

Una aposta perillosa (i 2)

Si els efectes econòmics directes (en ocupació i renda) del projecte Eurovegas són mínims o fins i tot contraproduents, les seves conseqüències socials són clarament negatives. Utilitzant les definicions de l'Associació Americana de Psiquiatria (APA), el National Opinion Research Center (NORC, situat a la Universitat de Chicago i un dels centres d'opinió més importants dels Estats Units) va fer l'any 1999 un estudi dels comportaments dels americans en funció del temps i els diners dedicats al joc. Segons aquest estudi, l'any 1998 l'1,2% de la població americana adulta (més de 2,5 milions de persones) entrava dins la categoria de jugadors patològics (definitos com a persones amb un comportament de joc recurrent que distorsiona la seva trajectòria personal, familiar o professional). Un 1,5% (uns 3,1 milions d'americans) pertanyien al grup de jugadors problemàtics (NORC, *Gambling Impact and Behavior Study. Report to the National Gambling Impact Study Commission*, 1999).

Aquestes proporcions, pròpies d'una pandèmia, probablement no són fixes. L'any 1975 només el 10% de la població americana va apostar als casinos. L'any 1998 ho va fer el 29%. El jugador patològic no es fa o es consolida amb la primera aposta. Com indica l'APA, aquesta patologia apareix generalment després d'un any o més de jugar (1,08 anys per als jugadors de màquines contra 3,58 anys per als altres tipus de jugadors), sovint produïda per una situació d'estrès o per l'augment de l'exposició a la pràctica del joc. De fet, el mateix estudi del NORC mostra que mentre que el 2,4% de la població situada en un radi de 80

km (50 milles) respecte a un casino presentava comportaments patològics, la proporció queia al 0,9% entre la població a més de 80 km i al 0,7% a 400 km de distància.

Els costos psicològics associats amb el joc semblen indiscutibles. Als Estats Units la probabilitat d'anar a la presó és del 21,4% entre els jugadors patològics, del 10,4% per als jugadors problemàtics i només del 0,4% entre els no jugadors. Mentre que el 10,7% dels jugadors patològics es declaren en fallida, només el 3,3% dels no jugadors ho fan –una proporció de 3 a 1–. Les proporcions (de jugadors patològics respecte a no jugadors) en qüestions de salut són xocants: 6 a 1 en consum de drogues (més de cinc dies seguits); 22 a 1 en addicció a l'alcohol; 57 a 1 en presència de símptomes maniàtics; 5 a 1 en malalties mentals, i 200 a 1 en episodis de depressions.

Aquests efectes psicològics tenen una traducció social immediata. El nivell de violència domèstica puja amb el joc: entre un 25% i un 50%



CARLES BOIX

PROFESSOR UNIVERSITAT PRINCETON

Ateses les xifres que he examinat, dubto que un país amb seny vulgui atreure i generar jugadors patològics

dels cònjuges de jugadors compulsius han estat objecte de violència domèstica (National Research Council, *Pathological Gambling: A Critical Review*, abril 1999). No pot sorprendre, per tant, que segons l'estudi del NORC la taxa de divorcis entre els jugadors compulsius sigui del 53,2% (pel 18,2% entre

els no jugadors). Un estudi recent dels comtats americans entre el 1977 i el 1996 mostra (amb un control de 58 variables) que la taxa de delinqüència, que en aquell període caigué en tots els Estats Units, baixà un 12% més en comtats sense casinos que en comtats amb casinos (Earl L. Grinols i David B. Mustard, "Casinos, Crime, and Community Costs", *Review of Economics and Statistics*, vol. 28, 2006). Finalment, tot i que estimar costos i beneficis socials és difícil, la recerca actual calcula que un jugador patològic suposa un cost anual (des de pèrdua de productivitat fins a manteniment de presons) d'uns 10.300 dòllars, i un

jugador problemàtic, d'uns 2.950 (Earl L. Grinols, *Gambling in America*, Nova York: Cambridge University Press, 2004, pàgines 167-173).

Esclar que aquestes associacions no constitueixen cap prova de causalitat. Els mateixos factors que generen comportaments antisocials o malalties mentals poden ser els que duen a jugar directament. Tanmateix, la distribució geogràfica de jugadors (més concentrada a prop dels casinos) sembla indicar una relació de causa-efecte, perquè es fa difícil creure que la població canvia de residència només per poder jugar més habitualment. En tot cas, ateses les xifres que he examinat, dubto que hi hagi cap comunitat política dotada d'una mica de seny cívica que pugui estar interessada a convertir-se en un pol d'atracció (i de generació) de jugadors patològics. Potser per això mateix, el govern de Singapur ha decidit protegir els seus ciutadans obligant-los a pagar una taxa de 2.000 dòllars anuals per poder entrar al Marina Bay Sands.

Aquest article quedaria incomplet si, més enllà dels efectes psicològics i socials, no parés esment en les possibles conseqüències polítiques d'Eurovegas. La National Gambling Impact Study Commission, creada pel Congrés dels Estats Units, conclou en el seu informe del 1999 que els governs locals (i estatals) es converteixen en "un soci dependent del negoci del joc" (cap. 7, pàg. 18) fins al punt de perdre la capacitat de regular i disciplinar el sector. Aleshores, l'únic que hi pot posar ordre és un govern de fora: per exemple, la màfia només desaparegué de Las Vegas als anys vuitanta després de la intervenció del govern federal de la mà de l'FBI. I jo em pregunto, ¿volem tot això per a Catalunya?



PAUL YEUNG / REUTERS