

**Montevideo, 23 de marzo de 2016**

## **ANTE LOS PROYECTOS DE LEY DE JUEGOS DE AZAR**

### **Los Problemas de Juego en el Uruguay**

Dr. Oscar Coll

Encargado del Programa de Prevención y Tratamiento

Del Juego Patológico

Un nuevo proyecto de ley sobre los juegos de azar se presenta al Parlamento Nacional en el Uruguay. Pero tristemente es más de lo mismo, es un proyecto centrado en la recaudación y explotación de los juegos de azar y de apuestas por dinero. Así planteado es un claro multiplicador de ludopatías. De nuevo el mercado y el afán de lucro por arriba de la salud humana. Pero la situación es mucho más grave de lo que puede parecer a primera vista, como iremos demostrando.

Lo primero que hay que señalar es que en pleno siglo XXI dicho proyecto de ley no presenta ni una sola palabra sobre la Promoción del Juego Responsable. La mayoría de los países que han modificado y actualizado su ley sobre los juegos de azar y apuestas por dinero, incorporaron conceptos de prevención debido a los enormes daños que esta industria puede llegar a producir, no sólo sobre la salud mental sino también sobre la salud física, sobre el deterioro social, lo que genera además grave detrimento de la cultura y los perjuicios sobre valores fundamentales del país. Esto puede llevar a afectar incluso la identidad nacional.

## **1.- Prevalencia de los Problemas con el Juego en el Uruguay.-**

Según últimas investigaciones el 2% de la población uruguaya mayor de 18 años, o sea 46.000 personas, presenta problemas con el juego; un 0,9%, es decir 21.000 personas, tienen juego problemático, y el 1.1% que son 25.000 personas tiene una ludopatía o enfermedad provocada por el juego, muchos de ellos con cuadros muy graves.

Estas cifras ya confirman un problema de Salud Mental al estar su prevalencia por encima de la esquizofrenia y del trastorno bipolar. Pero también se ha vuelto un problema de salud física ya que está por encima de la enfermedad de Parkinson, y de muchos cánceres, como por ejemplo el de hígado, el de esófago, el de páncreas y el melanoma. La lista puede ser mucho más extensa pero lo importante es que ya es un problema de salud mental y de salud física de las personas; y va en aumento.

## **2.- La falsa percepción de los problemas de juego.-**

Los problemas con el juego están en las entrañas de nuestra sociedad, basta tocar el tema a nuestra población y observamos que abundan los cuentos y relatos sobre las historias de jugadores. Culturalmente el juego está muy arraigado en nuestro país, viene con nuestra historia. Si bien es cierto que recién al final del siglo XX, o sea a partir de 1995, los problemas con el juego empiezan a aumentar de forma mantenida y persistente. Antes, los casos eran pocos y de más difícil tratamiento y se los asociaba por lo general a una persona de mal vivir.

A partir de 1995 surgen una serie de cambios a nivel mundial, la globalización, las apabullantes nuevas tecnologías, el uso de internet. En nuestro país comienza la asociación público-privada permitiendo la entrada de transnacionales al mercado de juego. Se cambia la tradición de poner los casinos y lugares de juego en los balnearios alejados de los hogares, y concebida en la industria turística con el doble fin de

entretener al visitante y aprovechar el ingreso de divisas. Empiezan a instalarse lugares de juego en las principales avenidas, en los shopping, en comercios de grandes superficies. Sin embargo hoy en día se sigue considerando este problema como algo muy menor. Esto se debe a un triple ocultamiento.

El primero es el de los propios pacientes y de sus familiares, por estar asociado este problema al viejo concepto del “timbero”, persona de mal vivir, y que no respetaba los valores familiares y sociales. Queda un estigma que se tiende a ocultar. Es posible que en el pasado tuviera alguna utilidad porque ponía un límite, pero actualmente hay un porcentaje grande de los que la padecen que son “curables” o susceptibles de ser rehabilitados.

El segundo ocultamiento viene de los empresarios o de las personas que lucran con el juego, que tienden a no ver la gravedad de la enfermedad, por temor a perder sus ingresos; es más fácil minimizar el problema y seguir de largo.

Finalmente el tercer ocultamiento proviene de la clase política, y al ser los representantes de la sociedad observamos que todavía falta mucha información y se tiende a pensar que es un problema muy menor frente a otros notorios que tiene el país. Demostraremos que esto no es así y que se puede transformar en un problema de gravísimas consecuencias.

### **3.- Es una enfermedad progresiva y acumulativa.-**

Cuando en un departamento, provincia, estado o país no se realiza un adecuado estudio de base científica sobre las ofertas de juego, como por ejemplo los lugares en donde instalarlas y la cantidad de propuestas, esto puede terminar provocando un daño de proporciones gigantescas. Se termina generando una sobreoferta de juegos de azar y de apuestas por dinero. En general la comunidad científica acepta que un casino o sala de juegos debe estar instalado en ciudades o pueblos de más de 400.000 habitantes, de esta manera se establece un buen rendimiento económico

para la empresa con un mínimo de generación de juego patológico. Lo mismo debe ser pensado para las máquinas tragamonedas de los casinos como para las tragamonedas barriales. Lo recomendable es que haya una por lo menos para cada 2.000 o 3.000 habitantes.

Si no se cumple con estos requisitos se va a producir una sobreoferta de juego que de forma más lenta o más rápida, pero sí de manera inexorable, va a provocar un aumento de los problemas de juego; de ahí el concepto de que es una enfermedad progresiva. El crecimiento a cantidades verdaderamente alarmantes es típico de los tragamonedas barriales, se multiplican rápidamente y se extienden por todo el territorio nacional; también con el paso de los años van adquiriendo más poder adictivo. La regla a mayores ofertas de juego mayores problemas con el juego en un país es un axioma matemático.

Al fenómeno progresivo hay que agregarle el fenómeno acumulativo. Esto se debe a varias causas; la persona vulnerable a terminar en una ludopatía, realiza un recorrido en su forma de jugar antes de caer en la enfermedad que puede llevar muchos años, incluso más de una década.

La actual prevalencia de 1.1%, es decir cerca de 25.000 personas aquejadas de una ludopatía, no viene del año pasado, sino de por lo menos 15 años atrás. También es cierto que con el mayor poder adictivo estos tiempos cada vez son menores. El paciente comienza por el llamado hábito de juego que es la concurrencia habitual a los lugares de juego; sin darse cuenta pasa a la segunda fase, que es la entrada en el llamado juego excesivo, comienza a apostar al límite de sus posibilidades. Al continuar jugando llega a un punto en que el juego comienza a generarle problemas, no puede pagar las cuentas del agua, del teléfono o de la luz, o tiene que recurrir a pedir préstamos; aquí estamos en el llamado juego problemático. En estos momentos hay 21.000 personas en dicha situación. Finalmente se entra en la enfermedad, donde aparece la compulsión y el no poder parar de jugar entrando en una espiral de pérdidas y de daños para él y para los que lo rodean. Dentro de una sala de juegos se van acumulando personas con juego problemático y juego patológico, que terminan deambulando de un lugar de juego a otro. Si todas las personas consultaran y buscaran tratamiento, decisión que la mayoría no toma,

igual hay un porcentaje cercano al 20% que no se cura o no se rehabilita y esa gente queda atrapada dentro de las salas de juego; por lo tanto, como fue dicho, se va generando el proceso de la acumulación.

#### **4.- Cantidad de ofertas de juego en la actualidad en el Uruguay.-**

Los analizaremos según familias de juegos:

- a) 12 Casinos y 23 salas de juegos. Hay un total de 35 lugares de juegos de este tipo en todo el país.
- b) Loterías: 206 agencias y sus 6.730 sub agencias respectivas.  
Quiniela, Tómbola, 5 de Oro, Raspadita, Supermatch: 225 agencias y sus 6.730 sub agencias respectivas.
- c) 7.000 máquinas tragamonedas dentro de los Casinos y Salas de Juego. Máquinas tragamonedas barriales, se estima una cantidad cercana a las 25.000.
- d) Juegos online: El 4% de la población juega por dinero por vía online, son 91.000 personas.
- e) 2 Hipódromos: Maroñas y Las Piedras.

Si analizamos la cantidad de ofertas de juego en nuestro país, observamos que es enorme en relación al número de habitantes; veremos los elementos más preocupantes:

Casinos y salas de juegos. Actualmente no es posible separar estos lugares de juegos. Según la tradición, los Casinos eran los más peligrosos en generar problemas de juego, hoy en día esto no es así. La mayor cantidad de consultas por problemas con el juego proviene de las Salas de Juego, ubicadas en las principales avenidas y en las grandes superficies como los shopping o centros comerciales. Los viejos juegos de paño cada vez son menos, en cambio los juegos con las nuevas tecnologías que son informatizadas, con software muy adictivos y conectados a internet tienen mucho más poder adictivo. La cantidad de 35 lugares de Juego entre Casinos y Salas de Juegos es una enormidad. Esta cantidad de ofertas de

juego debería estar planificada para un país de 15.000.000 de habitantes, esto es, 5 veces más de lo que debiera para Uruguay.

El segundo elemento es el número del plantel de 7.000 máquinas tragamonedas dentro de los Casinos, que son los instrumentos de mayor poder adictivo; es una cifra descomunal, estaría pensado para un país de por lo menos nuevamente de 15.000.000 de habitantes. La relación de una máquina cada 450 habitantes que nos da a nivel nacional, ubica al Uruguay dentro de los países con serios problemas con el juego.

El tercer elemento altamente preocupante es la cantidad que se estima de máquinas tragamonedas barriales y es también enorme, y si la comparamos con España que ha legalizado esta práctica, nuestro país tiene el doble de la que hay en toda España en relación a la cantidad de habitantes; este país además está dentro de Europa como los de mayor problemas con el juego. Es preocupante.

Y para finalizar el cuarto aspecto que más preocupa, son los juegos online, ya que hay un 4% de la población que juega por dinero a través de internet. Este dato ya exige tomarlo como alarma, porque si se llega a instalar en el país con el ingreso de transnacionales, va a penetrar dentro de los hogares, y rápidamente ascenderá al 25% afectando seriamente a la gente más joven.

En conclusión: si sumamos todo esto, el panorama para los próximos años es desolador, porque hay ofertas de juego 5 veces superior a lo que se precisa. Por lo tanto el fenómeno progresivo y acumulativo es ya inexorable.

## **5.- El Poder Adictivo de los Juegos.-**

Cada vez más se continúan inventando juegos con mayor capacidad adictiva. Cuando una Ley de Juegos de Azar está basada solamente en las leyes del mercado, para que una empresa supere a otra, de acuerdo a la libre competencia, las empresas tienen que inventar y ofrecer juegos que sean más atractivos, pero también se vuelven con mayor capacidad de

generar dependencia, que son en definitiva los juegos que dejan más ganancias para la empresa.

En nuestro país, en la actualidad, los juegos con mayor poder adictivo son los slots de tipo C o los que están dentro de los Casinos; luego vienen los tragamonedas barriales. Pero lo peor está por venir y es todo lo relativo a los juegos online; la persona se refugia en el anonimato y puede pasar muchas horas jugando, en juegos que son enormemente adictivos, ya que son continuos y además se puede jugar a varios juegos a la vez, o en varias salas virtuales en forma simultánea, y en la comodidad de su hogar se puede estar consumiendo alcohol, fumando tabaco o marihuana e incluso drogas más potentes, generando así el fenómeno de la poliadicción. Estos mismos conceptos se llevan al Celular, a la Tabletas, al Smartphone, en donde la persona sigue jugando como extensión de su casa en cualquier lugar de la ciudad. Lo peor de esto es que afecta a los menores de edad. Además el juego online provoca la aparición del llamado multijugador, que es aquel que combina el juego presencial con el juego online. El Uruguay es un país extremadamente vulnerable a este tipo de juegos, ya que tiene una capacidad de bajada a través de la fibra óptica de las mejores del mundo, también la penetración a los hogares es muy grande y si le sumamos el Plan Ceibal para menores y para adultos mayores, el impacto que puede tener la entrada de juegos online puede ser de una gravedad extrema.

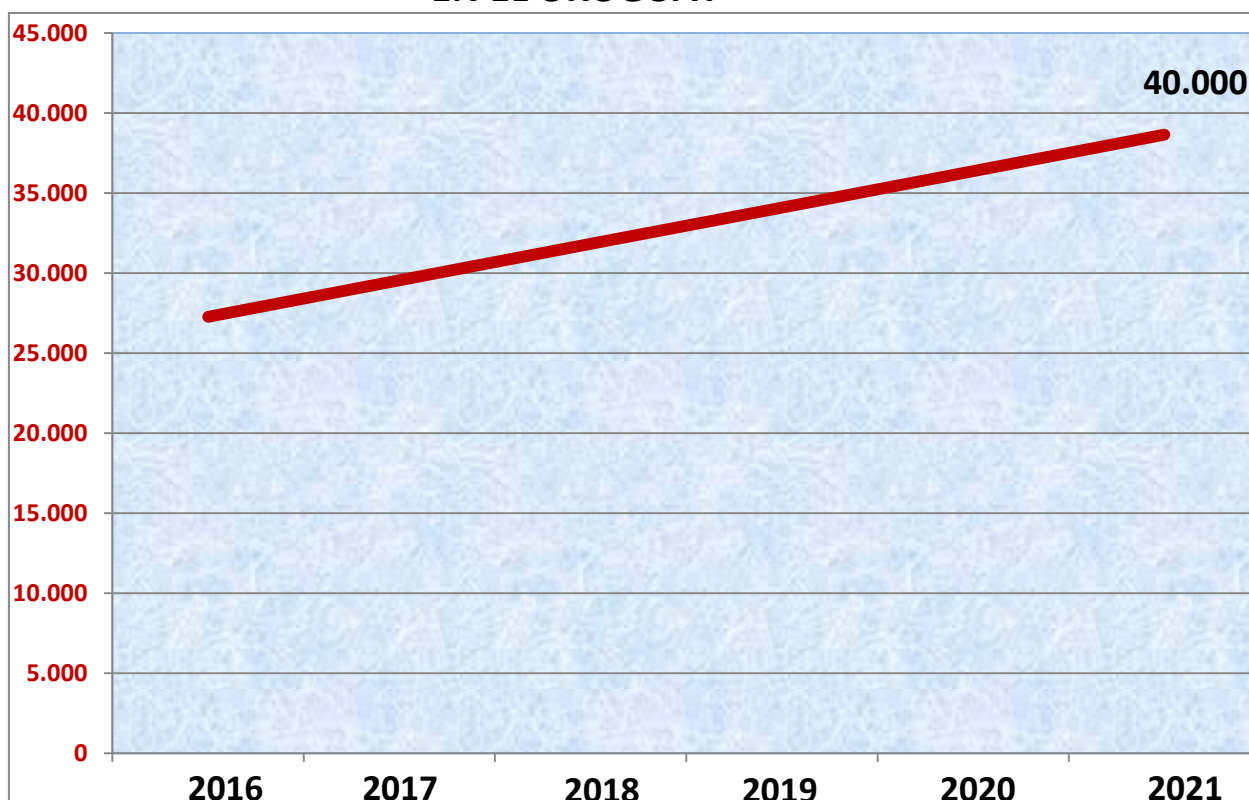
Otro axioma matemático: a mayor poder adictivo mayor cantidad de problemas con el juego.

#### **6.- Gráfica de estimación de los Problemas con el Juego para los próximos años.-**

Con la cantidad de ofertas de juegos ya instalados, con un poder adictivo cada vez mayor, es inevitable que los problemas con los juegos de azar continúen en aumento en los próximos años. Si en 15 años se llegó a 1.1% de ludopatías, estimamos que en la mitad de tiempo la prevalencia de la ludopatía se va a ubicar entre el 1.4% y el 1.5% en el mejor de los

escenarios; en otras palabras: 40.000 personas van a estar afectadas por este problema (ver gráfica 1).

### ESTIMACIÓN DEL AUMENTO DEL JUEGO PATOLÓGICO EN EL URUGUAY



**GRÁFICA 1**

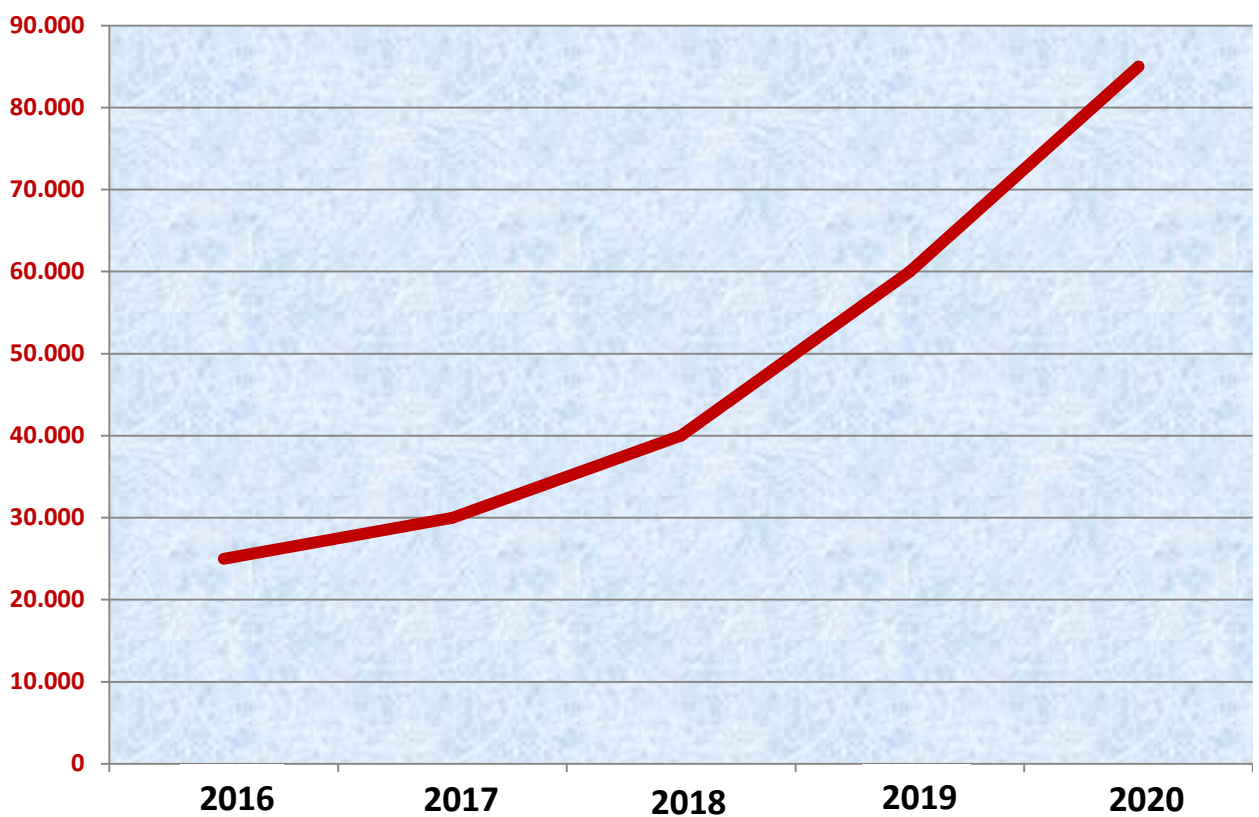
La única forma de frenar un poco este crecimiento es limitando las ofertas de juego, y que no ingresen más juegos a nuestro país y establecer por ley la Promoción del Juego Responsable.

Pero lo extremadamente grave sería que se apruebe un Proyecto de Ley sin las garantías necesarias para la población, que se piense en el afán recaudatorio y en los logros económicos, con total desprecio de la Salud Pública. Otro tipo de sensibilidad que la manifestada hasta ahora se precisa para realizar una buena Ley de Juegos de Azar.



Con una mala Ley de Juegos los problemas que se pueden generar se vuelven gravísimos, se puede entrar en una situación catastrófica de difícil salida. Una mayor cantidad de ofertas de juego más el aumento del poder adictivo va a provocar una mutación en el ritmo de crecimiento y de un aumento de tipo lineal, que ha sido el de los últimos años; se va a pasar a un crecimiento de los problemas con el juego de tipo exponencial. (Gráfica 2)

### **ESTIMACIÓN DE CANTIDAD DE PACIENTES CON UNA MALA LEY DE JUEGOS DE AZAR**



**GRÁFICA 2**

El número de afectados se multiplica por dos o por tres.

Los fenómenos identificatorios masivos se multiplican y por el contagio mental consecuente se produce un aumento de tipo exponencial. A su vez se va a engendrar una identificación modelo entre el padre y/o la madre a hijos y se va a continuar a través de la trasmisión entre generaciones, afectando en definitiva los valores de un país, produciendo una indeseable

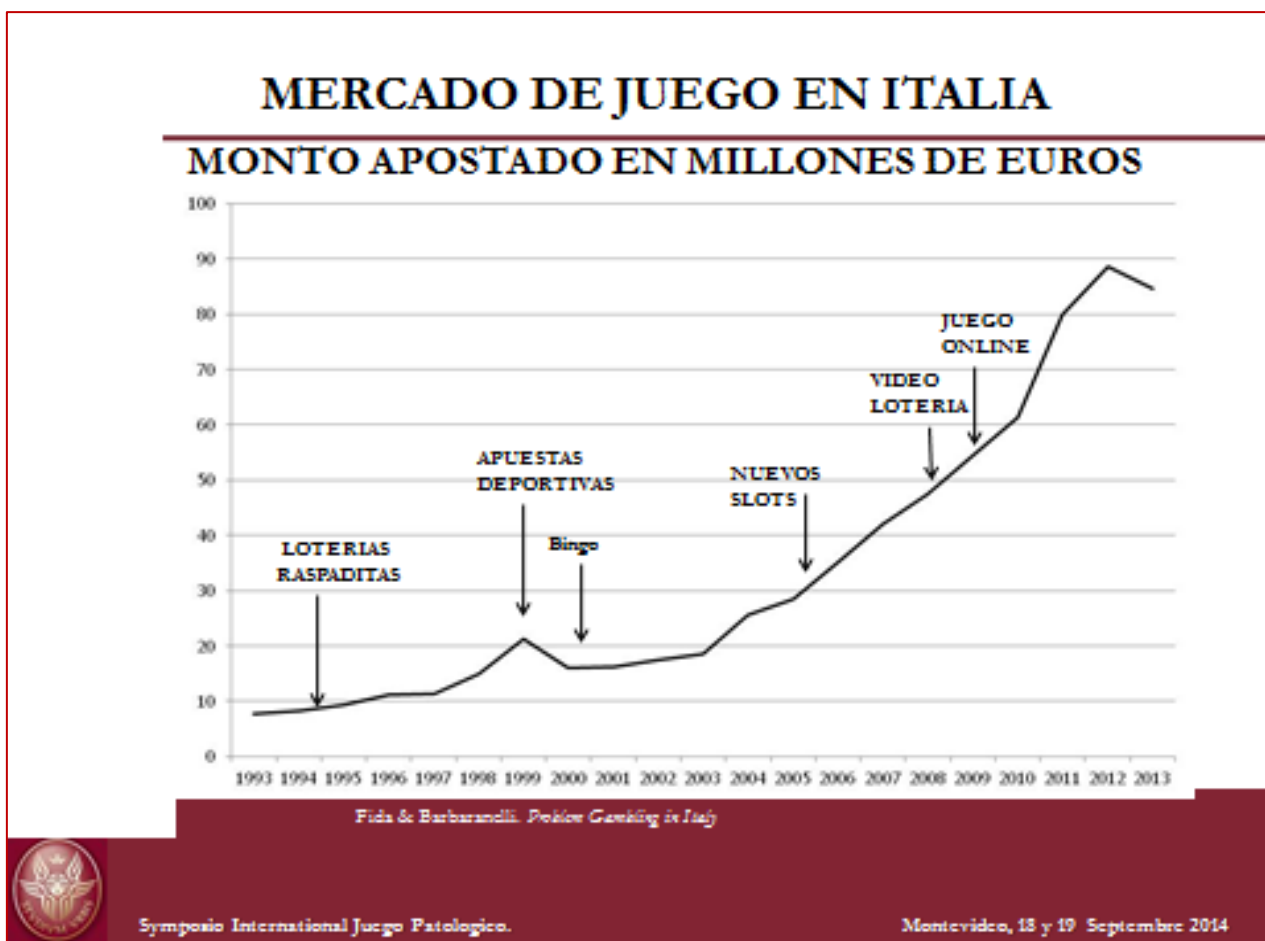
modificación de la identidad nacional. Esto se comprueba fácilmente concurriendo a los países o estados que han optado por este camino. En el horizonte de la ciudad se la ve plagada de Casinos, de Salas de juegos de varios tipos, de tragamonedas en todos los lugares; en definitiva todo un culto al vicio.

## **7.- Dos ejemplos de malas Leyes de Juegos.-**

Todo lo que expusimos hasta ahora no es mera demostración teórica, preferimos mil veces equivocarnos a que sea verdad esta devastadora realidad. Pero lamentablemente por más que repasamos y corregimos, nuestro análisis e investigaciones nos dan lo mismo. Además, si observamos las experiencias de otros países que han aprobado malas leyes de juegos de azar vemos que han provocado enormes daños, lo cual confirma nuestro análisis. Veremos dos casos, el de Australia y recientemente el caso de la tragedia italiana.

Australia consta de seis estados cada uno con independencia en como legislar sobre los juegos de azar. Cinco estados aprobaron una ley de juegos sin las debidas garantías, en cambio hubo uno que no adoptó ese texto. Los cinco estados que aprobaron esa mala ley de juegos en unos años terminaron con verificar la terrible realidad, de que se duplicaran los problemas con el juego; se duplicaron, en efecto, los penosos casos de juego patológico. En cambio en el estado que no aplicó la nueva ley no se evidenció ningún cambio, no aumentaron los problemas con el juego.

El otro caso es la situación de Italia. Durante una década, la política propiciaba los juegos de azar; en el 2005 se autorizó la instalación de las máquinas tragamonedas de última generación en todo el territorio nacional. Se permitió también otro tipo de juego con la misma tecnología de los anteriores, las llamadas terminales de video loterías, y para rematar en el año 2010 se autorizó la introducción de los juegos online dentro de los hogares y en otros lugares. La situación resultó catastrófica; el mercado del juego se cuadruplicó con el consecuente impacto negativo en la sociedad. Ver Gráfica 3 de una investigación de la Universidad de la Sabiduría. Roma. Italia.



### GRÁFICA 3

La cifra del mercado de juego italiano duplica el ingreso por turismo, siendo Italia uno de los países con más turismo del mundo, que ocupa el tercer lugar en turismo de Europa.

Toda esta situación llevó a que en pocos años el juego se diseminara por el territorio nacional. Muchos lugares de interés turístico y cultural por su rica historia y belleza fueron invadidos por las tragamonedas de última generación, las terminales de video loterías y las salas de juego online. Así es el caso de varios pueblos de rica y antigua historia en la provincia de Siena, en la Toscana, despersonalizados al transformarse en centro de apuestas.

Un ejemplo desolador es lo que ocurre en la ciudad italiana de Pavía, a unos 25 kilómetros al sur de Milán, en la región de Lombardía. Dejó de ser conocida por sus universidades y sus monasterios renacentistas como el

famoso La Certosa, para ganarse el título de centro de juego, con un tragamonedas cada 104 habitantes. Terminales de video lotería (VLT) se encuentran diseminadas en cafeterías y tiendas de tabaco, estaciones de servicio, centros comerciales y por si no alcanzara tiene 13 salas de juego.

Muchos especialistas culpan a la alta concentración de las máquinas al fenómeno del aumento del endeudamiento en la población, la gran cantidad de quiebras, como de depresiones, casos de violencia doméstica y de divorcios.

Una ciudad con un patrimonio cultural significativo, que en un centro universitario que data del siglo XIV, por donde pasaron grandes sabios ya sea en el terreno de la ciencia, la tecnología y las artes se transformó en centro de juego. Italia ocupa en estos momentos el primer lugar en Europa como mercado de juego y de problemas con el juego. Todo esto ocurrió en pocos años, debido a una mala legislación.

### **8.- Datos económicos del mercado de las apuestas. Relación con la industria turística.-**

El mercado de las apuestas en Uruguay viene creciendo de forma permanente en los últimos doce años. Ha tenido un incremento muy significativo. En el año 2010 la cifra alcanzó los 560 millones de dólares que representan el 1,4% del PBI. En el 2014 y 2015 la cifra se encuentra en el entorno de los 1.000 millones de dólares tomando en cuenta todos los tipos de juegos, o sea que prácticamente se duplicó y alcanza al 1,8% del PBI. Esto quiere decir que tuvo un aumento de 0,4% del PBI.

Estas cifras están en clara relación con la cantidad de ofertas de juego que hay en el Uruguay. Un PBI del 1,8% por juego ya muestra un país en donde se apuesta de forma importante. Pero este dato sólo no alcanza para entender la gravedad del fenómeno, también tenemos que correlacionarlo con el ingreso per cápita y el PBI Nominal de un país. Varios países europeos tienen este PBI de 1.8% por juego, por ejemplo Francia, Portugal y otros, pero su PBI per cápita es mucho mayor, algunos están en el doble del Uruguay, hay países incluso con mucho más.

## Comparación del PBI con países de la zona latina.

### **Portugal.**

Población: 10.562.178 habitantes.

PBI Nominal 219 972 millones de dólares.

PBI per cápita 20.841 dólares.

\*PBI por juego: 1.8%

### **Francia.**

Población: 66.950.000 habitantes.

PBI Nominal: 2.608 699 millones de dólares.

PBI per cápita: 41.141 dólares.

\*PBI por juego: 1.8%

### **España.**

Población: 46.439.844 habitantes.

PBI Nominal: 1.407 855 millones de dólares.

PBI per cápita: 30.278 dólares.

\*PBI por juego: 2,3%

### **Italia.**

Población: 60.783.000 de habitantes.

PBI Nominal: 2.141 000 millones de dólares.

PBI per cápita: 34.960 dólares.

\*PBI por juego: 4,2%

### **Uruguay.**

Población: 3.286.314 habitantes.

PBI Nominal: 57 570 millones de dólares.

PBI per cápita: 16.670 dólares.

\*PBI por juego: 1.8%

Esto quiere decir que nuestro país al tener un PBI per cápita de 16.670 dólares, los efectos de los daños producidos por el juego van a hacer mucho mayores que los de aquellos países que tienen un PBI per cápita como un PBI Nominal mucho mayor, ya que van a disponer de muchos más recursos para enfrentar el problema, y el impacto del daño comparativamente será mucho menor.

Pero hay un hecho que nos preocupa enormemente y es que la ley de juego de 1911, que se inspiraba en el modelo europeo reinante en aquella época, y que era la de poner los juegos de azar y apuestas por dinero en Casinos y ubicar a estos en los balnearios, alejados de los hogares. Se trataba de potenciar al máximo los efectos positivos del juego, como ser: promover la construcción de edificios, de parques, del alumbrado, generar puestos de trabajo, brindar entretenimiento a los turistas y atraer divisas al país. Lo que está sucediendo en estos últimos años, es que el mercado de las apuestas superó al ingreso neto por turismo, se rompe así con los principios de más cien años (Gráfica 4).

**Ingresos y Egresos de Divisas del País por concepto de Turismo, por año.  
Período: 2000 a 2013**

*Expresado en millones de dólares corrientes*

<b>AÑO</b>	<b>Ingresos Brutos por Turismo Receptivo*</b>	<b>Egresos Brutos por Turismo Emisivo</b>	<b>Ingresos netos por Turismo **</b>
2000	712,8	281,4	431,4
2001	610,5	257,0	353,5
2002	350,9	177,6	173,3
2003	344,7	168,8	175,9
2004	493,9	193,6	300,3
2005	594,4	251,7	342,7
2006	597,8	213,2	384,6
2007	808,9	239,3	569,6
2008	1051,4	357,5	693,9
2009	1320,6	336,1	984,5
2010	1508,9	419,0	1089,9
2011	2203,0	643,7	1559,3
2012	2057,5	877,5	1180,0
<b>2013</b>	<b>1899,6</b>	<b>1311,9</b>	<b>587,7</b>

FUENTE: Ministerio de Turismo y Deporte -Encuesta de Turismo Receptivo y Cruceros-

Estimaciones del Banco Central del Uruguay

\*Ingresos por turismo incluye ingresos por Cruceros a partir de 2005.

\*\*Ingresos Netos por Turismo = Saldo de la Balanza Turística

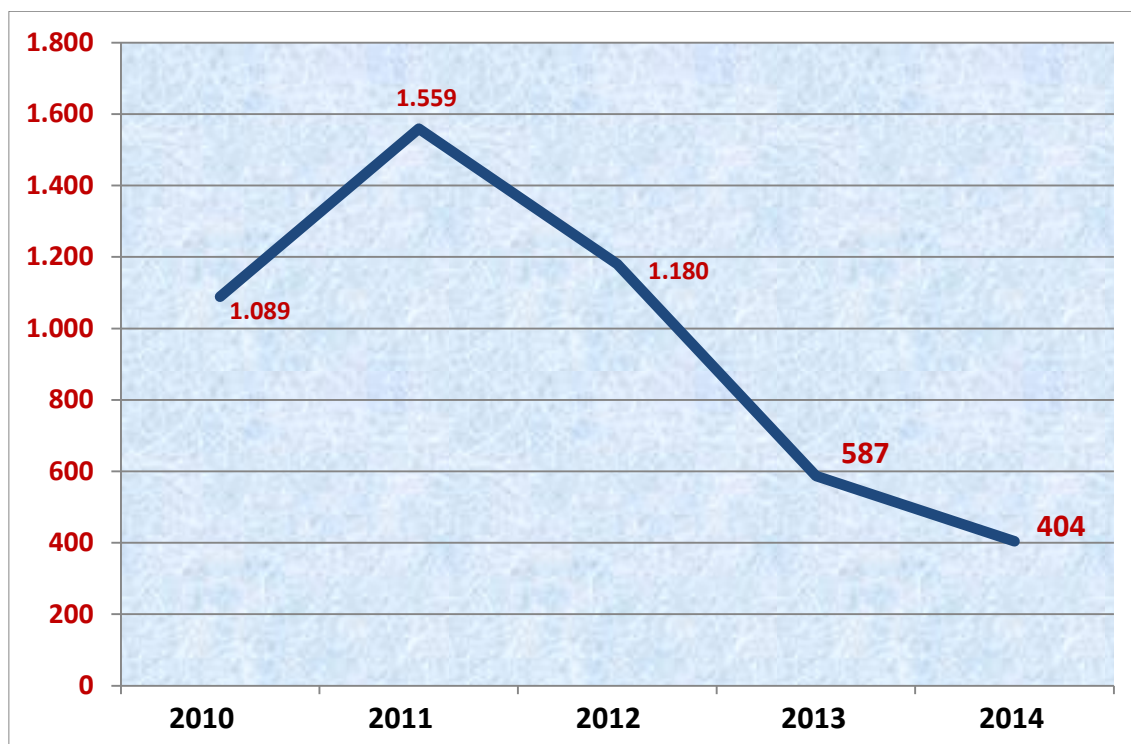
Serie revisada a 2014

**GRÁFICA 4**

En la gráfica 4 falta el año 2014 que da ingresos netos por turismo de 404 millones de dólares. Para el 2015 se calcula un leve aumento.

## INGRESOS NETOS POR TURISMO

(Expresado en millones de dólares)

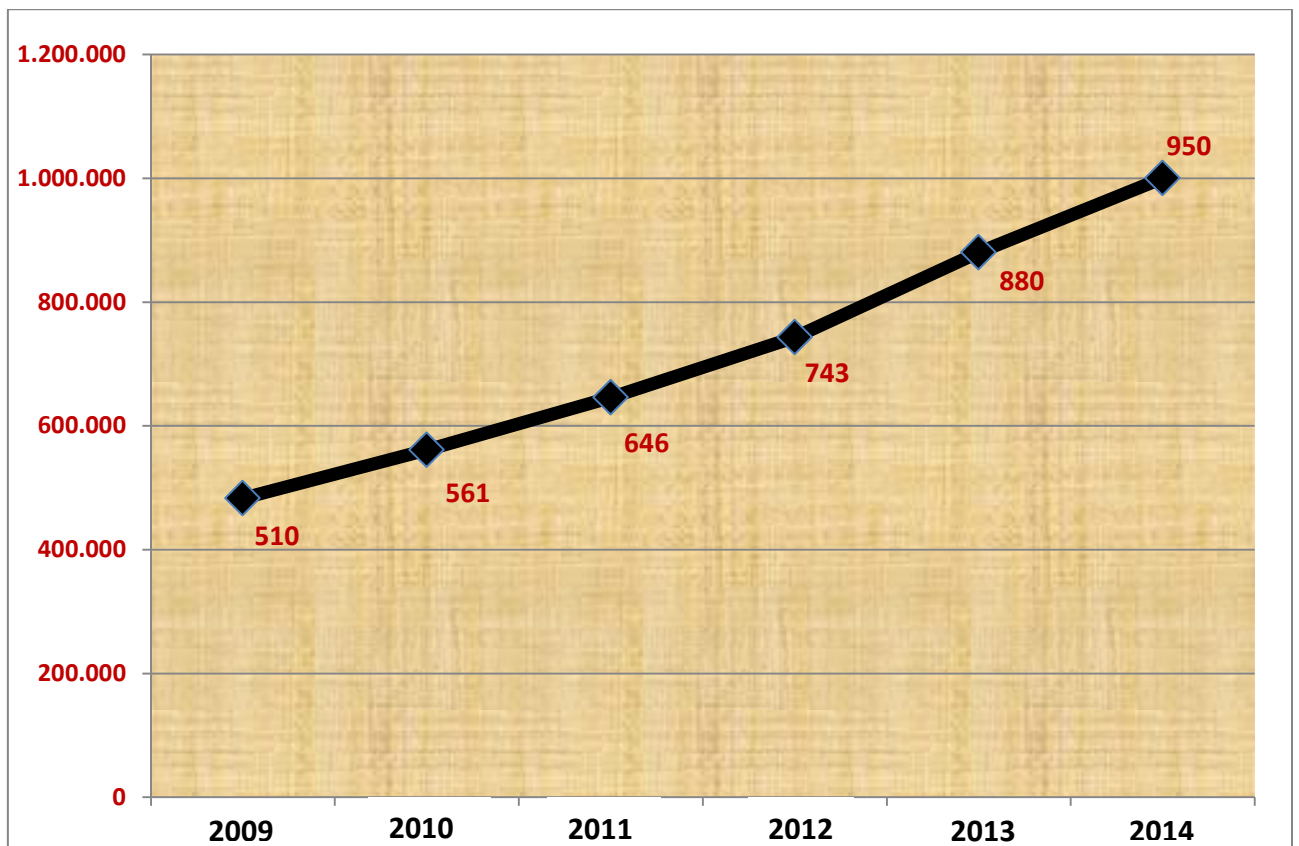


**GRÁFICA 5**

La industria turística es de gran importancia para el Uruguay ya que detenta la posición Nº 1 en cuanto a ingresos per cápita por turismo en América del Sur. Esta industria genera riqueza y distribuye sus ingresos rápidamente en una gran cantidad de personas. En el año 2011 ha tenido cifras record en cuanto a la llegada de extranjeros a nuestro país. Los años subsiguientes comenzó un descenso de ese guarismo. Pero importa resaltar también que el uruguayo sale mucho más exterior que antes, o sea que deja divisas en el extranjero. De todas maneras los ingresos netos de divisas son de saldo favorable, con disminución en los últimos años.

## MERCADO DE LAS APUESTAS EN EL URUGUAY

(Expresado en millones de dólares)



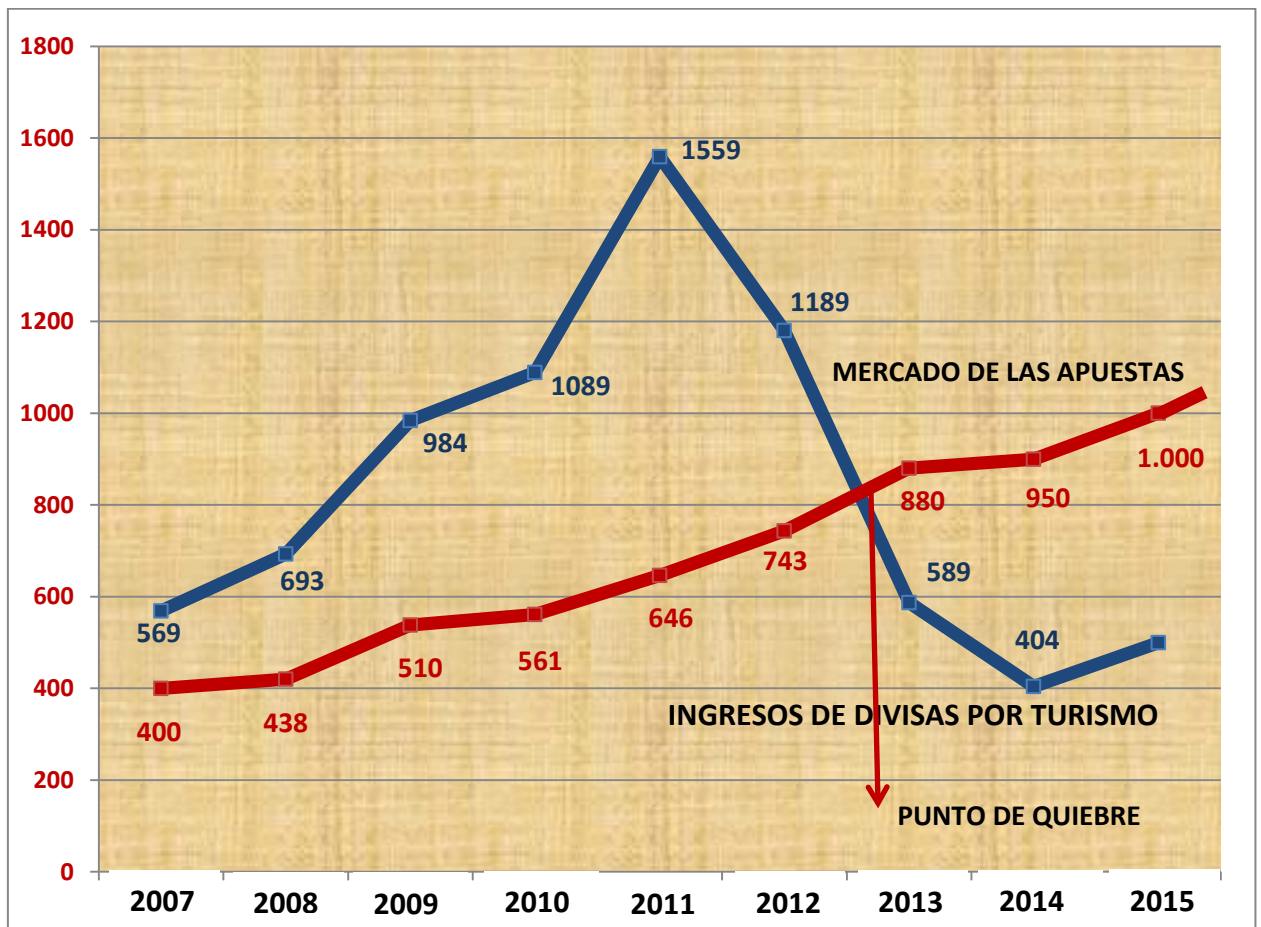
**GRÁFICA 6**

El mercado de las apuestas en cambio ha tenido un crecimiento sostenido en los últimos 12 años. A diferencia de la industria turística, los juegos de azar y apuestas por dinero no generan riqueza y la distribuyen a muchas manos; sino que, cada vez más, de muchas manos se distribuye a pocas, a diferencia del turismo. Puede haber una inversión inicial más o menos grande, por ejemplo en la construcción de hoteles, parques y otras mejoras para la ciudad; pero según estudios sobre los costos sociales, los costos de los efectos dañinos a largo plazo pueden superar o equiparar la inversión inicial. Más allá de estos estudios que pueden ser discutibles, lo cierto es que con una sobreoferta de juegos los efectos negativos van a predominar sobre los positivos.



## INGRESOS DE DIVISAS POR TURISMO VS MERCADO DE LAS APUESTAS

(Expresado en millones de dólares)



**GRÁFICA 7**

Como se observa en la Gráfica 7 bien claramente, el mercado de las apuestas supera los ingresos de divisas por turismo. Es un fenómeno histórico. Pero lo más grave es que el mercado de las apuestas al superar al turismo **por tercer año consecutivo** está devorando directamente a la población, esa ganancia no viene del extranjero, del visitante dispuesto a gastar, si no de la gente de nuestro pueblo. Este fenómeno además de ser histórico, es muy grave y adelanta un muy mal presagio.

## **Consecuencias provocadas por la nueva situación de los juegos de azar y apuestas por dinero en el Uruguay.-**

Las estimaciones para los próximos seis años es que la prevalencia del juego problemático aumente a un 2,5% y la ludopatía se encuentre entre el 1,4% y el 1,5%. O sea habrá cerca de 60.000 personas con juego problemático y cerca de 40.000 personas con una ludopatía ya instalada.

Es un error pensar que la enfermedad denominada ludopatía o juego patológico afecta a una sola persona; la ludopatía, al ser una dolencia en donde está el dinero de por medio, afecta al patrimonio familiar. Así que por doble mecanismo afecta: por un lado el ludópata es un ser derrotado y no puede cumplir con sus tareas de cónyuge, de padre, de hijo, como trabajador o estudiante, tampoco con su vida social o con sus amigos, y muchas veces ni con el cuidado básico de su propio salud, de su persona; por otro lado, como dijimos, ataca el patrimonio familiar, **de esta manera por término medio hay cinco afectados**. En el Uruguay las consecuencias por los problemas con el juego terminarán afectando a unas 200.000 personas. Todo esto debido a la cantidad de sobreofertas de juego que ya está instalada.

Pero lo peor no termina aquí, ya que en vez de proponer leyes de juego de azar que tiendan a disminuir este problema, salen una y otra vez proyectos de ley que hacen todo lo contrario: estimulan y multiplican los daños producidos por los juegos de azar. Un proyecto de ley debe comenzar por lo principal, que es el cuidado de las personas y es a través de la prevención que se logra este objetivo; pero en el proyecto en danza no hay ni una sola palabra a la promoción del juego responsable. La mayor parte del contenido, que en estos momentos está sometido a análisis en el Parlamento, en las 24 páginas y en sus más de 700 oraciones se refiere a reformas de tipo burocrático para volver más ágiles los fenómenos de concesión de licencias, habilitar más ofertas de juegos, la forma más rápida de explotación y de recaudación; en otras palabras mejorar en términos económicos la industria del juego. Hay solamente dos oraciones que se refieren a la ludopatía, y en donde se establece que se creará algún

centro de tratamiento. Así planteado se repite la triste historia de unos de los problemas más graves que han ocurrido en nuestro país. Se va a provocar el mismo fenómeno de la droga, la gran guerra perdida, y lo único que se podrá hacer es abrir centros y más centros para paliar los daños evitables generados por el juego. Dicho de otro modo: habrá más cantidad de ofertas y por ende más cantidad de centros de atención para paliar los daños ya instalados; en este contexto los costos sociales serán enormes. El problema que se va a producir será muchísimo más grave. Como mínimo el daño se irá al doble, esto no es generar alarma o ciencia ficción; ya es una realidad: la ciudad de Rivera que tiene una prevalencia de 2,3%, con una máquina tragamonedas de última generación cada 345 personas, y la ciudad de Maldonado que tiene una prevalencia de 4,4%, y una máquina tragamonedas de última generación cada 109 habitantes, esta relación se encuentra entre las peores del mundo.

Llevado a nivel nacional si se aprueba una ley de juegos de estas características la cantidad de personas que van a padecer los daños llegará a las 400.000, una verdadera tragedia. Y lo más triste es que pudiéndose frenar el problema, se hace todo lo contrario: se lo estimula y se lo agrava, ya que predomina el afán de lucro, el afán recaudatorio, la codicia, en detrimento de la salud y de los grandes valores de una sociedad.

Pero el problema no es sólo cuantitativo, sino también cualitativo, ya que se va a estimular la poliadicción (mezcla de sustancias tóxicas y adicciones psicológicas o sociales), generando pacientes muchísimo más graves. También se va a fomentar la llamada patología dual. Sabido es que los pacientes con cuadros psiquiátricos como las esquizofrenias, los trastornos del estado de ánimo, algunos retardos mentales, las epilepsias y los trastornos de la personalidad más graves, entre otros, van a jugar a juegos de azar por las cercanías y la facilidad de las ofertas de juego desde sus casas. La posibilidad de adquirir una ludopatía en ellos es mucho mayor. Se multiplicarán los cuadros de esquizofrenia con una ludopatía, los trastornos del estado de ánimos severos más una ludopatía y así pasará con otros cuadros psiquiátricos. Se estimulará le génesis de la **patología dual**.

De cualquier barrio de nuestra capital se llega fácilmente a los Casinos o Salas de Juego en poco tiempo, a esto hay que sumarle en las propias zonas los tragamonedas barriales y dentro de su casa los juegos online. No habrá lugar que los proteja de este daño. Se va a dar un aumento de la depresión, de los intentos de autoeliminación que son muy comunes, algunos de los cuales culminan en los suicidios consumados.

### **Las consecuencias por los cambio de perfil del jugador.-**

Es asombroso ver cómo en muy poco tiempo se vienen sucediendo los cambios en el perfil del jugador de azar y de apuestas por dinero. La mujer uruguaya prácticamente juega a la par del hombre. Se juega cada vez más a edades muy avanzadas, también se da en el otro extremo: cada vez juega gente más joven, llegando incluso a menores de edad a través de los video juegos, los juegos online por la computadora y ahora los Celulares, las Tabletas o los Smartphone. Podríamos decir que ya toda la población nacional se encuentra susceptible a los problemas con el juego.

### **Las consecuencias para la salud física.-**

El paciente que juega es propenso a tener enfermedades tales como gastritis, úlceras, cefaleas, problemas con la presión arterial, descompensaciones de enfermedades crónicas como por ejemplo la diabetes, provocar una crisis epiléptica. Los pacientes que tienen enfermedades médicas, al enfermarse de una ludopatía, van a agravar todas las enfermedades médicas preexistentes, incluso se ha verificado que muchos descuidan su enfermedad y abandonan el tratamiento al caer adictos al juego.

### **Es un proyecto de ley que provocará un estímulo de las comorbilidades.-**

Estimular las comorbilidades quiere decir que **se va a estimular que las personas tengan varias enfermedades a la vez**. Los proyectos de ley sobre los juegos de azar tal como se vienen presentando, más el daño colateral provocado por las otras leyes contra los vicios sociales y sus

consecuencias, como la ley de tolerancia cero al alcohol, más la experiencia de la marihuana, van a generar que las personas consuman estas sustancias dentro del hogar o en el barrio. Ahí van a estar el juego online y las tragamonedas barriales, entonces se le va a producir a la población:

\*Alcoholismo, más una ludopatía.

\*Tabaquismo, más una ludopatía.

\*Alcoholismo, consumo de cannabis, más una ludopatía.

\*Consumo de drogas, más un ludopatía.

\*Trastorno de la personalidad, consumo de droga, más ludopatía.

\*Enfermedad cardiovascular, trastorno metabólico, más una ludopatía.

\*Enfermedad cerebrovascular, más cannabis, más ludopatía.

Así podemos seguir enumerando una gran cantidad de mezclas de sustancias tóxicas, enfermedades médicas de todo tipo y la adicción al juego, que a su vez todas se agravan entre sí. Se puede entender que un paciente tenga dos tragedias, por ejemplo un alcoholismo y una ludopatía, y es nuestro deber como médicos ayudarlos. Pero resulta inaceptable que por los daños colaterales de otras leyes sobre los problemas con el juego, y todavía por una mala ley de juegos de azar que no toma en cuenta este cambio, termine estimulando o generando comorbilidades. Es decir que a consecuencia de una ley de juegos de azar irresponsable o errática se esté provocando varias enfermedades a la población. Desde un punto de vista médico esto resulta incomprensible, inaceptable.

### **Consecuencias sobre la sociedad.-**

Al aprobarse la ley de tolerancia cero frente al alcohol, la cual compartimos y al aprobarse la ley sobre la legalización de la marihuana,

que esperamos que dé los resultados positivos para el país, hay dos elementos que debemos señalar que ofician como **daños colaterales de gran importancia sobre la población** en relación a los juegos de azar y por dinero.

El primero si se controla a los conductores la alcoholemia y si ha consumido cannabis es porque afecta la atención, la concentración además de promover conductas agresivas a los que manejan. Las personas que juegan, ya sea en tragamonedas o por los juegos online y consumen estas sustancias, también se les afectará su atención, concentración y lucidez por lo tanto si juegan a juegos de azar y por dinero con estas nuevas tecnologías los daños por las pérdidas sufridas por falta de un autocontrol van hacer muchísimo mayores.

El segundo daño colateral de tremenda gravedad es que van a consumirse dentro de su casa y en el barrio y se va a mezclar en esos lugares; el juego, el alcohol, el tabaco, el cannabis y otras drogas más fuertes. Por lo tanto el actual proyecto de ley de juegos debe tener en cuenta esta realidad y no permitir los juegos de azar y por dinero de forma online dentro de los hogares.

Abundan los casos en la historia, y en la actualidad de países que han aprobado malas leyes de juegos de azar, y están pagando las consecuencias: se favorece la violencia social, y la violencia doméstica, así como la destrucción familiar. Se genera el fenómeno de pandillas, la inseguridad se agrava. Se tiende a unirla a las drogas y al narcotráfico. En el Uruguay durante todo el siglo XX los juegos de azar y de apuestas por dinero se mantuvieron alejados de los problemas con las mafias, y el crimen organizado, a diferencia de lo que pasó en los Estados Unidos, y de lo que está pasando en México. Pero cada vez aparece el peligro de que el narcotráfico se junte con el juego y aparezcan los prestamistas y luego los ajustes de cuentas. El juego agravará una serie de delitos como el hurto, la rapiña y el lavado de activos. El actual proyecto de ley de juegos de azar al no tener presente esta realidad los terminará provocando y agravando amenazas y realidades que no necesitamos si queremos vivir en un país más seguro y socialmente más integrado.

### **Consecuencias sobre la cultura.-**

El problema de la educación y el conocimiento se verán seriamente afectados debido a los juegos muy adictivos que impiden la atención y la concentración necesaria para el estudio. Los valores culturales se van a empobrecer, porque al fomentar el vicio del juego, el interés por los bienes del saber y la búsqueda del conocimiento, el perfeccionamiento personal lógicamente se irá perdiendo. En una investigación de campo que se realizó en países en donde los juegos de azar tuvieron una gran proliferación, lo menos que se puede observar es una atmosfera cultural; todo queda eclipsado al estar lleno de Casinos, salas de juegos, tragamonedas de todo tipo diseminadas por toda la ciudad, salas de Bingo, y otro tipo de salas de apuestas. Prácticamente de cultura no queda nada, solamente el culto al vicio.

### **Sobre la Identidad Nacional.-**

Cada país forma su propio destino, y jerarquiza los valores que quiere desarrollar. Si se pone a los juegos de azar y apuestas por dinero como un valor en continuo crecimiento, se afectará la identidad del país, o por lo menos a grandes sectores del mismo. Está en todos los uruguayos y sobre todo en la clase política, al haberse presentado un nuevo proyecto de ley sobre los juegos de azar, determinar cuáles son los valores que se deben cultivar, y en definitiva qué identidad se quiere construir o tutelar.

### **Conclusiones.-**

Un nuevo proyecto de ley sobre los juegos se presenta al Parlamento Nacional, pero lamentablemente es más de lo mismo; es un proyecto de ley ambiguo, poco claro y está centrado en el puro afán recaudatorio, la explotación y el lucro por encima de los valores primordiales del país. La prevalencia del juego patológico ya se encuentra en torno del 1% y con

una clara tendencia a seguir aumentando debido a la gran cantidad de ofertas de juegos de poder adictivo ya instalados en el Uruguay.

Esta situación puede volverse mucho más grave. Generará un aumento de la poliadicción, de la patología dual, un estímulo grave a las comorbilidades y un deterioro importante de los grandes valores de una nación como son el valor del cuidado de la vida, el valor del cuidado de la salud física, el valor del cuidado de la salud mental, el valor del cuidado de la familia, el valor de la buena convivencia en los barrios, el valor de la cultura del trabajo, el valor de nuestra cultura y por consecuencia de nuestra identidad nacional. No se protege y no se cuida a nuestra población; a las personas de mayor edad, a los enfermos, a los jóvenes e incluso a nuestros niños, se los deja merced a manejos que no pueden controlar.

Para que una ley de juegos sea buena, tiene que promover la responsabilidad en el juego; garantizar el límite de las ofertas en este rubro; desalentar la expansión y difusión en los barrios y lugares de recreación. El juego, para existir, debe estar confinado a determinados lugares y ser asumido por el Estado no como un gran negocio sino como un siempre potencial problema de Salud Pública.

Montevideo, marzo 2016.