

[Análisis] ¿Por qué se está Promoviendo el Juego de Azar?

LA TARCOTECA :: 16/08/2018

"Créditos Sociales" y Reputación. Chinificación

El imperio americano y su hiperindividualismo [languidecen](#), en eso estamos todos de acuerdo. Ahora mismo las antiguas alianzas se rediseñan y se rebaraja el tablero. Evidentemente si el estilo de vida americano nos abandona junto con su poder algo está por venir. El modelo chino avanza sin prisa pero sin pausa ocupando los nichos abandonados por el antiguo imperio. Ya no nos americanizamos, nos chinificamos. <<[China's rise as a power is inevitable - and the West can benefit from it.](#)>> 9.4.2018

Incluso las corporaciones más poderosas del mundo se amoldan al modelo chino o sufren las consecuencias: Google, Facebook, Twitter, YouTube, Amazon, Apple...

Los visos de adopción del estilo de vida e ideología chinos se observan en la acomodación internacional a sus sistema de control social, en su forma de trabajar y también en las medidas proteccionistas emprendidas por USA. La globalización prosigue, pero en otra dirección que la marcada por las élites corporativas anglosajonas.

"Créditos Sociales" y la Reputación

Como una burla el sistema de "Créditos Sociales" Chino 社会信用体系 entró en vigor en China el 1º de Mayo de 2018, el día internacional del trabajador, como avisando lo que viene.

<<[Paul Lara- El espeluznante sistema de crédito social](#)>> 20.4.2018

<<Suenan como la trama de un episodio de Black Mirror ambientado en un futuro distópico, pero el sistema de "crédito social" de China ya ha visto a **más de 12 millones de personas abofeteadas con la prohibición de realizar viajes nacionales como castigo** por el mal comportamiento>>. [China's 'social credit' system bans millions from travelling](#) 14.3.2018

"No es la posibilidad de ganar la vuelta a los adictos", escribe Schüll en *Addiction by Design: Machine Gambling in Las Vegas*-, lo que les convierte en adictos es más bien un estado de suspensión de la conciencia, de disipación del mundo y de una ausencia propiciada por el juego con la máquina ". [El Arrezafe](#)

Hay varias formas de obtener "créditos sociales". Todas se basan en la puntuación obtenida por la "Buena Reputación". Un buen ciudadano paga a tiempo las facturas, tiene baja morosidad, no tiene antecedentes. La buena ciudadana tiene muchos likes en las redes sociales y buenas reviews en los distintos servicios contratados. El premio son rebajas en artículos, impuestos y hasta trabajos. Los castigos son prohibiciones, como la de tomar trenes o aviones.

Pero otros de los premios previstos son [tokens](#), es decir, premios virtuales intercambiables en internet o el mundo real. Desde otros tokens a criptodivisas, vídeos, cursos, accesos a

contenidos, suscripciones gratis, cursos y viajes...

Tanto las corporaciones y empresas están adaptándose al modelo chino para intentar absorber todo ese valor generado en redes sociales. También los Estados. Analistas ya avisaban este junio que era posible que interfiriese en otros países:

<<China's social credit system 'could interfere in other nations' sovereignty' | World news | The Guardian>> 28.6.2018

Los Sistemas de Reputación

Es sistema de reputación económica funciona hace años en los bancos, publicando así sus listas de morosos, listas de evasores o de insolventes, los cuales tienen el crédito monetarios restringido. [Agencias de Calificación de Riesgo](#) más importantes son Fitch, Moodys o Standard & Poors.

El sistema de Reputación funciona como una agencia de calificación de personas que clasifica la confianza que la "comunidad", es decir, según los parámetros que escoja su gestor, y por lo tanto la confianza que el sistema tiene en cada uno de los usuarios. Ya lo hemos visto más veces con sistemas de cálculo de riesgo que emplea la policía estadounidense con los [Sistemas Pre-Crimen](#) como "Beware" en 2015.

El "Sistema de Créditos Sociales" se expande. Voi la, un sistema de reputación online basado en redes sociales similar fue [establecido por USA](#) también en mayo de 2018 en su Servicio de transporte aéreo, el cual puede vetar su acceso a usuario.

El [Sistema de Reputación chino](#) es un compendio de estos tres, tomando la reputación económica de bancos y empresas, institucional de policía, ministerios y administraciones, y social de las redes y comunidades, para otorgarle una puntuación y adjudicarle un valor, en función de la cual se obtienen premios o castigos a la medida.

El Juego, fábrica de Reputación

Una forma de obtener estas reputaciones en las redes sociales es usar bots, granjas de trolls, técnicas de posicionamiento en red SEO o empresas de Relaciones Públicas especializadas en la recuperación de la reputación. Pero una forma más popular es a través del **juego**, que se está usando en China como **forma rápida de generación de reputación y obtención de beneficios**. Si a este le añadimos su adictividad natural nos damos cuenta de por qué el juego triunfa.

Un efecto secundario, no sabemos si intencionado o no, de todo este [Sistema de Reputación](#) y Recompensa es que por medio del juego se obtiene tanto puntos sociales, reputación, como tokens. A su vez estos los tokens pueden ser usados cuando se juegan para obtener tanto servicios como reputación, y por lo tanto ventajas en el sistema de crédito social. Si a esto le sumamos que la divisa circulante puede comprar tokens, que pueden ser empleados para jugar, podemos darnos cuentas que los que más jueguen serán los que más dinero tengan y también los que tendrán la mejor reputación a pesar de haber podido cometer barbaridades. En un balance de reputación puede salir favorecido un

jugador pernicioso a pesar de no pagar sus créditos bancarios antes que un currela pringao que no haya pedido crédito en su vida o no participe de la comunidad virtual, y por lo tanto no genere reputación, ni positiva ni negativa.

Conclusiones

Observamos una propagación del juego real y online. Esta se produce por muchos motivos: por la necesidad de blanqueo del capital ficticio, del superavit de la explotación, de las esperanzas de los desesperados, de las muchas corruptelas y de un estado permisivo a cambio de su mordida. Casa de apuestas cementerio de ludópatas ponía una pintada. El juego es cada vez menos grabado con impuestos, a gusto de las élites adineradas. **Pero el paso más allá es fruto del desarrollo del sistema de Créditos Sociales chino**, cuya influencia ya se está haciendo más patente en los sistemas de clasificación que dependen de la reputación social.

Es decir, conociendo la evolución del mercado, las necesidades de acoplamiento de las corporaciones al sistema chino, el nuevo imperio, y que las medidas represivas tomadas por el Estado Chino serán en mayor o menor medida adoptada por el resto, podemos intuir que las empresas apostarán cada vez más por el juego online; no solo en forma de juegos de azar y apuestas, sino todo tipo de fantasías virtuales, incluidos videojuegos, audiovisuales y pornografía. Tarde o temprano acabarán teniendo que ser regulada más estrechamente.

Los Estados como formas de organización del capital y correas de transmisión de las oligarquías y empresas nacionales van a potenciar el juego por encima de otros servicios como consecuencia de su adaptación al Sistema de Créditos Sociales. En parte por sus beneficios en la reputación virtual, por la recaudación de impuestos y por su adecuación al modelo chino. Poco a poco veremos como más países adoptan medidas similares a las chinas, aunque la carencia de anuncios oficiales nos hace pensar que no será en el corto, sino en el medio plazo. Pero habrá que estar atentos, porque estos movimientos no suelen anunciarse en sus media.

Si tenemos razón y la sociedad se chinifica por medio de sus empresas y corporaciones otro de los posibles movimientos sería la "Identidad Online", la pérdida total del anonimato o la asociación de una IP fija y código personal a cada usuario de la red, como ocurre en China. Aunque en tal sentido hay muchas iniciativas, todas provenientes de la extrema derecha, no se vislumbra su adopción ni a 10 años vista. Pero el antiguo imperio solo está empezando a caer. El nuevo tiene tiempo de imponer sus reglas.

Por último recordar que los estudios bancarios sobre criptomonedas y los últimos movimientos monetarios internacionales, como es la creación del petro en Venezuela, el crypto-rublo, el crypto-yuan, la bancarización forzada de la India o la eliminación del efectivo en Suecia, hacen pensar que **todo el sistema monetario migre paulatinamente pero en breve a la red**, lo cual reforzaría la iniciativa de controlar la reputación online y el juego como fuente de esa reputación.

<http://tarcoteca.blogspot.com/2018/08/por-que-se-esta-promoviendo-el-juego-de.html>

https://www.lahaine.org/est_espanol.php/analisis-ipor-que-se-esta