

Agustín Moreno

## La gamificación de la sociedad

Una cosa es cierta: que de cada ciento gana uno. Pero eso ¿a mí que me importa?

*[El jugador](#)*, de Fiódor Dostoievski

Históricamente se constata que en las épocas de crisis económica crece el juego y se expanden las religiones. La razón es simple: las dificultades alimentan las ilusiones, la religión ofrece soluciones mágicas y el juego produce expectativas de éxito. Tiene su lógica. La desesperanza, los apuros económicos, la falta de una perspectiva positiva... producen un efecto de búsqueda de resultados rápidos, de golpes de suerte para abandonar las situaciones difíciles, de encontrar algo en lo que creer cuando se pierde la confianza en sí mismo. Lo dicen los sociólogos y los psicólogos: los sectores más vulnerables se aferran a sus creencias y a tercas e infundadas esperanzas.

Si nos centramos en el juego, **vienen a la memoria la proliferación de las apuestas durante la Gran Recesión de los años treinta o incluso series como *Peaky Blinders***. Muchas veces está asociado a actividades ilegales, pero otras son loterías y juegos que organizan los propios Estados. Ahora adopta muchas formas. Están las clásicas lotería, quiniela, bonoloto, casinos, cupón ONCE... Desde el proceso de legalización de las casas de apuestas y casinos online en España que se inició con la Ley 13/2011, está incluido el juego online (las apuestas deportivas, el póker, la ruleta y el bingo online), una modalidad hasta entonces poco asentada en España y que se ha convertido en la modalidad preferida de los jugadores más jóvenes. Pero el fondo de la motivación es la misma: **la crisis estimula que se juegue por la ilusión de obtener premios que permita salir del agujero o al menos aliviar las dificultades**

En los últimos años hemos asistido a la proliferación en España de locales de juego y apuestas. **Es muy sintomático que los lugares donde más crecen son los barrios humildes**. Ya me lo venían contando los alumnos en Vallecas, con brillo en los ojos, una impulsividad a flor de piel y la excusa de que controlaban. Se junta la necesidad de hacer algo de dinero, la creencia de que pueden ganarlo aprovechando, por ejemplo, los conocimientos del fútbol, y que las empresas regalan cantidades para empezar a jugar (y para enganchar) como si fuera droga gratis hasta que se genera la adicción. Se facilita el juego al poderse apostar en los salones o a través del móvil, algo que resulta más adictivo incluso que el juego presencial. El resultado del juego es fabricar ludópatas y entonces, esta adicción que ha surgido de manera invisible, se convierte en un grave problema social.

[Fuente: [CuartoPoder](#)]