

Entorno del juego

¿DE QUÉ SE TRATA ESTE FACTOR?

El entorno sociopolítico afecta las oportunidades de las personas para jugar, su comportamiento frente al juego y el alcance hasta el cual se producirá perjuicio a causa del juego. Estas son numerosas características que componen el entorno del juego, algunos ejemplos de las características del juego relacionadas con el territorio son los lugares, la cantidad de lugares y el tipo de actividad de juego que se ofrece.

¿POR QUÉ ESTE FACTOR ES IMPORTANTE?

La mayoría de las investigaciones acerca del juego se centran en la persona, en lugar del entorno o la comunidad circundantes. Es importante comprender el entorno en el cual tiene lugar el juego, ya que está controlado y regulado por gobiernos, y se ve afectado por la demanda de los consumidores. Este resumen describirá los elementos que contribuyen con el entorno del juego.

¿QUÉ ABARCA ESTE FACTOR?

Economía

La macroeconomía hace referencia al análisis de los factores económicos de un grupo grande de personas o una economía. Algunos estudios informan predicciones con respecto al efecto que tendrán los casinos en el empleo, los salarios y la recaudación impositiva. Esta evidencia es variada, pero, por lo general, demuestra que los casinos afectan de manera positiva a las economías locales y regionales. La investigación de Estados Unidos indica que los legisladores aprobarán casinos nuevos en momentos de tensión financiera, como una manera de generar ingresos. La investigación acerca del impacto económico de otras actividades de juego es escasa.

La microeconomía hace referencia al análisis de los factores económicos de las personas. Los investigadores del juego que estudian estos factores, con frecuencia, se centran en los costos sociales, en especial, del delito y la

quiebra. La evidencia sugiere que las personas que tienen problemas de juego suelen cometer un delito para poder seguir consiguiendo dinero para jugar. La investigación revela, además, que los casinos pueden contribuir a mayores índices de quiebras. Otros estudios procuraron atribuir un valor en dólares a los costos sociales del juego, no obstante, no hay acuerdo acerca de la definición de los costos sociales, de manera que el cálculo de estos costos podría ser mucho menor al real. Es importante considerar los costos sociales, ya que el enfoque, con frecuencia, siempre es la posibilidad de los ingresos del juego como beneficio económico.

Entorno sociopolítico

La industria del juego es responsable de suministrar y comercializar los productos de juego. Los consumidores sustentan este suministro cuando usan los productos de juego. La política, entre otros factores, afecta la relación entre la oferta y la demanda. Los organismos de control regulan dónde, cuándo y cómo existen los productos de juego. Si se legalizan ciertas formas de juego, también influye a que las sociedades consideren el juego un comportamiento aceptable. Los organismos de control, como también otras organizaciones y empresas, pueden depender de los ingresos. Esto es preocupante, ya que gran parte de los ingresos del juego provienen de personas que tienen problemas de juego.

Política pública

Como estrategia de salud pública, algunos gobiernos establecen políticas para regular la industria del juego y evitar el perjuicio relacionado con el juego, sin embargo, la mayoría de las políticas se centran en las personas, en lugar de la salud de toda la comunidad. Además, existe la preocupación de que debido a que el gobierno se beneficia con la industria del juego, podría condicionar las políticas. Un condicionamiento similar podría afectar a los investigadores, ya que algunos reciben fondos de la industria del juego. Una manera de minimizar este posible condicionamiento sería que una organización tercerizada actúe de intermediaria entre los investigadores y la industria del juego. Gambling Research Exchange Ontario es una organización así. Trabaja directamente con la

industria del juego para permitir el acceso a los investigadores que desean recopilar información, en los lugares donde las personas juegan. Esto mantiene la independencia entre los investigadores y la industria del juego.

Las políticas de juego deberían establecer objetivos para reducir el perjuicio y proporcionar respaldo para todas las personas que juegan. Específicamente, políticas que incluyan normas de control y que establezcan límites en los aspectos del entorno del juego, como el lugar donde tienen lugar y los tipos de actividades de juego.

Cultura de responsabilidad social

Las empresas que cumplen una función en la industria del juego tienen la obligación ética de usar prácticas para reducir el perjuicio. Esto implica campañas que promuevan el juego responsable. Las empresas también tienen la responsabilidad social de identificar el juego excesivo y de intervenir, si fuera necesario, para minimizar la pérdida financiera.

Juego responsable

Existen diversos enfoques para promover el juego responsable. Algunos ejemplos son las campañas informativas, el control del comportamiento, los servicios de líneas de ayuda y las modificaciones ambientales. La eficacia de estos enfoques, no obstante, es incierta.

Muchos artículos de investigaciones tratan el modelo Reno. El modelo Reno proporciona un marco de trabajo para orientar las prácticas de reducción del perjuicio. Hace hincapié en que los organismos de control y la industria del juego deberían promocionar el juego responsable. Además, hace énfasis en que las personas que juegan deberían aprender acerca del juego y solo apostar lo que pueden perder. No obstante, es incierto el alcance con el que el modelo Reno afecta el comportamiento de juego responsable. Algunos investigadores también creen que el modelo tiene un enfoque acotado y que las actividades de reducción del perjuicio deberían considerar otros factores, como la desigualdad económica y el nivel de educación.

Efectos socioeconómicos

Los estudios que determinan los efectos socioeconómicos del juego, con frecuencia, se centran en examinar la eficacia de una política o intervención nueva. Estos estudios identifican los efectos económicos negativos y positivos de la introducción del juego. Los efectos

positivos incluyen la recaudación gubernamental, la mejora de servicios públicos y un incremento en las opciones de entretenimiento. Entre los posibles efectos negativos, se encuentran el aumento en la cantidad de personas con problemas de juego y un aumento en el perjuicio relacionado con el juego. La evidencia es variada con respecto a cómo afecta el delito, el nivel de ingresos, la calidad de vida y la actitud con respecto al juego. Se podrían hacer otras investigaciones en esta área.

Los resultados positivos y negativos del juego dependen de muchos factores, entre ellos, el tipo de actividad de juego. Por ejemplo, los casinos y los hipódromos pueden ser una buena fuente de empleo para las comunidades. Además, los casinos, las máquinas de juego electrónicas y los bingos son una fuente confiable de ingresos para los gobiernos y los servicios públicos, pero, también generan más costos administrativos y con frecuencia les quitan el comercio a otras actividades locales en comparación con otro tipo de juego. Las formas de juego continuo (p. ej., las máquinas de juego electrónicas, el juego por Internet) están más vinculadas con los problemas de juego, mientras que los casinos tienen mayor posibilidad de aumento de delito.

Los casinos turísticos incluyen muchas características (p. ej., entretenimiento, comida y tiendas) que proporcionan un beneficio al aportar ingresos de comunidades exteriores. No obstante, los casinos que no son turísticos, como también las máquinas electrónicas de juego, tienen la mayor posibilidad de perjudicar la calidad de vida de las personas. Las personas que juegan con máquinas electrónicas o juegos en Internet tienden a desarrollar problemas de juego y tener una actitud negativa hacia el juego.

Este es un resumen del factor biológico, uno de ocho factores interrelacionados que comprenden el Marco de trabajo conceptual del juego perjudicial. Si desea más información acerca de este factor, consulte el [informe completo](#) o ingrese en la [página web de factores del entorno del juego](#) del sitio web de GREO.