en un determinado sorteo se diese la circunstancia de que no hay ganadores, el premio se acumula para el siguiente, incrementando de esta manera la cantidad económica del mismo.

Estos juegos de azar, precisamente por la exigencia e impacto económicos que tienen, están, como veremos más adelante, fuertemente regulados por leyes y sometidos a procesos de autorización previa, sobre todo los que son de iniciativa mercantil privada. Algunos otros son propiedad del estado o forman parte de iniciativas sin ánimo de lucro consideradas de utilidad pública que se apoyan en los juegos de azar para promover la atención especializada y/o la inserción socio laboral. En ambos casos, parte del dinero recaudado por la venta de los billetes se utiliza para la financiación de proyectos que revierten en la sociedad, bien a través de los Presupuestos Generales del Estado, o de otras vías alternativas de interés general y social. La ONCE y el Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado (LAE), entidad pública dependiente del Ministerio de Economía y Hacienda, son dos ejemplos de iniciativas que promueven algunas modalidades de juegos de azar. La Fundación CODERE sirve para ejemplificar una iniciativa del ámbito del entretenimiento perteneciente al sector del juego privado que también comparte su compromiso por promover los principios del juego responsable para minimizar el impacto negativo de esta modalidad de entretenimiento. Así es como precisamente todas ellas, con más o menos énfasis, canalizan su compromiso con la responsabilidad social.

— La LAE tiene por misión poner a disposición de los ciudadanos juegos y apuestas de titularidad pública en el ámbito nacional e internacional, con el más alto grado de integridad, rigor, seguridad y transparencia en un marco de juego moderado y responsable, mediante una gestión profesional, eficaz y eficiente, (...) orientada al participante, es decir, considerando su satisfacción como clave, y dedicando esfuerzos a lograr una atención más eficaz de sus necesidades, anticipándose a las mismas mediante productos, servicios y canales de venta innovadores y orientando el foco de atención desde el producto hacia sus necesidades.[2]
— Por su parte, la misión principal de la ONCE es facilitar y apoyar, a través de estos servicios sociales especializados, la autonomía personal y la plena integración social y laboral de las personas con ceguera y deficiencia visual. La inversión solidaria que miles de

[2] Extractado del apartado Gestión responsable del Juego (Misión, valores y objetivos) de la Organización de Loterías y Apuestas del Estado [*http://www.loteriasyapuestas.es*].

ciudadanos realizan cada día con la compra del cupón es devuelta por la ONCE a la sociedad en forma de servicios sociales especializados: Educación, Autonomía personal, Empleo, Comunicación y Acceso a la Información, Ocio, Deporte, etc.[3].

— Finalmente, la Fundación CODERE es una organización sin ánimo de lucro creada como una iniciativa de CODERE, multinacional española, referencia en el sector del juego privado en Europa y Latinoamérica que gestiona más de 52.000 máquinas recreativas, 130 salas de bingo, 56 salas de apuestas deportivas, 3 hipódromos y 5 casinos en España, Italia, Argentina, Brasil, Colombia, México, Panamá y Uruguay. CODERE es la primera empresa española del Sector del Juego que cotiza en Bolsa desde octubre de 2007. Las actividades de la Fundación CODERE se organizan en tres ámbitos clave: 1) realizar estudios y análisis sobre la Industria del Juego; 2) impulsar la mejora y el desarrollo de buenas políticas públicas sobre los Juegos de Azar y 3) minimizar el posible impacto social de la actividad del Juego de Azar en cooperación con los reguladores y usuarios mediante campañas de Juego Responsable[4].

Estos ejemplos hacen referencia a algunas de las iniciativas más importantes que promueven los juegos de azar en la actualidad en nuestras sociedades; y en este trabajo quieren servir para destacar, independientemente de su distinto carácter y titularidad, algunos rasgos comunes que comparten estas iniciativas:

1. La insistencia en declarar que son iniciativas que promueven una opción de entretenimiento que responden a un claro interés o necesidad de las personas.
2. El énfasis en subrayar el valor que aportan a la sociedad a través de los beneficios obtenidos en el mercado del juego. Un valor nuclear que se concreta en el desarrollo de proyectos o iniciativas de carácter social con una gran repercusión en la esfera pública.
3. El hincapié en poner en valor los criterios de responsabilidad vinculados a la promoción y a la gestión de los juegos de azar, subrayando de manera especial las medidas de control, vigilancia y supervisión a las que se someten con el fin de minimizar el impacto negativo de los juegos de azar tanto en las personas como en la sociedad.

---

[3] Extractado del apartado Servicios Sociales de la ONCE [*http://www.once.es*].

[4] Extractado del apartado La Apuesta Responsable de la Fundación Codere [*http://www.codere.com*].

El objeto de análisis de este trabajo parte precisamente de la confluencia de objetivos e intereses por la promoción del juego responsable que manifiestan de manera reiterada todas las iniciativas vinculadas de una u otra manera al sector de los juegos de azar. Intentaremos mostrar los ejes y principios sobre los que se sustenta la vocación por la responsabilidad social que todas comparten, poniendo de relieve algunas limitaciones éticas de este enfoque de la responsabilidad a la hora de definir estrategias para minimizar el impacto negativo que la actividad del juego de azar tiene (o puede tener) tanto a nivel personal como a nivel social.

1. **Una aproximación ética a los juegos de azar**

1.1. *Las coordenadas de la responsabilidad en la promoción y la gestión de los juegos de azar*

Las iniciativas que promueven las loterías, las apuestas u otros juegos de azar son actividades comerciales legales, que operan en un mercado perfectamente normativizado por los Estados y respaldado por distintas Asociaciones internacionales. Los niveles de regulación y control al que están sometidas estas actividades desde distintos ámbitos son más rigurosos que los que, en principio, parecen tener otras iniciativas comerciales. Deben serlo, se afirma, por cuestiones de índole social y jurídica que obligan a establecer mecanismos que permitan prevenir y evitar tanto la adicción como el fraude, el blanqueo de capitales y los juegos amañados.

El objetivo es garantizar una gestión del mercado del juego en nuestras sociedades, a la que, además de responsable, se le exige también que sea segura y eficiente. Se espera de los operadores de juegos de azar que luchen contra el juego ilegal y las actividades delictivas relacionadas con el mismo; que aborden con políticas de formación, prevención y promoción del juego controlado el daño potencial que pueden hacer a la sociedad, sobre todo a los grupos más vulnerables. Y se espera también que aseguren además la transparencia de los sorteos y juegos; que ofrezcan garantías de seguridad con respecto al dinero recaudado y el pago efectivo de los premios, etc. En definitiva, como venimos diciendo, se les exige que se regulen para ser un mercado responsable, eficiente y seguro.

No se ha hecho esperar mucho la respuesta a las exigencias de eficiencia en la gestión de algunas iniciativas de loterías y apuestas. En este caso, la respuesta se está articulando en la práctica a través de unas normas que intentan garantizar algunos criterios de integridad y seguridad para la cantidad ingente de operaciones y transacciones que algunas de estas inicia-

tivas soportan en tiempo real, muy superiores en algunos casos a la de algunas entidades financieras.

Respecto a las exigencias de responsabilidad, tampoco la respuesta se ha hecho esperar, aunque su alcance, como siempre, es más limitado en la práctica. La Resolución aprobada en marzo de 2009[5] por el Parlamento Europeo sobre la Integridad de los Juegos de azar en línea avanza precisamente en esta dirección de la responsabilidad, haciendo una enfática llamada a los Estados miembros de la Unión Europea a controlar, supervisar y limitar si es preciso los servicios de juegos de azar prestados en su territorio. Los motivos que justifican las recomendaciones que recoge esta Resolución se sustentan precisamente en el carácter extraordinario que tiene esta actividad económica por su relación con aspectos sociales, de orden público y de salud.

El Parlamento europeo aboga por la promoción de un sector transparente que proteja al público y los intereses de los consumidores, y que fije medidas para evitar cualquier uso comercial no autorizado de los juegos de azar en línea. La restricción del acceso a personas menores; la prohibición de sistemas de crédito y primas para jugadores vulnerables; la llamada a fijar medidas contra todo tipo de publicidad o comercialización agresiva por parte de los operadores, incluidas las demostraciones gratuitas de juegos; la necesidad de establecer códigos de conducta como herramientas de autorregulación, complementarias a la legislación y útiles para el logro de algunos objetivos públicos y privados. Estas son algunas de las medidas propuestas para controlar y regular los mercados del juego. En este caso, los que operan a través de Internet. Un mercado imparable, con mucho atractivo por ser uno de los que más beneficios económicos genera. Pero también muy vulnerable y difícil de regular por el contexto global donde opera.

En 2003, se estimó que el mercado comercial de juegos de azar en línea en la Unión Europea generó unos ingresos brutos (los beneficios de los distribuidores menos el abono de los premios) de 51.500 millones de euros. En la actualidad, los juegos de azar en línea a través de Internet, los teléfonos móviles o la televisión interactiva suponen aproximadamente el 5% del total de mercado de los juegos de azar en la Unión Europea, con un valor de dos a tres mil millones de euros anuales en ingresos brutos en 2004. Se espera que el mercado de juegos de azar en línea crezca de una tasa mínima del 8,4% anual (en Austria y Hungría) a un máximo de 17,6% (en Italia)[6].

---

[5] Resolución del Parlamento Europeo de 10 de marzo de 2009, sobre la *integridad de los juegos de azar en línea* (2008/2215(INI)) en *http://www.europarl.europa.eu*.

[6] Ibídem.

Esta Resolución del Parlamento Europeo no deja de ser un ejemplo más de los ya existentes en otros países, sobre esta modalidad u otras del sector del juego. Todas estas iniciativas reflejan con elocuencia una misma preocupación que apunta a la necesidad de acotar y limitar esta actividad económica; y de coordinarse para hacer frente a su impacto negativo en un mercado que trasciende las regulaciones de los propios estados. En este caso, la que nos ha servido de ejemplo es una resolución no vinculante, lo cual limita mucho sus pretensiones de efectividad, pero se espera que, de alguna manera, tenga algún impacto en la estrategia de los operadores de juego on line en la Unión Europea.

1.2. *El valor social de los juegos de azar*

Las demandas de transparencia y rendición de cuentas son también más exigentes para estas organizaciones cuyo negocio o actividad está relacionado y en buena medida condicionado por los beneficios obtenidos por medio de los juegos, loterías y demás modalidades de apuesta. Estos beneficios tienen un alcance social indudable. Es de sobra conocido el apoyo a través de loterías específicas al desarrollo de iniciativas de deporte de alto nivel, como los Juegos Olímpicos, o a obras sociales que tienen como fin la integración social de personas con discapacidad. No faltan proyectos de investigación e incluso instituciones de Educación Superior financiadas con iniciativas comerciales relacionadas con los juegos de azar, como por ejemplo, la Universidad de Concepción, en Chile, creada y financiada por la Lotería[7].

El gobierno italiano ha recurrido a la Lotería para recaudar parte de los fondos necesarios, 8.500 millones de euros, para reconstruir la región de Los Abruzos devastada por un terremoto en abril de 2009[8]. Los beneficios obtenidos de nuevas modalidades de juegos «rasca y gana» y de lotería serán dedicados a financiar los gastos más inmediatos y las inversiones para la reconstrucción. El actor-gobernador de California Arnold Schwarzeneegger propuso en enero de 2009 un nuevo plan basado en subidas de impuestos y en las ventas de la lotería estatal para hacer frente al déficit publico que tiene ahogado a California. Entre las medidas propuestas figuraba un plan específico aprobado en 2008 para vender bonos respaldados por el valor de la lotería estatal en el futuro[9]. Es decir, proponía «hi-

---

[7] *http://www.udec.cl*

[8] Noticia extractada del diario *Corriere della Sera* [*www.corriere.it*]

[9] «Schwarzenegger presenta plan presupuestal para California», en *iEspaña* 01/01/2009 [*http://web.iespana.es*]

potecar» la lotería como una medida de choque para superar la delicada situación de las arcas publicas del Estado.

Las organizaciones que promueven los juegos de azar se encargan de recordar su importante contribución a fines de interés general en nuestras sociedades gracias precisamente a la redistribución de parte de estos beneficios al desarrollo de proyectos sociales, culturales, y deportivos; y a la recaudación fiscal procedente de los mismos. Los gobiernos se convierten de esta manera en uno de los principales beneficiarios del imparable aumento del juego en nuestras sociedades. De hecho, ellos mismos son los promotores de algunas iniciativas, como ocurre con algunas Loterías y Apuestas nacionales propiedad del Estado, que impulsan sus «productos» a través de intensas campañas de publicidad con el objetivo de promover el juego en la ciudadanía. El primer objetivo de las Loterías debiera ser, en el parecer de algunos, canalizar el deseo de jugar hacia los juegos de azar a través de una oferta moderna y atrayente[10]. De este interés no se libran ni siquiera las iniciativas públicas de gestión de Loterías y Apuestas que tienen en los programas que promueven una importante fuente de recaudación «voluntaria» de los contribuyentes.

Algunas de estas iniciativas son, como sabemos, bien populares y forman parte de nuestra historia de vida personal y colectiva. Se han incorporado con absoluta naturalidad a nuestra cotidianeidad como parte de la dimensión lúdica de nuestras vidas. Y sin embargo, a pesar de que algunas de las que promueven son iniciativas declaradas de utilidad pública y están perfectamente normalizadas y normativizadas en nuestras prácticas sociales, no les resulta nada fácil despojarse de una inevitable sombra de sospecha que las sitúa siempre en un incomodo lugar social.

Efectivamente, los juegos de azar representan una modalidad de entretenimiento muy cuestionada en nuestras sociedades por algunos sectores que no solo advierten de sus posibles efectos dañinos en la población, sino que cuestionan también la validez moral de las campañas estatales de promoción de algunos juegos de azar como la lotería. Sin embargo, ese cuestionamiento ha sido visto como una oportunidad de promoción del mercado del juego, a pesar del estigma tan negativo que tiene. Lo crucial parece ser que no se deje de recaudar dinero. Ni siquiera en tiempos de crisis. La documentación consultada para la elaboración de este trabajo ha encontrado muchas referencias que remitían directamente a los juegos

---

[10] VLAEMMINCK, P.: «Las loterías y la sociedad: ¿Debería el "principio de solidaridad" introducirse en el Derecho UE?», *Panorama*, n.º 25, Revista de la European State Lotteries ans Toto Association (septiembre de 2007), p. 12. Versión digital: *http://www.european-lotteries.org*

de azar como una de las posibles soluciones a la actual crisis económica. Y los datos, en algunas comunidades, son bien elocuentes: en tiempos de crisis, el gasto en juegos de azar se dispara significativamente. En Galicia, por ejemplo, en lo que va de año, el incremento del gasto en juegos de azar ha sido de un 30%. Siendo este el volumen total del sector, de manera específica llama la atención el aumento de facturación sufrido por los juegos recreativos tipo B, las famosas tragaperras: un 72 %. El consumo de tragaperras supone el 58 % del dinero que factura el sector del juego en esta comunidad autónoma. El dinero recaudado entre las empresas dedicadas al azar y el gobierno central en Galicia con sus juegos superaron los 1.500 millones de euros[11].

En 2007, La Dirección de Juegos y Espectáculos de la Generalitat de Cataluyna puso en marcha una estrategia para intentar «limpiar» la mala imagen de los juegos de azar que se sustentaba en cuatro pilares: solidaridad, transparencia, educación y responsabilidad[12].

— Solidaridad, mostrando como esta forma de entretenimiento, utilizada con cordura y responsabilidad, puede ser una fuente de recaudación importante para ayudar a los demás.
— Transparencia, informando a la ciudadanía a dónde va a parar y se invierte ese dinero.
— Educación, promoviendo programas educativos sobre juego responsable cuyo objetivo es reducir los impactos negativos que tienen en las personas algunas formas de jugar;
— Y responsabilidad tanto de las personas jugadoras como de las empresas promotoras.

La estrategia planeaba incluso la creación de un Observatorio sobre el Juego y la constitución de una comisión mixta para determinar las áreas de inversión a beneficiar con las ganancias originadas por los juegos de azar. Resulta llamativo el esfuerzo de una institución pública en la promoción de un modelo de entretenimiento que —como se sabe suficientemente— es potencialmente dañino, y tiene importantes costes sociales y sanitarios. Aunque, se dice, no son comparables con los efectos, por ejemplo, consecuencia del consumo de tabaco o alcohol. Quizás por ello, el juego sea una modalidad de entretenimiento siempre discutida pero de hecho, en realidad, consentida y perfectamente normalizada en nuestras sociedades.

---

[11] «La crisis dispara un 30% el gasto en juegos de azar en Galicia, el mayor incremento en España», en *Faro de Vigo* (edición digital), 12/08/2009 [*http://www.farodevigo.es*]

[12] «El govern intenta lavar la mala imagen de los juegos de azar», en *El Periódico de Catalunya* (edición digital), 06/07/2008 [*www.elperiodico.com*]

En verdad, no es fácil cuestionar a los juegos de azar, aun a pesar de la sombra de sospecha que arrastran. Sin embargo, lo que mayoritariamente trasciende a la sociedad tiene que ver únicamente con las contribuciones que realiza y lo que sus beneficios aportan al bienestar de las personas y de la sociedad. Sus efectos negativos no son tan visibles más que en casos muy excepcionales de ludopatía. Estos casos, además, afectan poco o nada a esas modalidades de juego que tienen un marcado componente social: la lotería de Navidad, el cupón de los viernes, la quiniela entre los compañeros de trabajo, etc. Vistos los beneficios sociales que se obtiene a través del juego, y teniendo en cuenta que la regulación del mismo por parte del Estado permite además evitar las prácticas fraudulentas e ilegales, existe una aceptación, más o menos tácita, de los juegos de azar, a pesar de los inevitables daños colaterales que, a veces (y no siempre), trae consigo.

Además, hay que decir que no falta la promoción de medidas de prevención y control encaminadas a paliar algunos de esos efectos negativos en las personas. En el próximo epígrafe daremos cuenta de algunas de las más significativas que se están poniendo en práctica con este fin. Veremos que todas son medidas necesarias. No se puede prescindir, sin duda, de ninguna de ellas, pero lo que cabe plantear, y es lo que de hecho proponemos en este trabajo, es la pregunta sobre si son medidas suficientes E incluso, si algunas de esas medidas son precisamente las que demandan las necesidades sociales a las que atienden. En cualquier caso, antes de abordar un análisis sobre sus limitaciones, proponemos ahondar muy brevemente en el contenido al que remiten los principios del juego responsable y los criterios a través de los cuales se está evaluando su efectividad práctica y se están socializando buenas prácticas en el sector.

2. **Los principios del Juego responsable**[13]

Las iniciativas que promueven las actividades comerciales relacionadas con alguna modalidad de juego son conscientes de que estos pueden causar daños a personas vulnerables y, por lo tanto, adoptan el compromiso de trabajar y dejarse evaluar por una serie de criterios orientados sobre todo a promover entre las organizaciones y empresas del sector el juego responsable. El objetivo fundamental de esta preocupación consiste es tratar de minimizar mediante la aplicación de estos principios cualquier riesgo asociado a los productos que ofrecen intentando, de esta manera, que los juegos de azar sean una forma más de ocio y entretenimiento. No

[13] *https://www.european-lotteries.org/*

faltan tampoco entre estos objetivos el que subraya la necesidad de dedicar esfuerzos y recursos a contribuir a que la sociedad comprenda mejor los problemas relacionados con el uso inmoderado de los juegos de azar. Básicamente este es el compromiso que se recoge en buena parte de las iniciativas del sector del juego y que es promovido por las instituciones públicas y las asociaciones internacionales vinculadas con alguna de sus modalidades. Dicho compromiso se ha materializado en la práctica en una serie de principios que están a la base de las políticas de Juego Responsable. Son los siguientes:

— La prevención del juego de menores de edad y de personas vulnerables, incapacitadas o que tengan prohibido su acceso al juego.
— La prevención del juego excesivo.
— La prevención del fraude y del lavado de dinero.

Prácticamente en su totalidad, las empresas y organizaciones del sector del juego están desarrollando acciones específicas relacionadas con esos principios. El discurso de la responsabilidad social en este sector se está articulando precisamente en torno a medidas concretas encaminadas a integrar los conceptos y prácticas del Juego responsable en su actividad empresarial ordinaria que se orientan a:

— identificar, controlar y reducir los posibles impactos negativos que pueda generar la oferta de juegos desde el momento en que se diseñan y hasta el momento en que se distribuyen;
— contribuir a crear una cultura de los juegos de azar en la que la práctica de esta actividad se produzca dentro de límites que las personas jugadoras puedan asumir;
— tratar de asegurar la protección de los derechos de las personas usuarias, velando por:

  • la transparencia de las condiciones en las que se desarrollen los juegos de azar,
  • la seguridad y la equidad en las operaciones de pagos y entrega de premios,
  • la eficiencia y calidad en la prestación de los servicios,
  • la buena fe objetiva;

— colaborar en la investigación en el ámbito del juego inmoderado y con las organizaciones que trabajan con las personas adictas al juego;
— respetar las buenas prácticas y usos comerciales reconocidos en las legislaciones nacionales en donde se desarrolla la actividad, respetando las normas de competencia leal;

— y aplicar los criterios de transparencia y reciprocidad en sus relaciones y en las que mantengan con la administración de los estados en los que desarrolla la actividad.

La Asociación de Loterías Europeas ha avanzado ya en el diseño e implementación de estándares europeos de Juego Responsable[14], protocolo al que ya se han adherido más de 40 loterías. Esos estándares se concretan en actuaciones específicas a desarrollar en los siguientes ámbitos[15]:

— Investigación, mediante el fomento de estudios que contribuyan a la comprensión por la sociedad de los problemas vinculados al juego.
— Formación de los empleados, para que adquieran un nivel apropiado de concienciación sobre Juego Responsable, de tal manera que éste forme parte de sus actividades diarias.
— Programas para los agentes de ventas, mediante la entrega de material informativo para elevar su nivel de concienciación sobre el Juego Responsable y para formarlos en cuestiones relativas al juego problemático.
— Diseño del juego, con el fin de evaluar su impacto social y sus factores de riesgo potenciales. De existir tales factores de riesgo, será necesario implementar estrategias eficaces para minimizarlos (por ejemplo, fijando limites en la cantidad económica que se apuesta, haciendo un seguimiento estadísticos de las pautas de juego de algunos clientes, estableciendo canales que permitan detectar posibles actuaciones orientadas al lavado de dinero, etc.).
— Canales del juego remoto, con el fin de evaluar, cuando sea aplicable, la pertinencia de realizar una revisión periódica independiente de la adecuación de dichos canales a la perspectiva del juego responsable.
— Publicidad y marketing, evitando que vaya dirigida a los grupos vulnerables (ya sea por edad, estatuto social o hábitos de juego).
— Referencia a los prestadores de servicios de tratamiento, entablando activamente contacto con organizaciones vinculadas a los problemas de juego, centro de tratamiento y/o profesionales de la salud con el fin de entender mejor, desde el punto de vista del jugador con problema, el impacto que tienen sobre su situación los productos de lotería y su publicidad.

---

[14] *https://www.european-lotteries.org/data/info_1137/Gaming_Standards_E.pdf*
[15] Ibídem.

— Educación del juego, incluyendo la siguiente información para los jugadores (incluso en los productos *on line):*

- Información detallada sobre las probabilidades de ganar de cada juego que permitan a los jugadores evaluar los riesgos y beneficios del juego.
- Las medidas de limitación de la edad (si es aplicable). A este respecto, por ejemplo, se deberá advertir de la prohibición de jugar a menores de edad e incluso se puede requerir a los usuarios que demuestren el cumplimiento del criterio de mayoria de edad legal.
- Información sobre Juego Responsable, así como información sobre dónde encontrar ayuda en caso de problemas vinculados con el juego.

— Diálogo con los grupos de interés, entablando activamente contactos regulares, oficiales e informales, con sus grupos de interés y solicitando su colaboración para la detección de posibles conductas fraudulentas o para la promoción de las Políticas de Juego responsable.
— Compromiso de verificación, informando a sus grupos de interés sobre el impacto y la extensión de sus programas de Juego Responsable.

3. **Algunas limitaciones éticas de los principios del juego responsable**

Existen algunos elementos sensibles en esos principios que, desde una aproximación ética, ponen de manifiesto algunas limitaciones importantes que se derivan tanto de su formulación como de su aplicación práctica. Destacamos a continuación algunas de las más relevantes, entendiendo que el compromiso efectivo por el juego responsable que promueven instituciones y organizaciones del sector de juego requiere quizás de otras respuestas y estrategias para hacer frente a sus impactos negativos tanto en la esfera privada como en la esfera pública.

En cualquier caso, señalamos desde el principio que algunas de esas limitaciones remiten a problemas estructurales consustanciales a la lógica de los juegos de azar y que resulta difícil pensar en la efectividad de las medidas que se proponen para hacerlas frente. La formula de la responsabilidad de las organizaciones del sector de los juegos de azar se sustenta en la ecuación «*más control + más límites + más vigilancia*». Y, como hemos señalado, que esa sea una formula necesaria, no quiere decir que por ello sea una formula suficiente. De hecho, incluso cabe decir, en cierta

manera, que, a tenor de las condiciones y el contexto donde tienen lugar los juegos de azar, esa es una fórmula condenada al fracaso, o de la que no caben esperar resultados muy significativos. Por eso, resulta un poco inquietante que, con el fin de paliar sus efectos negativos, solo se planteen como respuesta las mismas medidas que se vienen articulando durante los últimos años y que ya han mostrado su ineficacia y fragilidad para regular el mercado del juego, principalmente el que opera a través de Internet.

El del juego, en general, es un mercado en el que confluyen muchos y muy poderosos intereses económicos, en el que se ponen en juego bienes sociales sustantivos, y en el que operan organizaciones con más poder e influencia incluso que algunos de los gobiernos encargados de regular normativamente su actividad. Por eso, resulta ingenuo, por ejemplo, pensar que una medida como la educación a los jugadores, aun siendo necesaria e imprescindible, es una medida suficiente que podrá contrarrestar los efectos de la retórica de la publicidad del juego, que precisamente a lo que llama es a replegar cualquier viso de responsabilidad y prudencia por parte del jugador.

Resulta ingenuo también pensar que una medida como la autorregulación de las organizaciones del sector del juego, aun siendo necesaria e imprescindible, es una medida suficiente en un mundo global en el que las exigencias de control de la esfera económica, a las que —no lo olvidemos— pertenecen las del sector del juego-, exceden los marcos legales de los Estados, encargados de regular únicamente lo que tiene lugar dentro de sus límites territoriales y políticos. El telón de fondo de la globalización económica, pone en serias dificultades a la justicia en un contexto global que es en el que, de manera mayoritaria, operan hoy en día una buena parte de las iniciativas del mercado del juego. En este contexto global, donde las redes de gobernación son inabarcables e irreductibles a un marco político y económicamente delimitado, ¿cómo hacer efectivas esas medidas de control y vigilancia en un contexto que apantalla la responsabilidad y multiplica exponencialmente los intereses de una actividad comercial como el juego? ¿Qué procedimiento necesitamos para enmarcar a la justicia en ese contexto globalizado? ¿Quiénes cuentan en esa interacción social a escala planetaria para verificar el cumplimiento de los principios de Juego Responsable? ¿Quiénes son los sujetos de justicia en ese contexto? El escenario de los juegos de azar es un escenario opaco, o demasiado tenue para la justicia.

Todo esto lleva a plantear otro tipo de alternativas y otro modelo de responsabilidad distinto que vaya más allá de las medidas de control, vigilancia y supervisión con las que se pretende frenar su impacto negativo y también, por qué no decirlo, su mala imagen social. Se requiere, ciertamente, de un esfuerzo importante para plantear un modelo de res-

ponsabilidad efectivo que, sin duda va más allá de la disposición de las organizaciones que lo promueven y tiene un alcance distinto e incluso mayor que el enfoque de la responsabilidad empresarial. Una manera de empezar a construir ese modelo de responsabilidad es atendiendo al alcance ético que tienen algunos argumentos sobre los que se sustentan las políticas de juego responsable. En este trabajo hemos ordenado esos argumentos en torno a los siguientes bloques temáticos. Exponemos sintéticamente cada uno de ellos, subrayando algunas cuestiones nucleares muy básicas que solo tienen como objetivo servir de reflexión para una efectiva y responsable promoción de la responsabilidad social en los juegos de azar.

El discurso de los fines y de los medios

Es fácil plantear una objeción a la lógica de los juegos de azar desde un análisis sobre los fines y los medios. El planteamiento es sencillo. Teniendo en cuenta que uno de los fines a los que dicen servir los juegos de azar está vinculado, la mayor de las veces, con la idea de que éstos contribuyen con la sociedad de una manera muy significativa, dando respuesta además a necesidades y expectativas de las personas, podría concluirse entonces que los juegos de azar responden a una demanda de mercado y son, a su vez, medios al servicio de un fin social. La cuestión quedaría resumida entonces a la pregunta sobre la «bondad» de los medios. ¿Quedan justificados los juegos de azar atendiendo al beneficio social que aportan mediante el desarrollo de proyectos sociales? Más allá de la moralina que a veces se le atribuye a la reflexión ética, la respuesta tiene un alcance mucho más profundo y significativo que el devaluado recurso que proporciona la expresión «el fin no justifica los medios». Hay perspectivas éticas que ante semejante declaración, responden con un rotundo «depende». Y efectivamente, así es.

Desde un enfoque ético que priorice las bondades del mercado, como el que propone el neoliberalismo, se aboga por un escenario en el que el interés propio y la libertad de cada uno cobran una relevancia esencial para entender la lógica de los fines y de los medios. Todo se resume a un conjunto de intercambios de carácter privado que tienen un contenido económico y una expectativa de ver favorecido con la suerte el valor comprometido: el promotor aspira a obtener beneficios, el jugador quiere satisfacer sus «necesidades» de juego. El promotor no está obligado a atender dichas necesidades, pero si quiere lograr su objetivo de obtener beneficios, deberá no solo hacerlo, sino hacerlo mejor que cualquier otro, al menos mejor que la competencia, para que el beneficio que genera el

interés del jugador redunde en su cuenta de resultados. De esta manera, las voluntades y aspiraciones individuales de los jugadores se agregan inconscientemente sin necesidad de una acción organizada. La expectativa que genera un cupón, un recibo de la lotería, una combinación de números o cartas o un resultado deportivo es el motor que se requiere para poner en marcha esa lógica. La «mano invisible» representa en este caso el poder de seducción del azar.

Este intercambio entre el promotor y el jugador no genera por sí mismo «bienes básicos» para la sociedad. Lo único que genera son beneficios económicos (muy sustanciosos, por cierto). El mercado del juego no deja de ser más que una actividad comercial que dadas sus características y arraigo en la sociedad está regulada para evitar prácticas fraudulentas o ilegales. Cuando la regulación de los juegos de azar recae en manos de los poderes públicos o de organizaciones declaradas de utilidad social, los beneficios se destinan a la generación de bienes públicos de carácter social o al desarrollo de sus políticas de acción social. Siendo así, lo que importa pensar es, como decimos, en la lógica en la que se sustenta este modelo, arraigado única y principalmente en un valor central y nuclear: la libertad individual.

Efectivamente, esa transacción económica que se genera en torno a los juegos de azar se realiza bajo el supuesto del respeto a las libertades individuales: cada uno puede hacer lo que quiera sin necesidad de buscar compromisos con los demás, más allá del respeto a la igual libertad. El liberalismo ha sabido recoger bien esta aspiración humana tan universal, que solo reclama ausencia de interferencia para justificar algunas lógicas de funcionamiento en la esfera económica de nuestras sociedades, replegando otros alcances necesarios para el desarrollo de la libertad como son, por ejemplo, las condiciones materiales que requiere o la ausencia de dominación que exige. Lo que ha priorizado en cambio, haciendo superlativo su significado, es esa idea de libertad negativa que, en una determinada transacción, solo exige respeto, es decir, que no exista ni fraude ni engaño por ninguna de las dos partes en las condiciones pactadas y en su realización.

Buena parte de las medidas de vigilancia establecidas para el juego están orientadas precisamente a garantizar que no se dé el fraude; es decir, que se realice la actividad en el marco de unas determinadas reglas legales y comerciales. Todo lo demás, depende únicamente de un libre intercambio, que se da sobre el supuesto de un respeto mutuo de las libertades, y está centrado sobre todo en el interés propio. No se atiende a ninguna otra circunstancia ni social ni personal. Nadie, excepto la propia persona, es responsable de las consecuencias que se derivan de ese libre intercambio.

¿Qué bien protegen entonces los juegos de azar? Responder con claridad a esta cuestión forma parte de la responsabilidad de los promotores de los juegos de azar en nuestra sociedad. Esa lógica que venimos describiendo para dar cuenta de los resortes sobre los que se sustenta el mercado del juego, encuentra, como hemos señalado, en el enfoque liberal algunas respuestas a esa pregunta: protegen bienes particulares, los asociados a la libertad individual; defienden el derecho a tomar iniciativas en la esfera privada que responden a opciones, preferencias, deseos, o proyectos individuales relacionados, en este caso, con el consumo de los productos que ofrece el mercado del juego. El bien social de los juegos de azar es vender «esperanza de enriquecimiento» a las personas.

Como defiende el utilitarismo, el principal *leit motiv* de la actividad en la esfera económica consiste en maximizar el interés propio. Cualquier comportamiento que no responda a la búsqueda del interés propio, de lo que a uno le conviene, es considerado irracional. El interés propio, por tanto, da cuenta y justifica el aspecto motivacional que hay detrás de todo intercambio comercial: todos esperan obtener algún beneficio de dicha transacción. La lógica parece ser que cuanto mejor le vaya al juego, mejor nos irá también, en parte, a la sociedad. De ahí, que se consientan y se fomenten los estímulos a promoverlo incluso desde organismos que gestionan los juegos de titularidad pública. ¿Qué cabe esperar entonces de los de titularidad privada, más allá de que respeten las «normas de juego» y operen bajo condiciones tan básicas como las que se recogen en los principios del juego responsable?

Quizás esas medidas no son suficientes, pero desde esta lógica del mercado, son las únicas medidas posibles atendiendo a las reglas por las que se rige. Cualquier interferencia que exceda ese marco normativo tan elemental sería considerada un elemento coactivo que impide el libre desarrollo de una actividad comercial. Y más allá del escrupuloso respeto a la ley (cuando, de hecho, es posible respetarla), poco o nada más cabe esperar de los gobiernos que no interferir en el desarrollo de una actividad comercial legal como la del juego.

Sin embargo, no lo olvidemos: el fin, no es, a pesar de la insistencia, el alcance social de sus beneficios. Por mucho que se empeñen en «vender» las bondades de los juegos de azar, no se puede pensar en el bien social de una actividad económica a través del destino de sus beneficios. Hay que pensarlo a través del producto o servicio que vende. Y en el caso de los juegos de azar, su producto consiste en alimentar la expectativa de enriquecimiento. El fin es ganar dinero. Cuanto más, mejor Cualquier otra acción en la sociedad derivada de los ingresos que generan los juegos de azar está sometida inevitablemente a esa condición previa. Casi nunca se recuerdan cuáles son los costes sociales o los costes políticos o, in-

cluso, los costes humanos resultantes de un menor ingreso por este concepto. Y mucho menos nos preguntamos qué es lo que se deja de atender, qué cuestiones, de carácter social la mayor de las veces, supeditadas a este yugo económico quedan «desprotegidas».

El «beneficio social» que genera el juego (si hay excedentes, no lo olvidemos) queda relegado a la condición de «beneficio colateral». Un beneficio, como hemos señalado, que no se corresponde con el fin mismo de la actividad específica de los juegos de azar. Y que, en cualquier caso, queda sometido irremediablemente al yugo de la utilidad.

Lo frágil por tanto de esta lógica es hacer sustentar el bien común (o algunos de sus desarrollos) en esta dinámica resultante de los beneficios que genera la agregación de los intereses particulares que confluyen en torno al juego. Sin duda, no son los únicos recursos que una sociedad utiliza para hacer frente a las respuestas inaplazables que requieren algunos asuntos de interés común, pero es una medida que genera muchos ingresos, que permite mantener estructuras organizativas organizadas en torno a él para el desarrollo de políticas y proyectos sociales. Cualquier amenaza, sobre todo económica, pone en peligro no solo el mantenimiento de esas organizaciones, sino también, potencialmente, los recursos destinados para paliar urgencias sociales que se atienden gracias al dinero recaudado a través del juego.

Los juegos de azar muestran con una obscena desnudez la lógica propia del mercado que comparten buena parte de las iniciativas empresariales y comerciales que coinciden en esa misma arena de lo económico. Lo llamativo aquí es el papel de los Estados, a quienes sin duda les corresponde regular y controlar esta actividad. Pero también les corresponde principalmente la articulación del espacio social; y éste no puede (o no debería) quedar supeditado a los equilibrios que posibilita o imposibilita el espacio económico a través de estas «compensaciones» que difícilmente pueden eludir su talante paternalista y su fragilidad política. Son «trasvases» que además facilitan la dilución de la responsabilidad de todos los agentes implicados, y el mantenimiento y dependencia de la lógica individualista en el escenario político.

El descrédito de la solidaridad interna que necesita una sociedad

Y aun así, se insiste en subrayar la solidaridad interna y voluntaria que promueve la dinámica de los juegos de azar. Es esta «solidaridad» de los jugadores la que facilita esa contribución a la sociedad, lo cual desvirtúa por de pronto el sentido mismo de la solidaridad y devalúa, llevándola hasta el absurdo, el sentido de la participación que cabe esperar de una

ciudadanía responsable en una sociedad. Esa lógica que defienden algunas organizaciones en sus declaraciones misionales e incluso algunas iniciativas que surgen bajo el amparo público convierte en ciudadanos más responsables a las personas que juegan en un «sorteo de la suerte», invirtiendo dinero en la compra de un cupón o de un boleto. Más responsables al menos que aquellos que deciden no jugar.

Bajo esta lógica, absurda y perversa a la vez, todos podemos considerarnos solidarios jugando a la lotería, por ejemplo. Incluso podemos rendir cuentas sobre nuestra contribución a la sociedad en función del dinero gastado a lo largo del año en juegos de azar. Lo único que tenemos que tener presente son los límites que tiene para que ese *ejercicio de responsabilidad* no resulte perjudicial para uno mismo ni costoso para todos los demás. Quienes se resisten a caer en la tentación de invertir en el azar, pueden ser consideradas, bajo esta lógica, personas «egoístas», que no piensan en los más necesitados de nuestra sociedad. Son, quizás, poco responsables. Y quienes juegan moderadamente, pueden tener la conciencia tranquila, porque además de los impuestos, contribuyen también a través de sus aficiones, a generar beneficios sociales en ámbitos tan básicos de nuestra sociedad como la educación o el empleo. ¿Acaso es posible pedirles más?

Estos son los procedimientos para expresar la solidaridad que promueve el mercado. Son procedimientos que además, nos convierten a toda la sociedad en cautivos de esta lógica. Esa solidaridad que tan enfáticamente se muestra en la dinámica inherente a algunos juegos de azar no está orientada, en la realidad, ni a la justicia ni al bien común, sino a la expectativa de «hacerse millonario». Quien compra un billete de lotería, o apuesta por un caballo, o llama a la tele para probar suerte con la casilla que esconde un premio multimillonario, no quiere ayudar a nadie. Quiere ganar.

Debería ser innecesario, pero conviene insistir en la necesidad de que haya una visibilidad más fuerte de estas inconsistencias en las estrategias que tratan de «educar» a la ciudadanía en estos ámbitos de entretenimiento. Resultan inquietantes los empeños y recursos destinados a educar en valores como la solidaridad a los niños y niñas en las primeras etapas de la educación para que luego, avanzado el ciclo de la vida, se descubra que una práctica de dicha solidaridad pueda ser, por ejemplo, jugar en las maquinas «tragaperras». La solidaridad que requiere una sociedad necesita de dinámicas de la ciudadanía en la esfera económica ineludibles que poco o nada tienen que ver con esto. Y deberíamos aclarar de qué educación estamos hablando cuando la reclamamos con tanto énfasis para paliar los impactos negativos en las personas que sufren alguna ludopatía: ¿quizás consecuencia de un afán solidario desmedido?

La trampa de la responsabilidad individual

Buena parte de las iniciativas vinculadas a la Política de Juego responsable remiten directamente a la persona jugadora como responsable, también y sobre todo, de las consecuencias de un uso inmoderado de los juegos de azar. Las organizaciones y empresas del sector tienen la responsabilidad de promover estrategias que atiendan a la posible falta de control de las personas en la práctica del juego, tratando de prevenir esta situación y, en todo caso, no favoreciéndola de ninguna de las maneras. Pero, como el mismo documento sobre los estándares del Juego responsable se encarga de recordarnos, no forma parte de sus funciones atender directamente los problemas de las personas derivados de un mal uso. Su función se limita únicamente a colaborar con quien puede hacerlo (sin concretar cómo) y a establecer programas de Juego responsable en sus productos.

Resulta difícil pensar cómo es posible exigir responsabilidad sobre acciones individuales que forman parte de la esfera privada. Estas suelen ser vistas como una intromisión a la esfera de lo que solo le cabe decidir a uno, de manera individual, como ejercicio básico de la autonomía personal. Solo se aceptan esas intromisiones si los efectos que tiene su falta en algunos comportamientos personales privados tienen un alto costo para el resto de la sociedad. No faltan ejemplos de la interferencia de los poderes públicos en nuestra vida privada relacionados con las consecuencias que tienen algunas decisiones privadas y que, por su alcance, llaman al estado a tener que asumir parte de las cargas que supone dicha atención. Estos ejemplos no solo aluden a malos hábitos en el ámbito de la salud relacionados, por ejemplo, con el tabaco. También podemos recordar esas llamadas de emergencia que han ido surgiendo en la esfera pública habida cuenta de las consecuencias que en un porcentaje muy alto de la población ha tenido una inversión financiera que ha resultado, contrariamente a lo esperado, menos ventajosa e incluso ruinosa para quien confió en incrementar exponencialmente y en un tiempo record sus ahorros.

Esa lógica individualista que impregna el neoliberalismo económico imperante en nuestras sociedades constriñe mucho el sentido de la responsabilidad reduciéndola únicamente a la esfera de los comportamientos individuales de las personas, sin tener en cuenta ni valorar el alcance que tienen determinadas condiciones sociales, culturales, políticas y económicas en esas opciones de consumo de la ciudadanía, tanto en el ámbito de los juegos de azar como en cualquier otro. Esa lógica refuerza su sólido armazón de valores tiñendo el marco de decisiones y de acciones de las personas de culpabilidad, sin ampliar la perspectiva de miras para concluir en la influencia de otros factores en esos comportamientos y decisio-

nes: ¿somos únicamente nosotros responsables de nuestras preferencias? ¿Qué elementos del entorno favorecen que sean esas precisamente, y no otras, nuestras preferencias?

Como señala Fina Birulés, «cuando aquí se habla de agente, ya no apelamos a aquella imagen de sujeto moderno dotado de una absoluta autonomía o de libertad de la voluntad, sino a un sujeto encarnado, a un sujeto traspasado por lo que excede a su control. Con lo cual, no está en absoluto claro que podamos seguir, como a menudo se había pensado, asumiendo o atribuyéndonos responsabilidad solo por aquellas opciones cuyas consecuencias están bajo nuestro control» (Birulés, 1996: 14).

Es difícil esperar responsabilidad, moderación, prudencia en las prácticas de juego cuando las estructuras que lo promueven emplean más esfuerzos en estimular la actitud hacia el juego que a controlarla. Prueben los lectores a entrar en cualquier página web, incluso de alguna institución pública, y comprueben cuál es la disposición que con más énfasis se estimula desde el inicio, qué imágenes se utilizan, que mensajes se lanzan. Todo llama principalmente a inhibir la moderación y a aceptar esa invitación a probar suerte con otras vías de «acceso» a la felicidad.

La felicidad de ganar dinero, nos recuerda Bruckner, es una felicidad de cortocircuito (...). Enriquecerse deprisa es un juego bastante parecido a la furia erótica. Y lo único que queda claro es que esa relación causa-efecto entre el dinero y la felicidad todavía no ha podido ser demostrada. Solo se ha corroborado que casi nunca van de la mano. La fuerza del dinero, y su tragedia también, es «la eliminación de los obstáculos: los pulveriza, pone todas las metas a nuestro alcance de inmediato, pero esta omnipotencia conduce a la indiferencia» (Bruckner, 2001: 164).

4. **Final**

En estas páginas hemos querido recoger una reflexión que sin duda requiere de más matices que los que han sido posible desarrollar. Básicamente, se ha tratado de poner en cuestión la lógica inherente a una actividad comercial, la de los juegos de azar, que es, por otro lado, la propia de todas aquellas que de manera generalizada tienen lugar en la esfera de lo económico de nuestras sociedades. Esta es una lógica que se sustenta en los pilares de un liberalismo económico, más o menos moderado según las coordenadas geográficas en donde encarnemos nuestra mirada, pero compartida en sus rasgos nucleares a escala global. Es una lógica que muestras series limitaciones desde el enfoque de la justicia social. Y que plantea pocas posibilidades de superar las desigualdades que genera desde sus propios planteamientos. La cuestión de la justicia se diluye bajo estos pa-

rámetros. Lo sabemos. Y sus consecuencias son conocidas por todos a escala global. Son limitaciones estructurales que, por de pronto, no permiten más que «correcciones» del estilo a las que nos hemos referido en este trabajo: control, vigilancia, supervisión. Y, aun sabiendo que son insuficientes, son las únicas estrategias posibles que se aceptan y asumen como viables desde esa lógica. Estas son las reglas del juego que tejen las redes de la esfera de lo económico. Reglas que cierran una puerta esencial para el desarrollo de la libertad y las aspiraciones de la justicia en nuestra sociedad. Ese es el bien que, también en el ámbito del ocio, se pone en peligro bajo esa lógica.

Bibliografía

BIRULÉS, F.: «Entre la inocencia y la acción. ¿Responsabilidad política femenina?», en *Debats*, 57-58.

BORGES, J.L. (1982): *Narraciones*, Hispamérica, Buenos Aires.

BRUCKNER, P. (2001): *La euforia perpetua. El deber de ser feliz*. Tuquets. Barcelona.

ORGANIZACIÓN DE LOTERÍAS Y APUESTAS DEL ESTADO, Gestión responsable del Juego (Misión, valores y objetivos) disponible en *http://www.loteriasyapuestas.es*

ONCE, Servicios Sociales de la ONCE, disponible en *http://www.once.es*

FUNDACIÓN CODERE, La apuesta responsable, disponible en *http://www.codere.com*

PARLAMENTO EUROPEO, Resolución de 10 de marzo de 2009, sobre La integridad de los juegos de azar en línea (2008/2215(INI)) disponible en *http://www.europarl.europa.es* (fecha de consulta: septiembre 2009)

VLAEMMINCK, P. (2007): Las loterías y la sociedad: ¿Debería el "principio de solidaridad" introducirse en el Derecho UE?, *Panorama. Revista de la European State Lotteries ans Toto Association*, n.º 25.