

La fiebre del

Juego

ataca a Tío Sam



alguien que le recoja la ropa en la lavandería.

En una nación donde, en el 57% de los hogares trabajan padre y madre, el "boleto excusa" es común, entre esposos, padres e hijos...

No hay tiempo. Ni para leer. Ni para cocinar. Ni para cuidar más cosas. Ni para escribir cartas. Ni para acompañar a nadie. El tiempo es un lujo. Se está "acabando". Y será "la plata" del próximo decenio.

Un historiador decía que ningún hombre que viva de prisa puede ser civilizado. La civilización se llenó de computadores, robots, satélites y elementos que "ahorran tiempo". Pero en gringolandia ya no hay tiempo ni para guardar luto por un ser querido más de una semana y se tratan depresiones en niños de 8 años que, por falta de tiempo de sus padres, tienen que velar por sus hermanitos de tres años.

No hay tiempo. Y hay que hacer plata. Todos hacen fuerza. Desde Mary W. Bicouvaris, elegida la profesora del año, que se gana unos 35 mil dólares en un año, hasta Mike Tyson's, que se hace a un "sueldo" de 54 millones de dólares, en ese mismo tiempo, peleando... boxeando.

¿Quizá porque no hay tiempo. Y por eso de la plata, en casa de Tío Sam, tanto, en puro juego, la plata están teniendo.

LA FIEBRE ATACA. Juego. Forma parte de la rutina de millones de europeos, australianos, canadienses, gente del Lejano Oriente, latinoamericanos.

Pero la fiebre de las apuestas ataca, con fuerza, a los Estados Unidos. En 1988 los gringos apostaron unos 240 mil millones de dólares, en juego. Esta cifra crece un diez por ciento cada año. Y ya se están preguntando, allá, sobre el impacto que tiene en la sociedad esta epidemia.

La tecnología impulsa, agiliza y facilita el juego. Revitaliza casinos, hipódromos y loterías. La tecnología: teléfonos, controles remotos, pantallas, automatización, televisión por cable. Tarjetas de crédito que reemplazan al dinero con tanto y sonante.

Y esas maquinillas de video, iraníquiles, que cautivan a la generación de la era "audiovisual". La fiebre del juego ataca a Tío Sam. Y retaña, además, un cambio de actitud, en ese país, ante esa actividad. Para muchos estadounidenses, el juego ya no se asocia con el vicio pernicioso y el crimen organizado. Se borra un tanto el estigma. Detrás del juego están los estados; las obras de caridad, los hombres de negocios respetables; como nunca, se gastan millones de



De la revista BusinessWeek

Es un "jurgo" de plata

Las naciones del Tercer Mundo se distinguen por tres cosas: la lentitud de los trenes, la mala calidad del agua y las loterías. Eso dice Ernest Hemingway. Pero parece que la actual fiebre del juego en los Estados Unidos, con la lotería en sitial de honor (y con el mayor índice de crecimiento), echa tierra sobre el pensamiento de ese escritor.

En 1988, el dinero que movieron los juegos de apuestas, en gringolandia, se conversa. El estimativo llega a un total de 240 mil millones 600 mil dólares (un incremento del 49.6% en un periodo de cinco años). De esa suma, unos 26 mil millones 900 mil dólares se entregaron, en premios, a quienes se le midieron al juego.

¿Póngale cuidado! a las cifras. Es un "jurgo" de plata lo que se apostó el año pasado, en esa nación: Lotería. 17 mil 100 millones de dólares. Se pagaron 8 mil 400 millones a los compradores.

Casinos. 161 mil 900 millones de dólares. Unos 37 mil millones 300 mil dólares en maquinillas tragapapeles y 124 mil 600 millones en mesas de juego. Entre los dos grupos se pagó un total de 7 mil 100 millones de dólares: 4 mil millones y 3 mil 100 millones.

Bingo. Se apostaron 4 mil millones y se entregaron unos mil millones.

Otros juegos de caridad. Cerca de 2 mil 300 millones de dólares, de los cuales se entregaron, en premios, unos 800 millones.

En reservas indígenas. Se calcula unos 400 millones de dólares en apuestas. Unos 100 entregados a los ganadores.

Salones de juegos de cartas. Unos 3 mil 100 millones, de los cuales se pagaron 300 millones.

Corredores de apuestas legales. Unos 1800 millones, 100 de ellos entregados a los ganadores.

Compañías hipicas y de canes -Greyhound y Jai-Alzai-. Unos 17 mil 600 millones. Para devolver, en premios unos 3 mil 500 millones.

Apuestas ilegales. Se calcula que fueron del orden de los 32 mil 300 millones de dólares. De ese total, unos 20 mil 200 millones en apuestas del mundo de los deportes, unos 4 mil 100 millones en competencias hipicas y unos 5 mil 500 millones de dólares en apuestas de números. Para entregar unos 5 mil 600 millones en premios, a los apostadores; mil 800 millones, en deportes, y mil y 2 mil 800, en competencias hipicas y números.

Y, si quiere ver números más grande, multiplique cualquiera de estas cifras por el cambio, unos 372 pesos colombianos por dólar.

Lotería. Juego, hijo. En 28 estados y con campañas de publicidad que suman 200 millones de dólares al año. Loterías. Monopolio

estudios de barcos casinos que van pagando por el Mississippi, en Illinois, Mississippi y Iowa.

En 9 estados se permiten clubes de juegos de cartas. El Club Bicycle, en California, reúne unos 2 mil jugadores a diarios, sus socios que juegan y apuestan entre sí, pueden pagar "por alfiler de silla", un total de 83 millones de dólares al año.

La fiebre del juego ataca... Se dice que hay 8 mil 400 maquinillas tragapapeles de videojuegos en bares, cafés y almacenes de Montana. Los minicasinos pululan en sitios donde la ley permite el "juego social".

Resuscita el, hace unos años, muriendo mundo de las apuestas de las competencias hipicas. Aumenta la asistencia. Se abren pistas. Y dicen que legalizar las apuestas en los deportes está en la mira, aunque algunas ligas se oponen a ello porque consideran que corrompería el deporte.

La fiebre del juego ataca. Ya hay estudios que señalan que en una escuela de New Jersey, el 86% de los muchachos de bachillerato algo apuesta en juegos, y que el 32% lo hace cada semana. Y los casinos de Atlantic City habían de haber doblado a más de 200 mil menores y haber sacado 35 mil de sus salas, en un periodo de un año.

TIO SAM Y EL PADRINO. La fiebre del juego. Por eso de las ganancias, en principio, a nadie preocupó. Ni al gobierno. Ni a las iglesias. Ni a los hombres de negocios. Pero es un riesgoso que los Estados Unidos, como nación, está aceptando. El riesgo de dejar de ser Tío Sam y convertirse en El Padrino.

La fiebre del juego. El negocio de la fantasía en el que las personas de menores recursos son las que más gastan. Una forma de soñar en la vasija de oro que se encuentra al final del arcoíris y que cambiará la vida. Una forma de escapar de las frustraciones cotidianas.

Pero tras el juego está, además de la fantasía, una realidad: la generación de jugadores compulsivos. De estimular la filosofía que pone a la especulación por encima de la inversión, el azar por encima del trabajo, a la realidad del esfuerzo por debajo de la ruta de la riqueza instantánea.

La fiebre del juego ataca a Los Estados Unidos. No es nada grave para algunos. Es una epidemia, gritan otros. Permítalo, pero no lo estimule, dicen algunos, como lo hace Gran Bretaña.

Pero llegará un día en que, a este ritmo y con la ayuda de la tecnología, el principal escenario será... las salas de los hogares. Y, entonces, esa fiebre pernicioso jamás podrá ser expulsada de las casas.

Version de los artículos Gambling Fever y America Runs Out of Time, de las revistas BusinessWeek y Time. Por Margaritales Restrepo Santa María

Coma Trabaje. Lave la ropa. Echelo ojo al bebé. Prenda el televisor. Trabaje. Cuide el perro. Ponga la carta al correo. Duerma. Ojo con la clase de yoga. Trabaje. Coja el bus. El carro necesita cambio de aceite. Es hora de la cita con el dentista. Corra. Lleve el gato al veterinario. Duerma. Trabaje.

Los estadounidenses, esos seres que exhiben orgullosos una inmensa estatura de La Libertad hecha por los franceses, los mismos que viven convencidos de que el resto del mundo los mira con envidia, los que enfrentan, minuto a minuto, la consigna de hacer plata, son esclavos del tiempo y sufren la terrible y contagiosa enfermedad de la prisa.

Ya no hay tiempo para nada. Es una obsesión gringa que no recuerda a los hombreritos grises que le roban el tiempo a los humanos, en el libro Momo. Una obsesión que quizá hayan captado muchos de los 34 millones de personas que visitaron esa nación en 1988. Una obsesión que se "estiran en su ritmo" los 600 mil inmigrantes que intentan "asentarse" allí, cada año. Una obsesión que se acostumbrarán a padecer sus 235 millones de habitantes.

No hay tiempo. Y no hay que estar ad portas de la muerte, como la Reina Isabel I de Gran Bretaña, para pronunciar su famosa frase: "Todas mis posesiones, a cambio de un instante". En gringolandia muchos pueden decirlo a diario.

CALCULOS, OCIO Y JUEGO. Hacia 1985... Los gringos trabarán unos 22 horas por semana, unas 27 semanas al año, y se jubilarán de 38 años. Esos eran los estimativos de un estudio sobre el tiempo de ocio, presentado ante el Senado de ese país, en el decenio de los setenta.

Pero... Los habitantes de las tierras de Tío Sam están trabajando, en promedio 47 horas semanales. Y el tiempo de ocio ha bajado el 37% en los últimos 15 años. Los armijos de la estadística se requelepelaron en sus cálculos. En la Florida un paciente le cobró a su oftalmólogo 90 dólares, porque lo dejó esperando una hora en la sala del consultorio. Ya hay, en los Estados Unidos, quien pague 250 dólares al que prepare una comida para cuatro, y 25 dólares a

Advertisement for 'Tienda LALA' featuring various clothing brands like Blenda, GALLINE, PETRA, Boretta, YAGGANO, diseños LIGA, bonny blue FASHIONS, and ROSSARI. The ad includes the store's address: Calle 53 (Maracalbo) No. 46-77, Tel: 231 72 03 Medellín, and 'Ropa para Dama'.