

Ludopatía o Juego Patológico

TERMINOLOGÍA DE JUEGO & JUEGO PATOLÓGICO

- ✓ La ludopatía ha tomado mayor fuerza en nuestro país gracias al incipiente crecimiento de los casinos.
- ✓ El juego siempre ha estado presente en nuestra sociedad, siendo reconocido como un ejercicio recreativo sometido a reglas, en el cual se gana o se pierde. Desde el año 2000 A.C. que nuestros antepasados la insertaron en su cultura mediante apuestas, y estuvieron presentes en numerosas civilizaciones antiguas como Egipto, China, Babilonia, y el pueblo Inca.
- ✓ Los juegos de azar se pueden dividir en juegos altamente adictivos y escasamente adictivos, éstos se diferencian en que los más adictivos se relacionan con el escaso tiempo transcurrido entre el momento de la apuesta y el resultado, como lo son las carreras de caballo, la ruleta rusa, y las máquinas tragamonedas.
 - Cuando hablamos de “Juego” tenemos que especificar a qué nos referimos, dado que el término “jugar” presenta varios significados en el Diccionario de la Real Academia Española.
 - Por un lado encontramos que jugar es “hacer algo con alegría y con el solo fin de entretenerse o divertirse” tomando parte en uno de los juegos sometidos a reglas, medie o no en él interés.
 - Por otro lado, según la cuarta acepción jugar es “tomar parte en uno de los juegos sometidos a reglas, no para divertirse, sino por vicio o con el solo fin de ganar dinero”.
 - Las primeras acepciones poco tienen que ver con el juego patológico y aunque la cuarta se aproxima es demasiado excluyente.
 - Cuando en este estudio se hace referencia al juego que puede producir ludopatía, se entiende como aquella actividad recreativa, al menos en los comienzos, en la que se realizan apuestas e influye de alguna manera el azar.
 - Aquí se incluyen todos los juegos de azar y apuestas: máquinas recreativas grupo B (máquinas tragamonedas), tipo A (las que están en salas especiales), bingos, casinos, cartas, dominó, peleas de gallos, etc., y más recientemente, y no por ello menos importante para un futuro próximo, las apuestas por Internet.
 - Realmente el juego que mayor problemática crea en cuanto al número de personas afectadas que acuden a tratamiento es el de las “máquinas tragamonedas”, seguido, pero muy de lejos, por el bingo y posteriormente por el resto de los juegos.

Los factores que influyen para que las máquinas tragamonedas sea el tipo de juego más problemático son:

- La facilidad para el acceso, dado que en casi todos los lugares se encuentran
- El bajo coste de una apuesta, ya que con \$100 se puede participar
- Y el reforzamiento inmediato, dado que los premios se reciben en el mismo momento.

EL PROCESO DE INTERÉS O ACERCAMIENTO DEL JUEGO PATOLÓGICO

- Vamos a describir el proceso de interés del juego siguiendo como ejemplo el inicio en las máquinas “tragamonedas”, por ser el más habitual en nuestro entorno y por ser semejante al comienzo en otros juego.
- La persona que comienza a jugar a juegos de azar y apuestas lo hace en algunos casos por aproximación casual.
- Por una pequeña cantidad de dinero puede probar “suerte”.
- Otras personas se iniciarán invitados por amigos o conocidos para participar conjuntamente en el juego, como una actividad social.
- Como tal actividad social será realizada por la mayoría de los jugadores.
- Aquí exponemos el recorrido de aquellos que terminarán con una dependencia del juego adaptando las fases de Custer (1987).
- Para Custer (1984), el desarrollo y progresión del juego patológico sigue un patrón uniforme. El juego suele comenzar en la adolescencia, aunque puede hacerlo en cualquier edad, transcurriendo desde las primeras apuestas hasta la pérdida total de control un promedio de cinco años (con límites entre uno y veinte años).

El jugador entonces pasa por tres fases:

- **En una primera fase** se destacan las ganancias que produce el juego; No es casualidad que a un grupo importante de jugadores patológicos, en sus primeras aproximaciones al juego les tocarán premios.
- ✓ Esto, unido a la baja cantidad económica de las apuestas, crea una expectativa de ganancia importante. Las pérdidas son casi insignificantes y los premios suponen un reforzador potente, no sólo en su aspecto económico (tener más dinero), sino también porque se ven reforzadas las ideas o expectativas que pudiera tener una persona, o crear, a partir de esas ganancias (tengo “suerte”, puedo sacarle mucho dinero a estas máquinas si juego cuando están “buenas”, tengo un sistema para saber cuándo hay que jugar y ganar a la máquina), originando una “ilusión de control” en un fenómeno que, en realidad, está totalmente fuera del control del jugador.
- ✓ Las distorsiones cognitivas que presentan a menudo los jugadores, en el sentido de **un recuerdo selectivo de las ganancias y minimizando las pérdidas**, queda patente en esta fase.
 - **En una segunda fase se aumenta la cantidad** económica dedicada al juego, se **le dedica tiempo y esfuerzo al estudio de las apuestas**, a intentar “controlar” a la máquina.
- ✓ Se invierte cada vez más cantidad de dinero para ganar o recuperar lo perdido y porque **el jugar produce un placer especial** y probablemente distinto al que produce a la mayor parte de otros jugadores.
- ✓ En muchos casos **el juego tiene la función de aliviar la disforia y la monotonía**, especialmente en la mujer, o **evadirse de los problemas**.
 - **En la tercera fase** se juega más cantidad de dinero a la esperada, con la idea de pagar deudas, aunque se es consciente, en algunos casos, que no se van a pagar. **Aumentan los problemas económicos**, endeudamiento, problemas familiares, problemas personales y de relación social.

- ✓ En algunos casos **se continúa jugando por el placer** que produce el hecho de jugar, en otros por el alivio de la disforia o por la evasión de problemas; y **jugadores más deteriorados juegan aunque refieren encontrarse mal incluso cuando están jugando, pero continúan haciéndolo.**
- ✓ **Comienza el desarrollo de una reputación negativa**, problemas de **depresión** o **ideas de suicidio** y un **deseo de recuperar aquellos días** de ganancias de la primera fase.
- ✓ Llegado a este punto la persona **ve pocas alternativas**: el suicidio, la cárcel, escapar o buscar ayuda.

Lesieur y Rosenthal (1991) añadieron a las fases propuestas por Custer, la fase de desesperanza o abandono, en la que los jugadores asumen que nunca podrán dejar de jugar y aún sabiendo que no van a ganar juegan hasta quedar agotados. El pronóstico en esta fase es muy negativo ya que la conducta de juego compulsivo se une al convencimiento de que es inútil hacer nada para intentar solucionarlo.

En palabras de Custer (1987), las características fundamentales del juego patológico son tres:

- I. Es un trastorno en el que la persona se ve obligada, por una urgencia psicológicamente incontrolable, a jugar. Aunque existen factores sociales, culturales e incluso bioquímicos en el juego patológico, está considerado un trastorno de características psicológicas.
- II. Es un trastorno persistente y progresivo de la conducta que acaba en una dependencia emocional respecto del juego. Es decir, implica un deterioro progresivo en la conducta de juego, partiendo de momentos iniciales en los que el juego y las apuestas son escasos hasta llegar al juego patológico, que puede desarrollarse a lo largo de períodos de 10 a 15 años.
- III. Es un trastorno que llega a afectar de forma negativa la vida personal, familiar y vocacional. (Recogido de Ochoa, E y Labrador F.J., 1994).

PERSONALIDAD DEL JUGADOR:

Se ha intentado descubrir el tipo de personalidad que definiría al jugador pero hasta ahora no se ha encontrado, como tampoco se ha encontrado la personalidad que define al adicto a determinada sustancia. La literatura especializada ha descrito una serie de características de personalidad en los jugadores:

- Mayor grado de psicopatía, padecer baja autoestima y/o depresión.
- Ser altamente competitivos, enérgicos, inquietos.
- Tener bajo nivel de activación, facilidad para el aburrimiento y gusto por el riesgo.
- Ser generosos hasta la extravagancia.
- Tener limitada capacidad de enfrentamiento a la realidad.
- Mantener sueños de grandeza y deseos de éxito.
- Necesidad de excitación.
- Presentar distorsiones cognitivas.

Pero estas características de la personalidad no aparecen de modo concluyente en los estudios, hay mucha diversidad. No ha llegado a definirse claramente si son características de la personalidad existentes en el jugador ya antes del juego o aparecen junto con el juego, ni tampoco si existe variabilidad en la presencia de dichas características dependiendo del tipo de juego.

LA LUDOPATÍA COMO CONDUCTA ADICTIVA

El Juego Patológico (o ludopatía) ha sido definido por múltiples autores como enfermedad o trastorno adictivo (Custer y Milt, 1985, Rosenthal, 1989; Lesieur y Heineman, 1988; Rodríguez Martos, 1987), y más recientemente por Ochoa y Labrador (1994) y Fernández Montalvo y Echeburúa (1997).

Griffiths en 1998 definía las adicciones comportamentales como:

- No químicas o no tóxicas. Cualquier comportamiento puede ser definido operacionalmente como adicción si cumple los criterios siguientes:

- **Saliencia:** referido a cómo una actividad particular se convierte en la más importante en la vida del individuo y domina sus pensamientos, sentimientos y conducta.
- **Modificación del humor:** experiencias subjetivas que la gente experimenta como consecuencia de implicarse en la actividad.
- **Tolerancia:** proceso por el cual se requiere incrementar la cantidad de una actividad particular para lograr los efectos anteriores.
- **Abstinencia:** estado emocional desagradable y/o efectos físicos que ocurren cuando una actividad particular es interrumpida o repentinamente reducida.
- **Conflicto:** se refiere a los conflictos que se desarrollan entre el adicto y aquellos que le rodean (conflicto interpersonal), conflictos con otras actividades (trabajo, vida social, intereses, aficiones), o dentro de los propios individuos (conflicto intrapsíquicos) que están involucrados en la actividad particular.
- **Recaída:** es la tendencia a volver a los patrones tempranos de la actividad que vuelven a repetirse restaurando los patrones más extremos de la adicción, a veces tras años de abstinencia y control.

A continuación se muestra **una comparativa entre la dependencia de sustancias psicoactivas y la dependencia del juego**, según DSM-III-R, recogida del libro El Juego Patológico de Ochoa y Labrador (1994, pag 37) que se reproduce por lo didáctica de la misma:

1° - Dependencia de Sustancias Psicoactivas: Preocupación frecuente por consumir drogas y/o por obtener dinero para seguir consumiendo.

Dependencia de Juego: Preocupación frecuente por jugar o por obtener dinero para jugar.

2° - Dependencia de Sustancias Psicoactivas: Con frecuencia, el uso de la sustancia se hace en mayor cantidad o por un período más largo de lo que el sujeto pretendía.

Dependencia de Juego: Jugar más cantidad de dinero o durante más tiempo del que se había previsto

3° - Dependencia de Sustancias Psicoactivas: Un deseo persistente o uno o más esfuerzos inútiles para suprimir o controlar el uso de la sustancia.

Dependencia de Juego: Esfuerzos repetidos para reducir o parar el juego.

4° - Dependencia de Sustancias Psicoactivas: Gran parte del tiempo se emplea en actividades para obtener la sustancia (vg., el robo), consumirla (vg., fumando en cadena), o recuperarse de sus efectos.

Dependencia de Juego: Sacrificio de alguna importante actividad social, profesional o recreativa en aras de poder jugar.

5° - Dependencia de Sustancias Psicoactivas: Intoxicación frecuente o síntomas de abstinencia cuando el sujeto tiene que desempeñar sus obligaciones laborales, escolares o domésticas (vg., no acude al trabajo a causa de la resaca, va al trabajo o a la escuela “drogado”, está bajo los efectos de la intoxicación mientras cuida a sus hijos), o cuando el uso de la sustancia es físicamente arriesgado (vg., conduce bajo los efectos de la intoxicación)

Dependencia de Juego: Con frecuencia el juego tiene lugar cuando se espera del sujeto que esté cumpliendo sus obligaciones sociales o profesionales.

6° - Dependencia de Sustancias Psicoactivas: Uso continuo de la sustancia a pesar de ser consciente de tener un problema social, psicológico o físico, persistente o recurrente, que está provocado o estimulado por el uso de tal sustancia (vg., el sujeto sigue consumiendo drogas a pesar de las discusiones familiares que provoca, de la depresión inducida por la cocaína, o de tener una úlcera que empeora con el alcohol).

Dependencia de Juego: Se continúa jugando a pesar de no poder pagar las deudas crecientes, o a pesar de otros problemas significativos (sociales, profesionales o legales) que el sujeto sabe que se agudizan con el juego.

7° Dependencia de Sustancias Psicoactivas: Tolerancia notable: necesidad de incrementar considerablemente la cantidad de sustancia (al menos en un 50%) para conseguir el efecto deseado o la intoxicación, o una clara disminución de los efectos con el uso continuado de la misma cantidad de sustancia.

Dependencia de Juego: Necesidad de aumentar la magnitud o frecuencia de las apuestas para conseguir la excitación deseada.

8° - Dependencia de Sustancias Psicoactivas: Síntomas de abstinencia característicos.

Dependencia de Juego: Intranquilidad o irritabilidad cuando no puede jugar

9° - Dependencia de Sustancias Psicoactivas: A menudo consume la sustancia para aliviar o evitar los síntomas de abstinencia.

Dependencia de Juego: Pérdidas reiteradas de dinero en el juego y al día siguiente intentos de recuperarlo

- **Scheffer**, en 1989, indicaba que una conducta adictiva es aquella que continúa a pesar de sus adversas consecuencias; al sujeto le parece que escapa a su control consciente y está precipitada por un sentimiento que puede ir desde un deseo moderado hasta una obsesión intensa.
- Otros autores (Blume, 1986; Echeburúa, 1992; Lesieur y Heineman, 1988; Robert y Botella, 1995; Rodríguez-Martos, 1987) **señalan determinados factores que son similares entre el juego patológico y el abuso de sustancias tóxicas**. Exponemos lo que recoge Secades, R. y Villa, A. (1998):

1. Una amplia aceptación social y disponibilidad ambiental.
2. Unos modelos explicativos similares para dar cuenta de ambas conductas.
3. Las reacciones psicológicas tras el consumo de los adictos a sustancias son similares a las de los jugadores patológicos. Básicamente bienestar, seguido de un sentimiento de culpabilidad.
4. Factores de personalidad comunes en las distintas adicciones (p ej., la búsqueda de sensaciones).
5. Los jugadores patológicos y los adictos a las drogas (especialmente, los alcohólicos) comparten espacios sociales comunes (bares, cafeterías, etc.).

6. El fenómeno de la coadición, es decir, el consumo excesivo de alcohol y el juego compulsivo aparece conjunta o secuencialmente en muchos casos, desconociéndose, en ocasiones, qué problema es más importante o el orden de aparición.
7. Estas conductas tienen un origen lúdico-social, apareciendo sólo posteriormente una pérdida de control.
8. Suponen un deterioro de diferentes ámbitos del estilo de vida de las personas que las padecen: familiar, social, laboral, personal, etc.
9. Se da una esclavitud del estilo de vida al mantenimiento de la adicción.
10. Las técnicas de tratamiento utilizadas en ambos trastornos son similares.
11. Su tratamiento conlleva múltiples recaídas.
12. Las personas afectadas exhiben “mecanismos de defensa” comunes (como la negación y la justificación) que tienden a mantener el problema y a obstaculizar la terapia.
13. Los procesos de abstinencia y recaída son similares. La recaída suele ocurrir en los primeros meses de abstinencia y las situaciones de riesgo y los componentes cognitivos implicados en la misma son equiparables.
14. El papel de los ex pacientes en el tratamiento puede ser importante, ya que cumplen la función de modelos o ejemplos de recuperación.
15. Los grupos de autoayuda (de Alcohólicos o de jugadores) cumplen un papel relevante en el tratamiento y mantenimiento de la abstinencia.
16. Por último, se destaca también la importancia de la terapia grupal.

CRITERIOS DIAGNÓSTICO DE JUEGO PATOLÓGICO O LUDOPATÍA

- El Juego Patológico está considerado en la literatura científica, por la mayor parte de los profesionales, como una conducta adictiva, pero tanto en el DSM-IV-TR, como en la CIE 10, está incluido en los trastornos del control de los impulsos no clasificados en otros apartados.
- Los criterios diagnósticos del Juego Patológico en el DSM-IV son:
 - ✓ El *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales* (en inglés *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, DSM*) de la Asociación Estadounidense de Psiquiatría (en inglés American Psychiatric Association, o APA) contiene una clasificación de los trastornos mentales y proporciona descripciones claras de las categorías diagnósticas, con el fin de que los clínicos y los investigadores de las ciencias de la salud puedan diagnosticar, estudiar e intercambiar información y tratar los distintos trastornos mentales.
 - ✓ La OMS recomienda el uso del Sistema Internacional denominado CIE-10, acrónimo de la Clasificación internacional de enfermedades, décima versión, cuyo uso está generalizado en todo el mundo.
 - ✓ El DSM se elaboró a partir de datos empíricos (Prácticos) y con una metodología descriptiva, con el objetivo de mejorar la comunicación entre clínicos de variadas orientaciones, y de clínicos en general con investigadores diversos.
 - ✓ Por esto, no tiene la pretensión de explicar las diversas patologías, ni de proponer líneas de tratamiento farmacológico o psicoterapéutico, como tampoco de adscribirse a una teoría o corriente específica dentro de la psicología o de la psiquiatría.
 - ✓ Una concepción errónea muy frecuente es pensar que la clasificación de los trastornos mentales clasifica a las personas; lo que realmente hace es clasificar los trastornos de las personas que los padecen.

- ✓ Es importante aclarar que siempre debe ser utilizado por personas con experiencia clínica, ya que se usa como una guía que debe ser acompañada de juicio clínico, además de los conocimientos profesionales y criterios éticos necesarios.

A. Comportamiento de juego des adaptativo, persistente y recurrente, como indican por lo menos cinco (o más) de los siguientes ítems:

1. Preocupación por el juego (p.ej., preocupación por revivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura, o pensar formas de conseguir dinero con el que jugar).
2. Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.
3. Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.
4. Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego.
5. El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (p.ej., sentimiento de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).
6. Después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo (tratando de “cazar” las propias pérdidas).
7. Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.
8. Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo o abuso de confianza, para financiar el juego.
9. Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego.
10. Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.
11. El sujeto describe la presencia de un impulso intenso de jugar difícil de controlar, y afirma ser incapaz de dejar de jugar mediante el único esfuerzo de su voluntad.
12. Preocupación con sentimientos e imágenes mentales relacionadas con el acto de jugar o con las circunstancias que lo rodean.

Consecuencias de la ludopatía

Los problemas más comunes generados por este trastorno son el consumo de drogas y alcohol, ansiedad, depresión, problemas financieros, sociales y legales (incluyendo una bancarrota, divorcio, pérdida del trabajo, ir a prisión), ataques cardíacos (a raíz del estrés y la excitación del juego), e intentos de suicidio.

El hecho de obtener el tratamiento adecuado puede ayudar a prevenir muchos de estas complicaciones.

De acuerdo con la experiencia en lo que siempre se tropieza es en la prevención y es ahí donde los padres deberán prestar atención a la conducta de sus hijos adolescentes. Si presentan **ansiedad, pierde interés en las cosas que le gustan, o se encuentran irritables, entonces el preguntarse qué le está pasando a su hijo.**

Asimismo es necesario tener una familia fortalecedora, basada en la comunicación y en el afecto. Por eso, **es importante conocer las amistades del menor, pues la presión del grupo suele ser un factor importante por el cual ingresan a los juegos de azar.**

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

De acuerdo con los estudios sobre la prevalencia de la adicción al juego realizado; se expone lo siguiente:

- Existe un alto componente social en el juego: La fuerte influencia televisiva, y la masiva presencia de maquinas tragamonedas en las poblaciones y lugares públicos, además; 2 de cada 3 personas que juegan o han jugado, afirman hacerlo en compañía de otros individuos de su entorno. De hecho, el juego de azar en familia (ya sea cónyuge, pareja u otro familiar), es la fórmula más habitual.
- El deseo que mueve dicho comportamiento es claro: mejorar la situación económica, aunque hay una clara conciencia de que el juego no es una vía factible para ganar dinero.
- En el fondo, todo esto guarda una estrecha relación con el tipo de juegos que cuentan con mayor incidencia, es decir, las loterías, y su señuelo publicitario de convertir los sueños en realidad.
- Pese a esto, un porcentaje elevado de la población reconoce jugar en solitario, componente que acompaña al juego problemático y no al social.
- Socialmente se considera que la responsabilidad del juego debe recaer sobre el individuo.
- El juego de azar es adictivo y la ludopatía una enfermedad difícil de rehabilitar y precisamente los jugadores creen poseer el control sobre el mismo.
- Ante esta opinión tan generalizada se imponen programas de educación social para fomentar el concepto de limitación en el juego así como para tratar de eliminar el concepto de "ilusión" de los mensajes publicitarios de los juegos y apuestas del Estado.
- De los datos de los estudios realizados **se puede afirmar que es más fácil no iniciarse en el juego que dejar el hábito** lo que indica que las medidas preventivas logran mayor eficacia que las paliativas.
- La relación entre juego, consumo de alcohol, tabaco y otras sustancias es patente.
- Este hecho pone de manifiesto la necesidad de estudiar esta situación en nuestro país, los lugares en los cuales se puede jugar y las posibilidades de asociar en el mismo local juego y otras sustancias.
- Que vital será una legislación clara y eficiente, y programas de prevención dirigidos a todos, comenzando por nuestros niños.

“El dolor que no se desahoga con lágrimas puede hacer que sean otros órganos los que lloren.” Francis J. Braceland Psiquiatra

“Nadie puede hacernos sentir inferiores sin nuestro consentimiento.” Eleanor Roosevelt (1884-1962)
Defensora de los derechos sociales, diplomática

“Hemos de proceder de tal manera que no nos sonrojemos ante nosotros mismos.” Baltasar Gracián (1601-1658) *Escritor español*.

“Un caballero se avergüenza de que sus palabras sean mejores que sus actos.” Confucio (551 AC-478 AC) *Filósofo chino*.

Pastor Gonzalo González

Terapeuta

Noticias del mundo acerca de la ludopatía:

Rusia:

Vladimir Putin: “Los Ludópatas son Incompetentes Sociales”

La nueva legislación en Rusia determina que una adicción al juego es la base legal para limitar los derechos y las libertades de las personas. Y una vez declarada esa persona como incompetente sería puesta bajo tutela.

08/01/2013

El tutor encargado tendrá la responsabilidad de distribuir los ingresos de esa persona, se trate de salario, pensión u otro ingreso. Sin embargo, al individuo todavía se le permitiría llevar a cabo pequeñas operaciones económicas diarias.

El presidente ruso, Vladimir Putin, firmó las enmiendas el pasado viernes, que entrarán en vigor tan pronto como se publiquen en el boletín oficial del país.

Rusia emprendió su particular cruzada contra el juego en 2009, prohibiendo todos los casinos y locales de juego en el territorio. Cuatro zonas legales se establecieron en Vladivostok, Región de Krasnodar, Kaliningrado y la región de Altai.

La prohibición fue un duro golpe para la industria del juego en el país, con muchos casinos que debieron trasladarse al extranjero y otros que cerraron.

México:

La investigadora de la UP señala que la ludopatía debe atenderse como cualquier adicción porque es una problemática que está afectando a México, desde edades muy tempranas, como es la adolescencia y casi de la misma manera a hombres, que a mujeres.

“La ludopatía es una alteración al comportamiento, donde el individuo ya no tiene control de sí mismo y sólo lo motiva el impulso al juego. Surge por cuestiones emocionales: ansiedad, soledad, problemas familiares, todo esto hace que la gente se refugie en el juego, en las apuestas.

De acuerdo a la académica, la ludopatía, como cualquier adicción busca finalmente llenar vacíos emocionales o afectivos, dentro de cualquier etapa de la vida.

“Digamos que es una manera de llenar vacíos afectivos sobre todo más encaminados a la soledad. Es como decir tengo problemas en la familia tengo problemas en la pareja, tengo problemas en el trabajo y el hecho de jugar y apostar me llega la sensación de poder y de tener control de la situación”

Perú;

El reglamento de la Ley para la Prevención y el Tratamiento de la Ludopatía en las Salas de Juego de Casino y Máquinas Tragamonedas prohíbe el ingreso de personas con esta enfermedad en dichos establecimientos.

"Algunas familias de nuestro país se ven afectadas por personas que han adquirido el vicio del juego. Por eso se ha reglamentado esta ley, con el fin de que a partir de ahora los casinos estén obligados a tomar todas las medidas necesarias para evitar que las personas (inscritas) en el registro de ludópatas ingresen en estos centros", declaró. Publicado: 04/04/2013

EEUU:

Mi suerte va a cambiar" dicen las vallas publicitarias, uno de los recursos utilizados para la campaña que se está llevando a cabo en el condado de Blair. La estrategia se basa en el supuesto de que, cuando una persona es adicta a las apuestas o al juego en general, continuamente se repite a sí misma que su suerte está por cambiar. Esta realidad impediría que el jugador pare de realizar apuestas provocando como consecuencia que continúe perdiendo dinero de manera constante.

Análisis y presupuesto

De acuerdo con cifras oficiales, en el condado de Blair existen cuatro mil personas que muestran un cuadro clínico típico de adultos con problemas patológicos de adicción a las apuestas.

Igualmente, la proporción de menores de edad involucrados en el tema de las apuestas es un tanto alarmante, ya que se sabe que un 16% de los menores entre 12 y 17 años, han apostado con dinero real en línea o a través de la lotería, en los últimos 12 meses.

El tema de las apuestas y su prevención, es realmente nuevo ya que en el pasado, todas las campañas para controlar adicciones se centraban en las problemáticas de las drogas y el alcohol.

No obstante, ahora existe una canalización de recursos del estado hacia la prevención de problemas de adicción a las apuestas como resultado de la introducción de casinos en el oeste de Pensilvania en el 2007.

El fondo de prevención cuenta con un presupuesto anual de 1.5 millones de dólares y durante los primeros años, los recursos fueron utilizados para la construcción de un centro para tratar a los adictos y es ahora cuando se pueden destinar recursos para el desarrollo de la campaña y el pago de la pauta para la difusión de la misma. La campaña se ha hecho extensiva a anuncios en radio, material impreso además de las vallas publicitarias y el resto de los recursos se han destinado al entrenamiento y el pago de nómina para expertos en los centros de atención para pacientes que soliciten ayuda en el tema.

La base del programa está desarrollada alrededor de técnicas para la correcta configuración de toma de decisiones y sobre todo para prevenir la aparición de cualquier tipo de comportamiento auto-destructivo.

Parece ser que el modelo ha sido desarrollado de una manera bastante interesante y será importante considerarlo para aplicarlo en otros estados en la medida en que las legislaciones con respecto al juego en línea comiencen a verse en los Estados Unidos.

Chile:

→ Todos sabemos cómo ha crecido la oferta de los casinos en Chile. Antiguamente había con suerte tres casinos a lo largo del país y hoy ya suman muchos más.

El poder de Enjoy se ha podido apreciar en los últimos años en nuestro país y de qué manera ha ido ampliando su oferta de casinos. Un clan familiar encabezado por Antonio Martínez Ruiz, que hoy factura más de 180 millones de dólares al año con sus casinos a lo largo del país y uno en Mendoza. Hace 33 años, se hizo cargo del Casino de Viña del Mar. Hoy el holding es el líder del negocio.

→ Noviembre 2009, se registra que en Chile hay registradas **250.000 máquinas tragamonedas callejeras**, sumado a los **15 casinos** que hoy están en operación (más otros tres que se están construyendo), hace que el problema de la ludopatía cada vez llegue a más sectores de la sociedad.

→ Caso Mackenna: Autoridades hace un llamado a no exponer a niños donde haya ludopatía y consumo de alcohol. El caso de un supuesto abuso sexual en un casino de Viña del Mar impactó por la prominencia del acusado, pero muchos se preguntan qué hacía una niña en ese recinto. El establecimiento involucrado dejó en claro que no se permiten menores de edad en sus salas de juego en un comunicado, pero las superintendencias no regulan los recintos de juego sino que las municipalidades son las que se deben encargar de su control.

Frente a esto, el Sename apuntó a otro problema que pretende solucionar, eliminando las guarderías en los casinos para imponer la completa responsabilidad de los padres en el cuidado de sus menores. Aunque expertos dicen que no son los únicos quienes deben preocuparse, sino que los casinos deben tener sus políticas públicas

¿Cuántos casinos pueden funcionar en Chile?

Sólo pueden funcionar 24 casinos de juego, excluyendo a la R. Metropolitana donde no se pueden instalar; y a la comuna de Arica que se rige por una ley especial que no limita su número (Ley N°19.669). La Ley de Casinos establece que en cada región puede existir un máximo de 3 casinos y uno como mínimo, y no pueden estar ubicados a una distancia vial inferior a 70 Km

→ **El mercurio:** Jueves 04 de abril de 2013

El complejo caso de las tragamonedas

Subsiste la pregunta moral relativa a si conviene que el país siga ampliando una actividad que daña a los sectores más jóvenes y culturalmente menos preparados...

Este diario ha venido advirtiendo la anómala situación de las máquinas tragamonedas en Chile. Hace más de una década, ellas se instalaron en los barrios como casos excepcionales. Hoy, según cifras del gremio que las agrupa, cerca de 700 mil juegos de azar electrónicos operan en 167 mil tiendas de barrio a nivel nacional. Tales cifras son desvirtuadas por la Asociación Chilena de Casinos de Juego como "absolutamente abultadas y fuera de toda realidad... Una ficción para... presionar para que haya una regulación". Su estimación es de entre 100 mil y 150 mil unidades. Esto, sin contar verdaderos mini casinos ilegales, que operan sin ninguna regulación.

Propietarios y distribuidores de tales máquinas han operado gracias a la combinación de un vacío legal y la voluntad de algunas municipalidades de autorizar estos juegos de azar, por los atractivos ingresos que generan. Según el gremio de operadores de tragamonedas, 85% de las municipalidades del país emite o

ha emitido patentes que las autorizan. Si tales cifras son ciertas, los tragamonedas generan ingresos por mil millones de dólares anuales. A cambio, los almacenes pagan una patente semestral de 1 UTM (\$40.005) y el IVA correspondiente.

La Ley de Superintendencia de Casinos clasifica a estos aparatos electrónicos como juegos de azar y, por ende, restringidos a los casinos, pero algunos municipios los califican como juegos de destreza, de libre operación. Esto da pie a instancias poco claras, como los informes a los operadores evacuados por la quebrada U. del Mar, en convenio con una empresa, sosteniendo que son juegos de destreza, para así obtener los permisos municipales.

Por años, otros actores de la industria de juegos, como los casinos y la Polla Chilena, se han opuesto a la legalización de las tragamonedas. Su oposición a la entrada de un nuevo actor a la industria es comprensible, así como la preocupación sobre los riesgos de un aumento en la adicción al juego. Sin embargo, desde 2005 el Estado impulsó la construcción de nuevos casinos. Hoy operan 24 en el país, 17 regulados por la superintendencia del ramo y siete construidos antes de la ley que les permite funcionar bajo el sistema de concesión municipal. Y este año podrían sumarse hasta otros cuatro, una vez concluido el nuevo proceso de licitación, en julio próximo.

Legalizar y regular este sector beneficiaría a quienes operan las máquinas y las distribuyen, y los municipios podrían aumentar y controlar los ingresos por esta actividad. Una regulación similar a la que se aplica a los juegos en los casinos debería establecer normas de calidad y de porcentaje de retorno para los jugadores. Por ejemplo, las tragamonedas de los casinos reportaron un promedio de porcentaje de retorno de 93% de las apuestas en los últimos 12 meses, según informe de la superintendencia en febrero pasado. Sobre cuánto pagan a sus jugadores las tragamonedas de barrio no hay cifras confiables, ni posibilidad de reclamos a la autoridad, como sí la tienen quienes acuden a los casinos. Urge poner orden y regular un sector que opera al margen de la ley y cuyos usuarios están desprotegidos. Desde esta perspectiva, es entendible que el Gobierno impulse ahora un proyecto de ley para regular esta actividad: serían legales las máquinas de azar en salas de juego populares, pero esas empresas pagarían el mismo impuesto específico que los casinos y quedarían sujetos a la superintendencia del ramo.

Pero, más allá de la formalidad legal, subsiste la pregunta moral relativa a si conviene que el país siga ampliando una actividad que daña a los sectores más jóvenes y culturalmente menos preparados, exponiéndolos, por eso mismo, tanto más a ludopatías ruinosas para ellos y sus familias. Falta aquí un debate que considere mucho más que la conveniencia de operadores, municipalidades y fisco.

Las municipalidades son los agentes fiscalizadores de los casinos:

El organismo emitió un oficio a todas las municipalidades del país, con el objetivo de darles a conocer el contexto que deben tener en cuenta al momento de determinar el otorgamiento de una patente municipal que

habilite la explotación de una máquina de juego electrónica de destreza, sin que ello implique una transgresión al ordenamiento jurídico vigente.

(Melipilla, 25 de abril de 2013) Mediante declaración pública, la Superintendencia de Casinos de Juego (SCJ) valoró el precedente sentado por la Municipalidad de Melipilla en su lucha legal contra los locales de tragamonedas, en la cual la Corte Suprema le dio la razón y le presenta como ejemplo al resto de las comunas del país de no transgresión del ordenamiento jurídico existente.

Dice la declaración que, “la Superintendencia tomó conocimiento del fallo de la Corte Suprema del 11 de abril pasado que confirmó la sentencia de la Corte de Apelaciones de San Miguel del 15 de marzo de este año, sentencia en la cual la Corte de San Miguel rechazó el recurso de protección interpuesto por un operador de máquinas tragamonedas en contra del alcalde de la Municipalidad de Melipilla, Mario Gebauer, por haber denegado una patente municipal para la explotación de máquinas de juego electrónicas, por considerar que se trataba de máquinas de azar y no de máquinas de habilidad y destreza.

Luego agrega que la Municipalidad de Melipilla consultó a la Superintendencia de Casinos de Juego respecto de las máquinas que se solicitaba explotar en su comuna, bajo la convicción que los tragamonedas son máquinas de azar y no de destreza, lo que fue ratificado en su fallo por la Corte de Apelaciones de San Miguel, siendo dejado a firme por la Corte Suprema.

“De este modo, dicho Tribunal Superior de Justicia estableció que el actuar de la Municipalidad de Melipilla, consistente en negar el otorgamiento de una patente municipal -aun en calidad de provisoria-, se ajustaba a derecho, debido a que sólo está obligado a otorgar una patente municipal cuando la actividad para la cual se solicita es lícita, lo que no ocurre en el caso materia del recurso de protección, en que la patente se estaba requiriendo para explotar máquinas de azar, lo que se encuentra prohibido por el ordenamiento jurídico, salvo que exista una ley que expresamente lo autorice.

Finalmente, recuerda que a fines de agosto del año pasado, la Superintendencia emitió un oficio a todas las municipalidades del país, con el objetivo de darles a conocer el contexto que deben tener en cuenta al momento otorgar una patente municipal que habilite la explotación de una máquina de juego electrónica de destreza, sin que ello implique una transgresión al ordenamiento jurídico vigente.