
Juegos de azar y ética

Por Gonzalo Higuera Udías *

Parece que indiscutiblemente ha llegado el momento —quizá con retraso— de comenzar unas reflexiones éticas en profundidad acerca del juego.

Reflexión ética porque el juego es algo humano, es decir, voluntario y libre en principio, y por consiguiente, con el imprescindible sustrato previo para una valoración moral. Y, en otra línea, porque la práctica del juego se ha extendido —repetamos la tópica expresión— como mancha de aceite en la sociedad española de nuestros días. Se ha convertido en un verdadero fenómeno social que, como cualquier otro, y por ello mismo, no puede pasar desapercibido en estas páginas sin la oportuna reflexión valorativa.

Se está jugando mucho; se está jugando con exceso según nos muestran inductivamente las estadísticas y, sin necesidad de llegar a ellas, la sencilla observación que impacta a todo ciudadano de a pie que viva en nuestra comunidad con los ojos abiertos, dos dedos de frente y unos adarmes de reflexión.

También lo vienen mostrando los Medios de Comunicación Social, más o menos según sus peculiaridades propias en noticias, reportajes gráficos, datos numéricos y otras prospectivas. Pero siempre (con muy escasas, aunque muy honrosas excepciones) de forma un tanto superficial y anecdótica, sin llegar a la completa o muy aproximada síntesis valorativa del fenómeno.

En realidad tampoco es su papel. Si lo será cuando haya que difundir al relativo nivel de sus lectores, los principios éticos sacados de la realidad y de las informaciones que esa realidad facilite.

Esta es la finalidad que pretenden los siguientes párrafos con carácter primerizo (1) y abierto.

* Catedrático de Ética en la Universidad Pontificia Comillas.

(1) Relativamente, porque del juego nosotros mismos hemos redactado dos artículos: *Ante la legalización del juego en España* ST 64 (1976) 274-76 y *Los juegos de azar y la ética* ST 75 (1987) 571-79. En este trabajo, profundización y enfoque son distintos.

1. JUEGOS DE AZAR

Se habrá constatado la referencia implícita a los juegos de azar. Ahora la explicitamos y ya hasta el final. Es decir, que no nos ocuparán, aunque sean muy dignos de atención, ni los juegos deportivos ni los atléticos, profesionales o no, con sus peculiares implicaciones éticas, cuanto los *juegos de azar* y, entre éstos, no tanto los de carácter familiar y amistoso, sino de modo muy especial y exclusivo los juegos de azar con carácter público a lo largo y a lo ancho de nuestra geografía política.

El juego puede ser un bien e incluso habría que practicar bastante más los deportes en forma activa y no como meros espectadores, porque nuestras sociedades tienen «déficit» de ejercicio físico que comienzan a concienciar en relación con la vida excesivamente sedentaria que tantas veces llevamos. Es curioso el contraste que los Medios de Comunicación Social nos ponen ahora delante con relativa frecuencia. En vísperas casi de la olimpiada de 1992 la posibilidad de ganar medallas no es sobresaliente debido a la escasez de atletas o jugadores olímpicos dedicados con la larga y paciente preparación necesaria mientras que, en estos mismos años, proliferan más y más los jugadores y los juegos de azar. Fenómeno sintomático para la sociedad española y para cualquier otra en donde se produzcan.

La práctica de los mismos juegos de azar en familia y entre amigos, por lo que compartan de relación, trato particular y amistad, muchas veces muy por encima de un programa televisivo y hasta de un espectáculo deportivo pasivamente contemplado, significan un valor positivo.

2. ANGULOS DE CONSIDERACION

La realidad ofrece datos abundantes y variados desde los que inducir la consideración descriptiva del fenómeno lúdico de los juegos de azar en estos momentos.

a. Primero su *extensa variedad*. Como en tantas otras ocasiones, el ingenio de nuestros excelentes humoristas resulta más expresivo que docenas de párrafos. Por ejemplo, la señora gordísima y chillona frente a cuatro enclenques caballeros amigos que juegan entretenida y pacíficamente cinco «duros», en casa de uno de ellos y de la señora en cuestión, exclamando a su marido: «De modo que habiendo lotería tradicional, lotería primitiva, quinielas varias, cupón de los ciegos, casinos con ruleta, el «un-dos-tres» y las máquinas tragaperras, te dedicas a jugar al mus para ganar, como mucho, un café y una copa... y a mí que me parta un rayo ¿eh?»

El genio del humorista pasó por alto el cupón de los minusválidos (des-

Juegos de azar y ética

pués declarado ilegal), el sorteo de los lingotes de oro de la Cruz Roja (con su problema de inclusión tributaria ya aclarada) y las innumerables rifas (más o menos benéficas) tómbolas sorteos, etc. (también o más menos «elegantes», «caritativos» y «autorizados») así como casinos y centros ilegales de juego.

Pero baste lo indicado con humor porque refleja, suficientemente claro, la variedad y la extensión de los juegos de azar innecesaria de catalogar exhaustivamente para nuestro fin.

b. La segunda consideración la referimos a las *cantidades que se ponen en juego*.

En un principio discordaban bastante las estadísticas numéricas, pero con el andar de los últimos años las distintas fuentes convergen con la adicional garantía de objetividad mayor.

Véase a continuación el cuadro relativo a las cantidades invertidas en juegos de azar en el último trienio (no disponemos aún de los datos definitivos y completos del ejercicio 1989) con los correspondientes porcentajes (2). Una lectura de las cifras absolutas y de los porcentajes relativos, así como de sus fluctuaciones, ofrece al lector abundantes motivos para numerosas y variadas reflexiones por cuenta propia.

Con los datos anteriores resulta que: a) por español/año se invierte alrededor de 60.000 pesetas en juegos de azar; b) que ese porcentaje resulta aproximadamente igual que en el resto de Europa y c) pero que, según otras estadísticas más universales relacionadas con los juegos de azar, sitúan a España en el tercer puesto del «ranking» lúdico mundial: después de EE.UU. y Filipinas, aunque no sabemos cómo se llega a tal conclusión ni tampoco nos consta su grado de fiabilidad.

c. El tercer ángulo inductivo de reflexión a partir de la realidad brota de la figura del *jugador*.

Diversas estimaciones tienden a coincidir en que un 12 por 100 de los habituales jugadores de azar juega «mucho» o «bastante». Y puede ser creíble la afirmación porque solamente el Casino de Madrid, en estos años, contó con la media de unos 700.000 jugadores que le proporcionaron unos beneficios estimados de 11.508 millones de pesetas.

Ello hace sospechar con verosimilitud, que por el número de jugadores y dinero en juego, España haya ascendido hasta ocupar el inquietante tercer lugar aludido.

(2) Fuentes: a) Comisión Nacional de Juego y b) Organismo Nacional de Loterías y Apuestas del Estado (ONLAE). Desglose por provincias y/o autonomías; por distintos tipos de máquinas recreativas, etc., puede encontrarse en las dos fuentes referidas.

Gonzalo Higuera Udías

	1986		1987		1988	
	millones de ptas.	%	millones de ptas.	%	millones de ptas.	%
1. Lotería Nacional	345.267,4	14,92	364.486,0	14,47	348.205,0	10,62
2. Lotería Primitiva y Bonotolo	87.012,9	3,76	146.923,2	5,83	197.560,9	6,02
3. Bingos (sin Cataluña y País Vasco)	309.007,5	13,35	442.196,0	17,56	483.209,7	14,74
4. Máquinas recreativas	1.346.435,0	58,17	1.219.575,0	48,42	1.875.820,9	57,23
5. Casinos	18.103,4	0,78	117.423,5	4,66	127.920,5	3,90
6. Quinielas (1 x 2)	51.844,9	2,24	36.105,3	1,47	21.915,4	0,67
7. Quiniela Hípica	2.767,1	0,12	1.908,0	0,08	1.108,8	0,04
8. ONCE	154.003,4	6,66	189.147,9	7,51	222.289,5	6,78
	2.314.501,6	100,00	2.518.764,9	100,00	3.277.941,7	100,00

Juegos de azar y ética

d. La *población jugadora*, en apreciación estadística aproximada, se distribuye según diversos estratos sociales de la forma siguiente:

— trabajadores	14,7 %
— parados	10,0 %
— jubilados	5,7 %
— amas de casa	4,0 %

Cierto que estos datos exigen una objetivación más precisa, valorando, por ejemplo, el contingente de jugadores del colectivo «turistas extranjeros». Igualmente habría que reflexionar acerca de otra serie de parámetros humanos aunque se sospeche «a priori» que no modificarán sustancialmente los resultados.

e. La *cuantía de los premios* es otro punto de mira que se precisa tener muy en cuenta para el mejor acierto en el dictamen ético.

Los millones que distribuye en premios la lotería convencional, aunque elevados, en realidad quedan muy repartidos, mientras que los de la lotería primitiva se distribuyen menos entre los acertantes y los de las quinielas de fútbol, que hace años llamaban poderosamente la atención por sus cuantías, se han recortado bastante debido a la drástica disminución sufrida por este juego de azar.

Un ejemplo ilustrativo que marcó un récord por el momento fue el del 30 de mayo de 1987 cuando el premio de la lotería primitiva ascendió a 843 millones para un solo acertante. Desde entonces el listón de los premios ha llegado al millar de millones, pero no se ha podido saber con certeza si hay que atribuirlo a una sola persona física o fueron varios los que jugaban amistosamente en conjunto y, por lo tanto, habría de distribuirse la totalidad entre ellos.

Porque es cierto que muchas veces —la mayoría— no se sabe a ciencia cierta si el agraciado ha sido una sola persona, un grupo de amigos o una «peña» deportiva que tendrán que repartirse el premio dividiéndolo por dos, tres... veinte personas. Hay casos, sin embargo, como el del once de septiembre de 1986, en que el boleto premiado con 524 millones de pts. correspondió a una sola persona, según difundieron los medios de comunicación social.

Pero, hayan de distribuirse o no los premios entre varias personas, queda en pie con firmeza la elevada cantidad de premio o premios que se adjudican con cadencias cada vez mas frecuentes.

f. Muy importante también es la consideración del lugar que en los juegos de azar corresponde al gestor del bien común, es decir, a los *poderes públicos*.

Gonzalo Higuera Udías

La lotería existe pública y oficialmente desde 1763. Los juegos de azar en casinos u otros establecimientos por el Decreto-Ley 16/1977 de 25 de febrero. Se les sacó de la clandestinidad y se les despenalizó. Posteriormente poco más se ha hecho por el legislativo, aunque sí son varias las lagunas que en materia de juego claman porque se las rellene. Se las dejó entonces en la provisionalidad y aún permanecen en ella.

Peor aún: porque la situación se ha complicado por las pluralidades e interferencias que provocan las diferentes atribuciones en materia de juego cuando han sido transferidas a determinadas autonomías, en especial a Cataluña y Euzkadi así como a otras cinco más (3).

Hito legal fue la creación de la lotería primitiva en 1985 (4) y el establecimiento del «Bonoloto» en 1988.

Por otra parte ha habido tres anteproyectos de ley acerca del juego sin que ninguno, por el momento, haya logrado pisar la meta del Boletín Oficial del Estado.

No está de más recordar ahora la conocida sentencia del Tribunal Constitucional del 7 de abril de 1987, para muchos, no ha conseguido aclarar el panorama, sino que más bien lo ha enturbiado al respaldar, en cierto modo, la existencia de casi un centenar de centros de juegos ilegales o, por mejor decir, alegales, al margen de la fiscalidad, de la seguridad social de sus trabajadores y en plano inclinado hacia trampas, irregularidades y estafas (como la famosa del Casino de Peralada) así como hacia anormalidades de otros tipos (5).

3. PERSPECTIVAS ETICAS

Prácticamente insinuamos a continuación la totalidad de las que subyacen en esta materia de los juegos de azar, aunque, por razones de espacio, aplacemos para otra ocasión no lejana el bucear un poco más en ellas.

(3) Efectivamente tienen transferidas competencias sobre el juego Andalucía, Canarias, Cataluña, Galicia, Navarra, País Vasco y Valencia.

(4) El primer sorteo se celebró el 17 de octubre de 1985.

(5) Pueden también merecer la atención otras «legalidades» en materia de juegos de azar: a) el intento de penetración en España de conocidas loterías extranjeras (p. ej., la famosa lotería de Canadá) tajantemente prohibidas por la ley con fuertes multas y hasta con la posibilidad de privación de libertad; b) la prohibición del cupón pro-inválidos (PRO-DIECU) concebido tan similarmente al de la ONCE y aprovechando la propia estructura de ésta en los sorteos diarios y c) el trato fiscal discriminatorio dispensado a los premiados en el sorteo de lingotes de oro que la Cruz Roja viene celebrando hace unos años, al comienzo del verano. Los afortunados se encontraban con la obligación de declarar y tributar por el premio ya en el primer año. Parece ser que se trató de una incoherencia legal no querida y ya subsanada.

Juegos de azar y ética

a. La primera indicación es que el *desvalor* ético de los juegos de azar no se encuentra en ellos mismos o, con otra palabra, no es algo intrínseco de ellos, aunque con mucha frecuencia y en alto grado sí lo sea extrínseca y circunstancialmente. Accidentalidades adventicias llegan a adquirir una importancia sustancial haciendo pasar la calificación ética de lo meramente cuantitativo hasta lo cualitativo.

b. A nivel *personal* está claro ya que los juegos de azar, porque así lo viene mostrando la realidad con triste experiencia, pueden convertir al jugador de dueño y dominador del juego en «apasionado» y víctima. Los juegos de azar se convierten así en vicios donde la «cosa» —en nuestro caso el juego— cabalga y domina al «hombre», trastocando, como cualquier otro vicio (alcohol, droga, avaricia...) el recto orden del señorío humano sobre la realidad.

Esta pérdida de dominio es patente secuela, en grado mayor o menor, del afán lúdico que comparte «adicción» y socava la voluntariedad y la libertad humana de manera paulatina, ciertamente, aunque casi fatal hasta grados incontrolables.

Por sociólogos y psicólogos se habla ya sin rebozos de *la adicción lúdica*, de «ludopatía» con otros parecidos esfuerzos neológicos para expresar el fenómeno.

Hay, y cada vez abundan más, jugadores que se convierten, desde el ángulo del juego de azar, en auténticas piltrafas humanas, incluso con notorios aspectos externos ante la ruleta, la máquina tragaperras o la apasionada búsqueda de un número que «caiga» bien al jugador, sin saber la mayoría de las veces por qué.

El hombre así apasionado por el azar vive para él y ante el azar está dispuesto a sacrificar, y sacrifica, la totalidad de su patrimonio. Pasión dominante que le sumerge en un mar de deudas y en pérdida de la fama, prestigio social, puesto de trabajo...

La literatura y la vida insisten en esa triste realidad que, en último término, puede llegar hasta el suicidio.

Desgraciadamente hemos tenido contacto con alguno de esos extremos casos reales y, para mayor abundamiento, tenemos recogido buen número de ellos publicados en los medios de comunicación social, aunque siempre con determinada sordina.

c. Se comprende sin mucho esfuerzo, después de esto, que los desvalores negativos de los juegos de azar no quedan circunscritos al círculo individual-personal. Transcienden a la esfera *familiar*, destrozándola en más ocasiones de las que se contabilizan en público. El juego de azar está siendo, cada día más, causa de golpes, maltratos, separaciones y divorcios matrimoniales y... hasta de parricidios. En España han destacado dos

Gonzalo Higuera Udías

(Rioja y Vizcaya) con notable difusión: un esposo que mata a su mujer y una esposa que mata a su marido. Ya con sentencias condenatorias firmes.

Afortunadamente a esos extremos se llega en raras ocasiones. Pero quedando un poco más atrás en el itinerario, los casos son más frecuentes: el trabajador que funde en pocos momentos el salario o sueldo recién cobrado, fruto del trabajo de la semana o del mes, en la primera máquina tragaperras con que se topa en el camino hacia casa exasperando a la esposa que ha de enfrentarse a los gastos domésticos más elementales del mes sin ningún recurso ya; o el ama de casa que, de camino a la compra, arriesga y pierde la paga que le ha entregado el esposo.

d. Naturalmente se produce también el siguiente salto. Individuos y familias afectados tan negativamente por los juegos de azar impactan a la *sociedad política* correspondiente, en grado nada despreciable.

En consecuencia el gestor del bien común, es decir, la autoridad correspondiente no puede cruzarse de brazos ante el fenómeno social surgido y se encuentra con la obligación de intervenir.

El *poder legislativo* regulando los juegos de azar. De forma clara y estricta. Normalmente regulando y no prohibiendo porque la experiencia enseña que una tajante prohibición empuja a los jugadores de azar hacia la clandestinidad con lo que resulta peor el remedio que la enfermedad. La legalización de los juegos de azar no es inmoral. Más bien lo podría ser la opuesta inhibición. Pero tal legislación tiene que comportar el estricto control de lo autorizadamente permitido en evitación del posible desmadre de establecimientos y jugadores de azar. Mucho más se exigirá a la legislación que no permita lagunas. Y, todavía menos, que lo legislado sea sólo un papel humedecido sin exigencia real de cumplimiento efectivo.

Y es que, de otra forma, no saldría bien parado éticamente el legislador civil en esta materia.

El *poder ejecutivo* operará cuidando con esmero el cumplimiento de lo legislado acerca de los juegos de azar sobre la prohibición a los menores, condiciones de los establecimientos y del material lúdico, así como del personal profesional, etc. Especialmente ha de tener en cuenta el ejecutivo no confundir, en la práctica, legislación con fomento y propaganda de los juegos de azar. Desgraciadamente sabemos que, en muchos casos, se da tal confusión y podrían aportarse en este momento una generosa colección de «slogans» y anuncios oficiales en la prensa, en la radio y en la televisión que empujan, con sus estudiadas invitaciones, hacia el juego. No hace falta ninguna mención concreta de tales invitaciones porque, por desgracia, se hallan en el oído y en la retina de los lectores.

Tampoco vale en Ética que la tributación sobre ingresos por juegos

Juegos de azar y ética

de azar resulte extraordinariamente sustanciosa para el erario público y que además, según los tratadistas de psicología tributaria resulte de fácil y hasta «gustosa» recaudación. El fin tampoco aquí justificará el medio como en ningún sector ético. El dinero empleado en la propaganda lúdica podría destinarse con mejor acierto ético en la formación de la conciencia del contribuyente. Aumentaría así en honestidad la recaudación del IRPF y/o del IVA por citar tan sólo los dos impuestos claves (el uno directo y el otro indirecto) de los sistemas tributarios técnicamente más adelantados.

El *poder judicial* con sus fiscales en cabeza debería aprovechar las oportunidades de ejemplaridad que se les presenten ante los casos de incumplimiento de lo preceptado legalmente. Y de ninguna forma ser remisos al detectar vacíos legales para pasar el tanto correspondiente al legislativo de la oportuna petición para que se subsanen los defectos observados.

Habría que proseguir ahora con el desmenuzamiento analítico de lo acabado de mostrar en doble vertiente: una teórica en exposición más detallada de cada uno de los principios aludidos y otra práctica considerando el cumplimiento real de aquellas exigencias de la ética de los juegos de azar en la comunidad española. Pero, por la repetida razón de espacio, es puerta que queda entornada.

ADDENDA

Entre la redacción del precedente trabajo y su publicación han aparecido los datos estadísticos del juego en España durante 1989. Como suplemento incluimos en este «post-scriptum» los más importantes como complemento.

Primero

Cantidades jugadas, en 1989, en millones de pesetas		%
1. Lotería nacional	389.768,7	20,55
2. Lotería primitiva y Bonoloto	175.264,6	9,23
3. Bingos (sin Cataluña ni País Vasco)	571.893,0	30,14
4. Máquinas recreativas (sin incluir ingresos de las máquinas tipo «A»)	352.113,4	18,56
5. Casinos	142.508,3	8,04
6. Quinielas (1 x 2)	21.690,1	1,14
7. Quiniela hípica	865,6	0,05
8. ONCE	233.132,4	12,29
	<hr/>	<hr/>
	1.897.246,1	100,0

Gonzalo Higuera Udías

Segundo

Las anteriores cifras, con reducido margen de error concluyen que España ha escalado otro puesto en el «ranking» mundial de países que más juegan por habitante/año. Se sitúa en el segundo puesto, después de Filipinas y precediendo ya a EE.UU.

Los jugadoreos perdieron/ganaron en España durante 1989, 563.396 millones de pesetas: un 14,6 por 100 más que en 1988.

Tercero

Con relación al tipo de jugador se confirma su bajo nivel económico especialmente en relación con las máquinas «tragaperras». Este hecho sociológico ha comenzado a «preocupar» ya a las autoridades en 1989. Todos los jugadores no superan las 90.000 ptas. de ingresos; habitualmente en juego unas 30.000 de media, es decir, un tercio de su retribución laboral; y, al parecer, se confirma que juegan más por necesidad que por placer intentando lograr el premio de las 25.000 pts. máximas.

Al bingo se detecta que sólo juega un 2,1 por 100 de la población adulta, nivel estabilizado desde 1985 en unas 630.000 personas.

En las «tragaperras» la reducción de jugadores habituales ha descendido de tres millones a poco más de un millón, pero como los ingresos en este tipo de juego no han disminuido significativamente resulta que han tenido que dispararse las pérdidas de tales jugadores. Así parece que realmente ha sucedido con todas las secuelas inherentes que hablan de mayor adicción, etc.

Cuarto

Ante la envergadura social que adquieren los juegos de azar y sus consecuencias perjudiciales, sobre todo en las «máquinas tragaperras», se ha decidido una mayor intervención de los poderes públicos para la próxima aplicación de drásticas medidas ya en estudio, como:

- a) aumentar los impuestos, en concreto el IVA, aplicando el tipo del 33, en lugar de 12, a las «máquinas tragaperras».
- b) disminuir la cantidad premiada de 25.000 a 7.500 pts.
- c) pasar el tiempo mínimo de jugada de un segundo a 2,5 (de hecho, seis).
- d) suprimir las máquinas reclamos de luces o músicas.

Juegos de azar y ética

e) adicionar a todas las máquinas contadores homologados que controlen jugadas, tiempo, ingresos y premios de cada una.

f) dificultar el traslado de las máquinas de un lugar a otro.

g) prohibir la interconexión de máquinas y salas, así como el «bingo» acumulativo para evitar la oferta y la concesión de premios mayores que los reglamentariamente permitidos.

Quinto

Recientemente la cuantía de los premios se ha desbordado: El «record» de mayor premio en España en juegos de azar (10 de agosto de 1989) fue de 1.123 millones de pesetas, pero ha sido batido ya, dentro de este mismo año 1990, en el mes abril, por otro de 1.200 millones (exactamente 1198) que se adjudicó un apostante de Redondela (Pontevedra).