

PROGRAMA DE PREVENCIÓN Y TRATAMIENTO DEL JUEGO PATOLÓGICO

INFORME ANUAL AÑO 2014

En el 2008 se realizó la experiencia piloto en el ámbito del Hospital de Clínicas que permitió en el año 2009 la creación de un centro para el tratamiento y la prevención de la ludopatía o juego patológico. Esto quiere decir que desde el año 2008 se vienen realizando tareas de asistencia tanto a los pacientes y a sus familiares, y tareas de prevención; unido a estas dos, también hay trabajos de investigación. Contar con esta última actividad fue imprescindible para poder realizar informes con utilización de metodología científica.

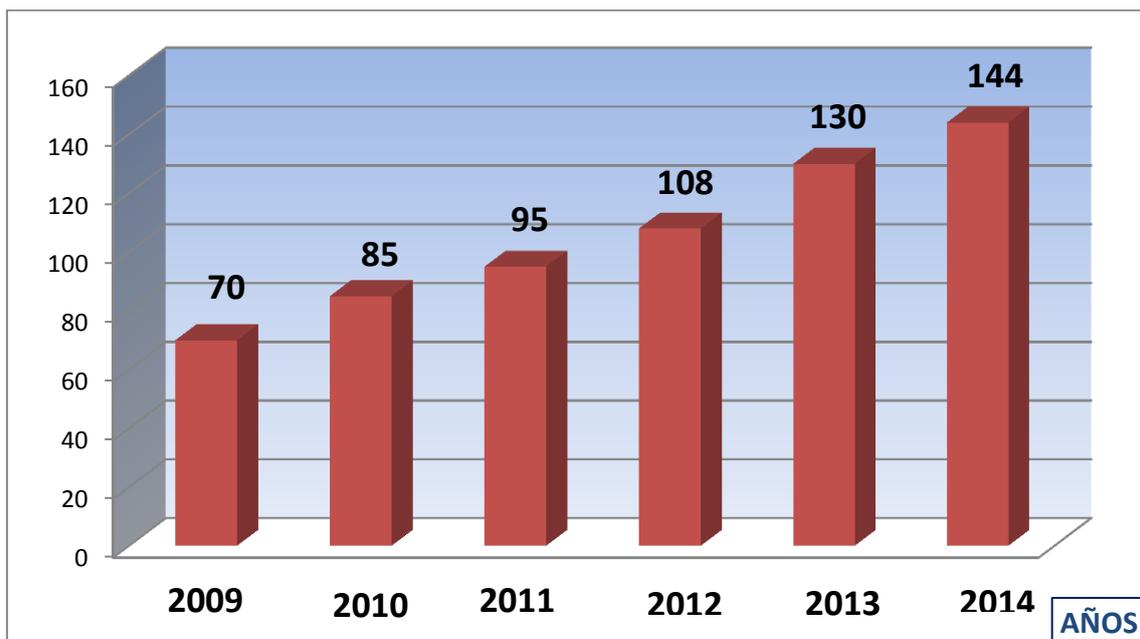
El informe del año 2014 trata de realizar una descripción o en otras palabras sacar una foto de la realidad actual de los problemas de juegos. Al pasar siete años de trabajar con pacientes nos permite también realizar estudios correlacionales como también con otro tipo de métodos que nos posibilita sacar algunas conclusiones. Es así que este informe está compuesto en parte por la base de datos que disponemos, algunos datos son provenientes de la acción de los técnicos especializados en problemas con los juegos de azar que trabajan en la línea telefónica gratuita y de alcance nacional. **El número de consultas alcanzan actualmente las 700 personas.** A todo esto hay que agregar los datos de 300 pacientes diagnosticados como jugadores patológicos que han ingresado al programa, en donde se los estudió en profundidad, y también se les aplicó

cuestionarios validados a nivel internacional, precisamente para el uso de la investigación científica de esta enfermedad.

1.- Cantidad de consultas.

De nuevo se observa que el último año supera al anterior, este fenómeno se viene dando durante 6 años de forma consecutiva, Gráfica 1.

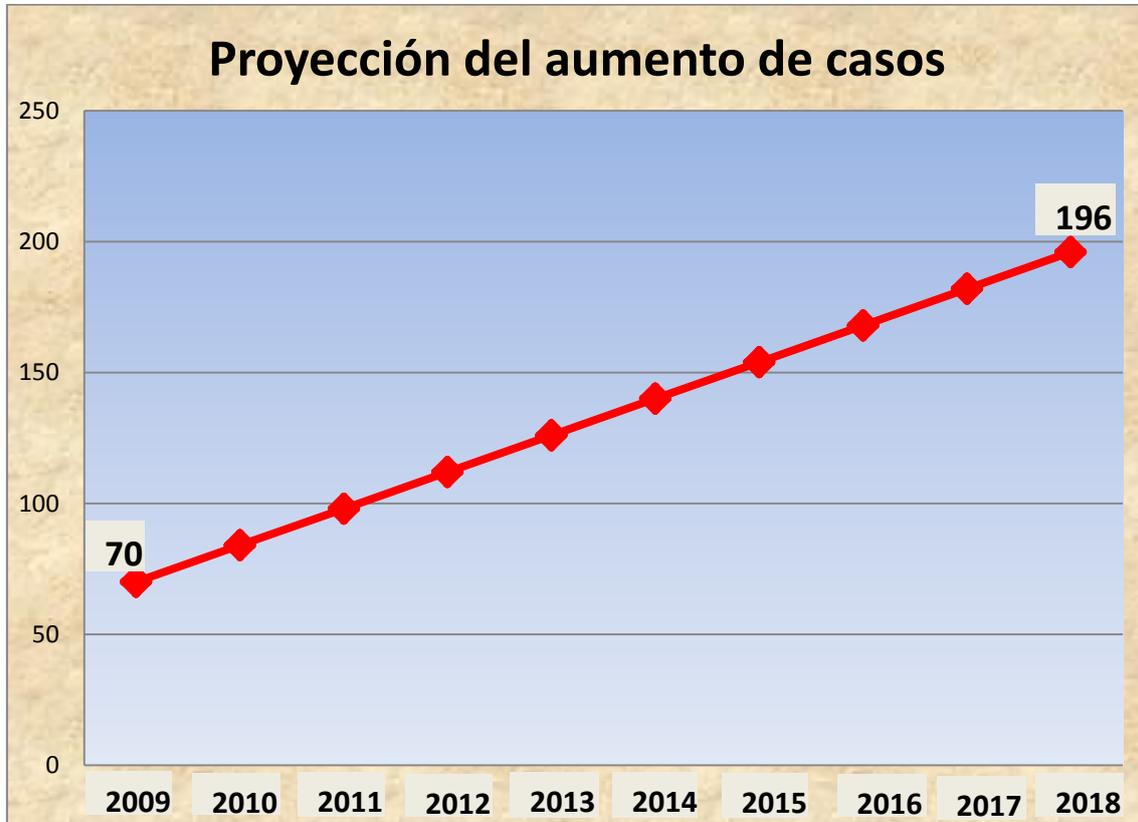
GRÁFICA 1
CANTIDAD DE CONSULTAS



Si, por otra parte, observamos a continuación la Gráfica 2 que busca medir las tendencias y la pendiente de la línea de crecimiento, nos genera una honda preocupación, ya que **en 6 años se duplicó el número de casos**, o sea **hay un aumento del 100% de los casos**, y la proyección **para el año 2018** nos da que se va a triplicar el número de consultas desde el inicio. En los próximos 4 años se va a producir un aumento del 200% en relación al

inicio en el año 2009. Quiere decir que en 10 años se producirá un aumento **del 200%**.

GRÁFICA 2



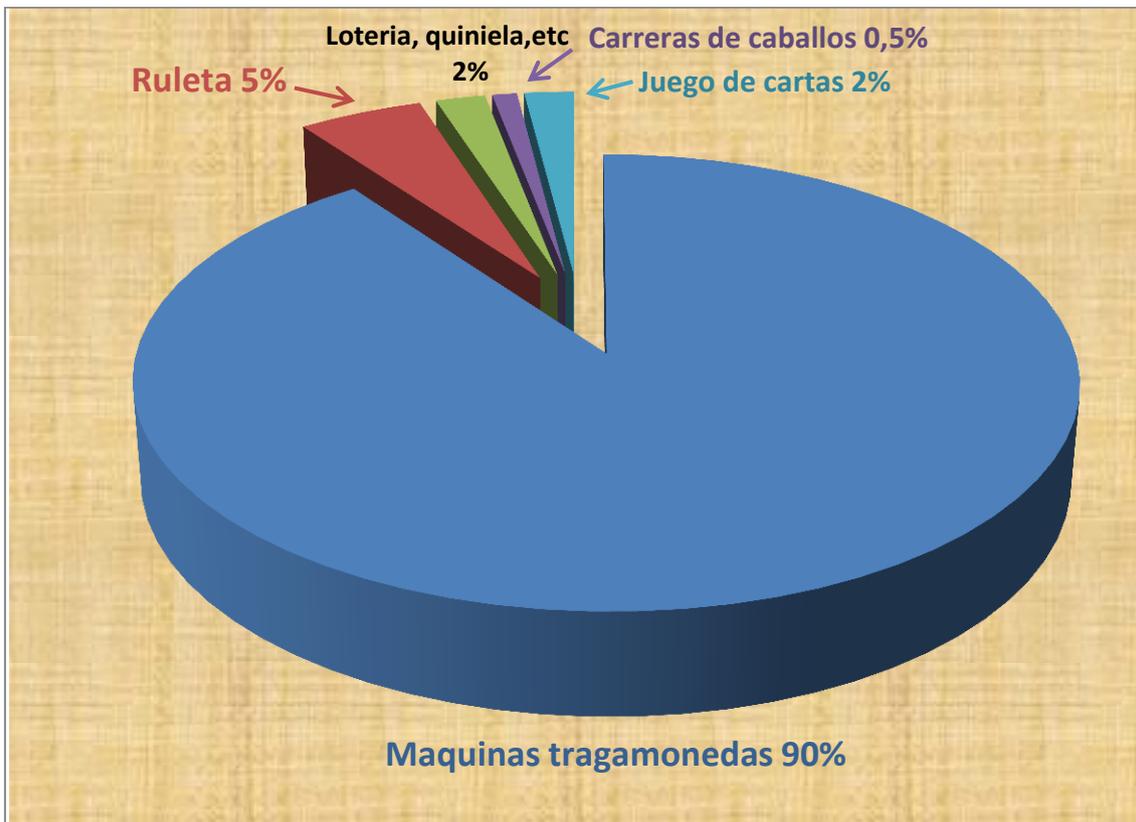
Estos datos son de enorme trascendencia porque confirman lo que los estudios científicos demostraron: esta enfermedad tiene un potencial progresivo y acumulativo en el correr del tiempo. Los datos que nos arroja el 2014 nos indican que, no es que haya habido un aumento circunstancial en ese año en particular, sino lo que es peor: este es el resultado de un aumento de las ofertas de juego y de un cambio en el poder adictivo producido hace 15 años. Y lo grave es que esta tendencia va a seguir en aumento, porque las ofertas de juego ya están instaladas y se mantienen igual. Calculamos que **tenemos en nuestro país ofertas de juego para una población de 9.000.000 de habitantes**, pero actualmente apenas superamos los 3.000.000 lo cual quiere decir que el poder acumulativo y progresivo va a continuar en los próximos años. Pensemos en lo que se puede llegar a producir si se siguen aumentando las ofertas de juego, y

además se le suma la llegada de forma masiva de los juegos online a todos los hogares. Frente a este escenario el crecimiento tomará dramáticas características exponenciales.

2.- Evolución de los tipos de juegos.-

En las Gráficas 3 y 4 se realizó un estudio comparativo y visualizamos un pequeño cambio. El número de ludopatía por efecto de las máquinas tragamonedas se mantiene igual, arroja la misma cifra del año anterior; **el 90% de las ludopatías son producidas por máquinas tragamonedas.**

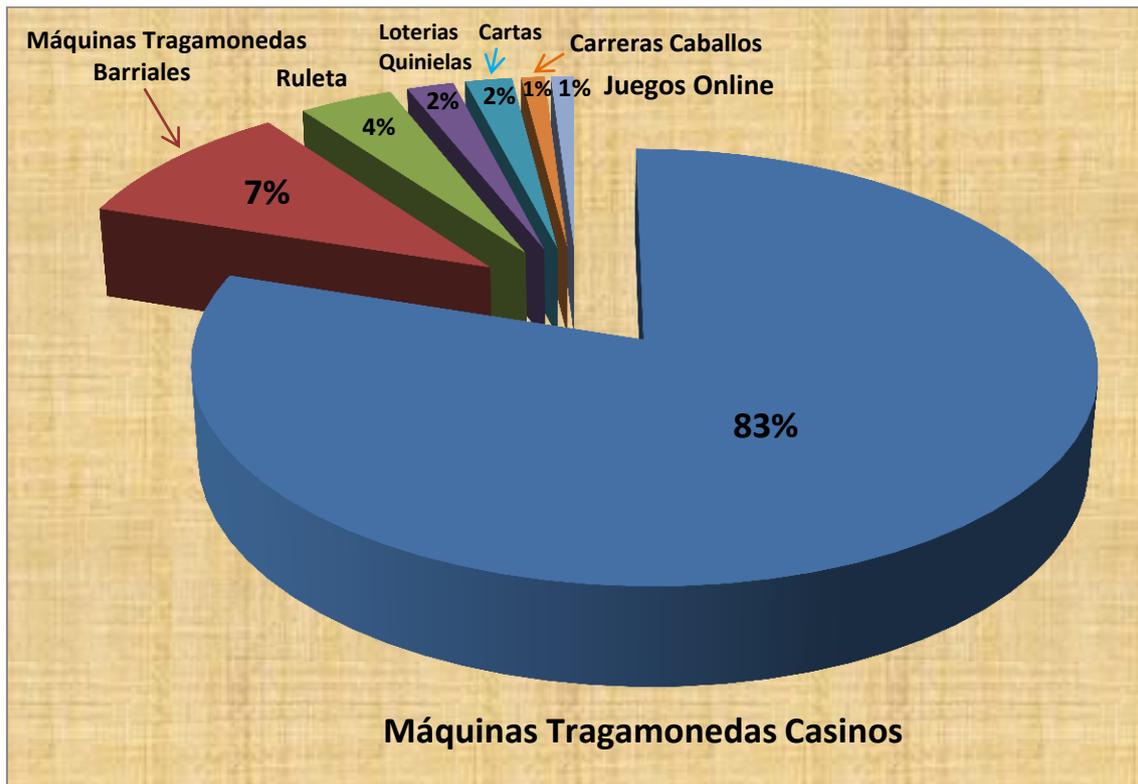
GRÁFICA 3



Hemos estudiado en profundidad el desglose de las máquinas tragamonedas de los casinos y nos da que la mayoría viene de esos lugares; son un 83% de los casos. Hay un 7% de casos que proviene de las máquinas tragamonedas barriales, hay que tener en cuenta que estos juegos al ubicarse en los barrios fomentan el ingreso en la adicción, por el

simple hecho de la comodidad de estar cerca de sus casas y tener una tecnología similar. El otro dato importante a señalar, es que **aparece por primera vez un 1% de ludopatías por juego online**, en años anteriores nos daba fracciones pero no llegaba a números enteros.

GRÁFICA 4



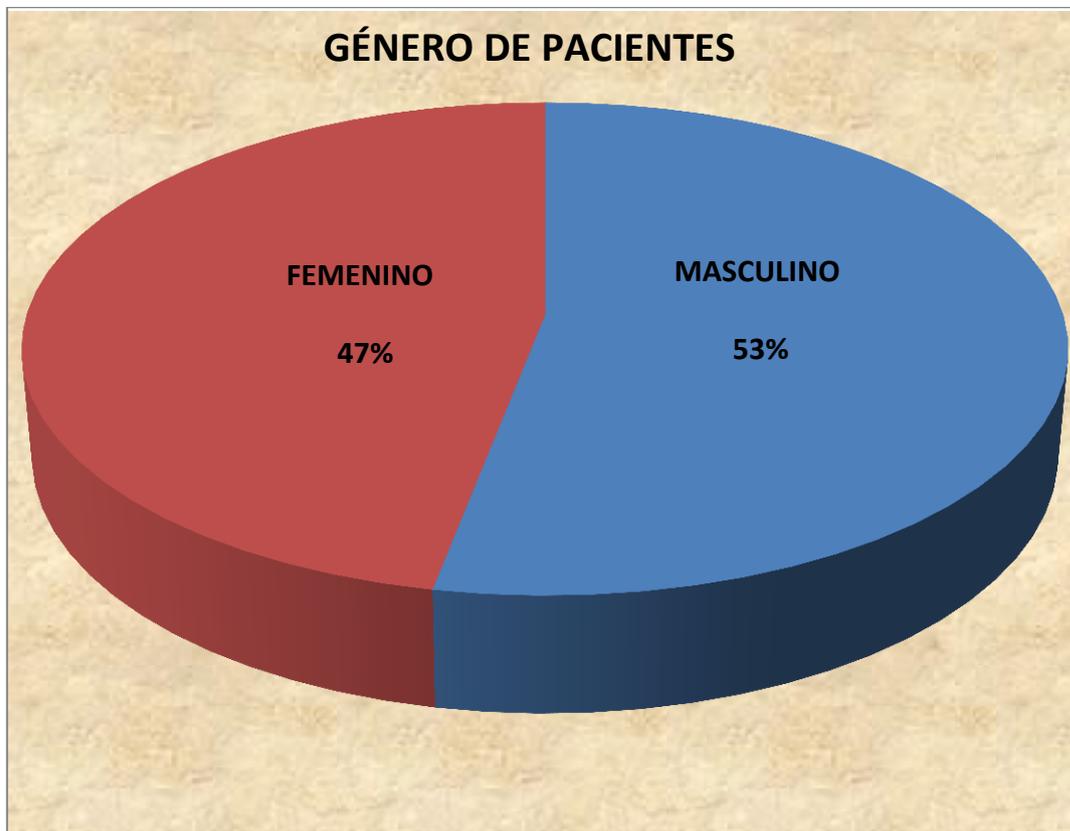
Dentro de las ludopatías por juego online, hay que separar dos grupos de pacientes: el primero en general son de menos edad, se encuentra en el entorno de los 18 años, adquiere la adicción sin apostar dinero. En general son videojuegos, tipo el Dota, Warcraft, League of Legends, etc. En donde se pasan prácticamente el día entero jugando en general con otras personas o simuladores. En esta modalidad de ludopatía el daño se produce por perder los vínculos sociales, la vida en pareja, en no hacer deportes, dejar los estudios, tener problemas dentro de la familia y habitualmente se asocia a otra adicción como por ejemplo la comida.

Al segundo grupo de juego patológico lo constituyen jóvenes que superan los 20 años y juegan por dinero. Hay veces que hay doble adicción, juego presencial y juego online. El juego que más genera problemas es el póquer online. Este porcentaje parece muy pequeño pero tiene una gran significación porque puede ser el comienzo de otro tipo de adicción. Los llamados juegos online afectan a gente joven de buen nivel intelectual y de estudios. Hay investigaciones científicas realizadas en otros países que demuestran que este porcentaje podría llegar a superar el 10% de las ludopatías.

3.- Género de los pacientes.

El año 2014 es el que da más cerca el porcentaje de jugadores de sexo masculino y de sexo femenino, nos arroja un 53% de hombres y un 47% de mujeres. Igual confirma que en nuestro país los hombres y mujeres juegan casi a la par.

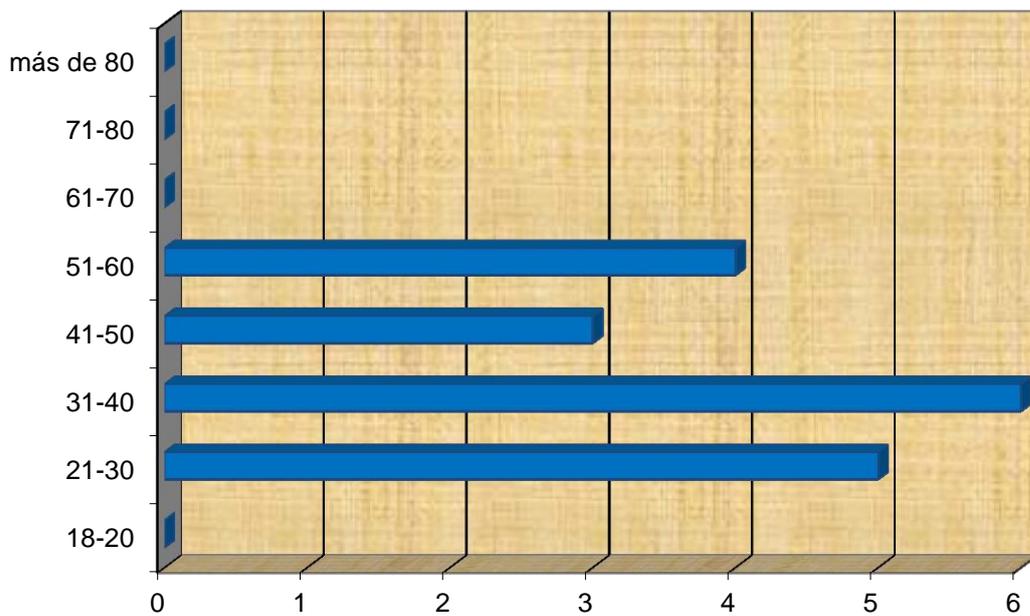
GRÁFICA 5



4.- Edades de los pacientes.

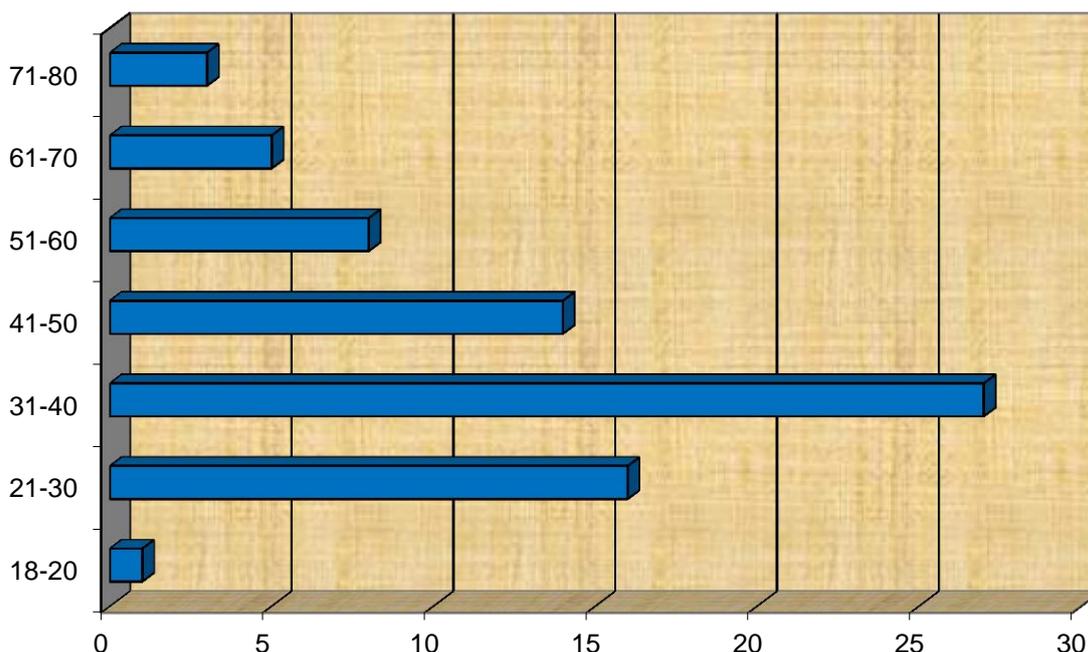
En este último año aparece un dato de enorme significación. Si observamos la Gráfica 6, vemos que en el sexo masculino el comienzo del juego aparece después de los 20 años con un rápido crecimiento, llegando su pico máximo a los 40 años.

GRÁFICA 6



Luego comienza a descender y en el entorno de los 60 años ya había pocos casos. Teníamos la esperanza que se produjera un fenómeno de agotamiento y que los pacientes dejaran de concurrir a las salas de juegos. Pero lo que observamos en este último año es que se extiende la edad en que se juega, llegando en muchos casos incluso a superar los 80 años. Ver Gráfica 7. Y lo otro que detectamos es un descenso en las edades, en otras palabras cada vez se juega a edades más jóvenes.

GRÁFICA 7

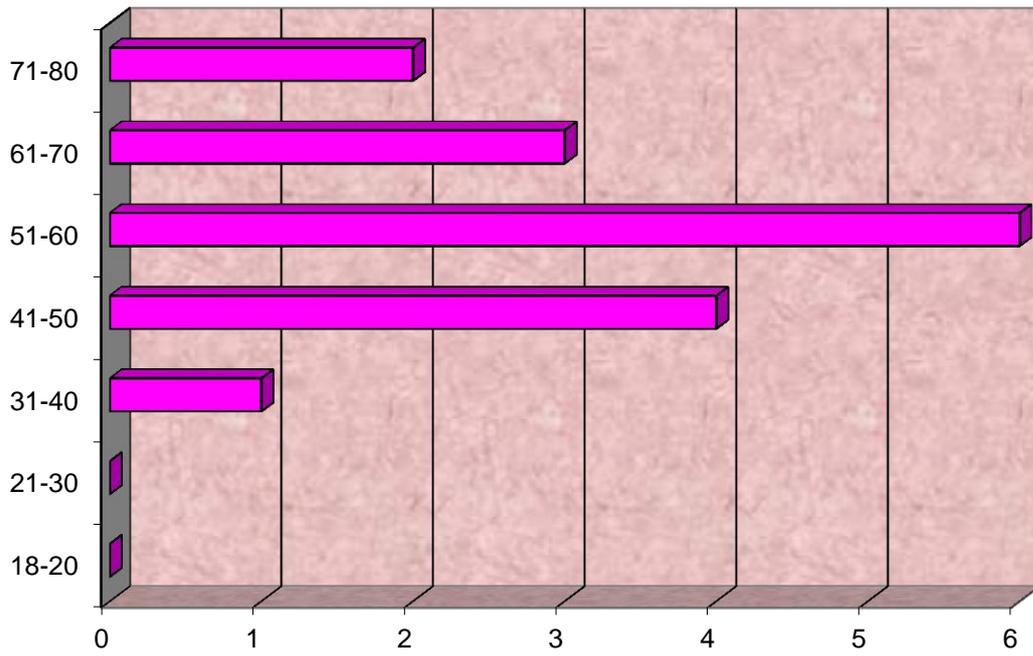


En las mujeres nos daba que la entrada en los juegos de azar y de apuestas por dinero era mucho más tardía, comenzando los primeros casos después de los 30 años, y el pico máximo de juego es en la década de los 50 años, para luego continuar jugando a edades más avanzadas. Gráfica 8.

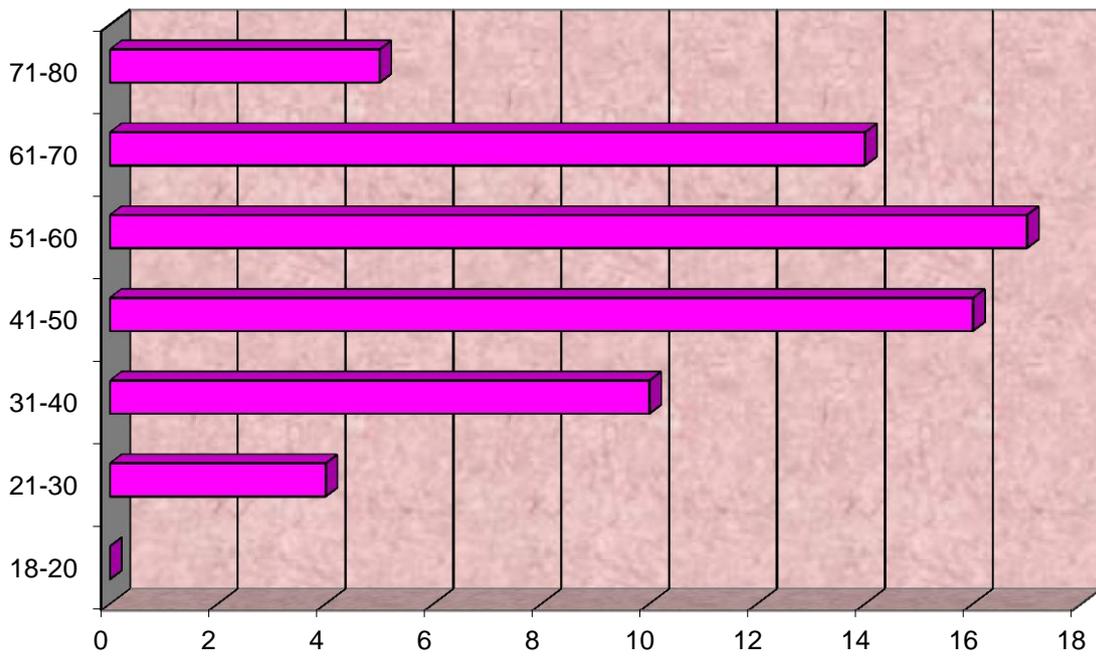
Pero en este último año se produce un gran cambio, la mujer también comienza a jugar en el entorno de los 20 años; en la década de los 30 años actualmente hay una gran cantidad de mujeres problematizadas con el juego. Gráfica 9.

En otras palabras **tanto en el sexo masculino como en el sexo femenino, se juega cada vez a edades más tempranas y también a edades muy avanzadas** llegando en algunos casos a superar los 80 años.

GRÁFICA 8

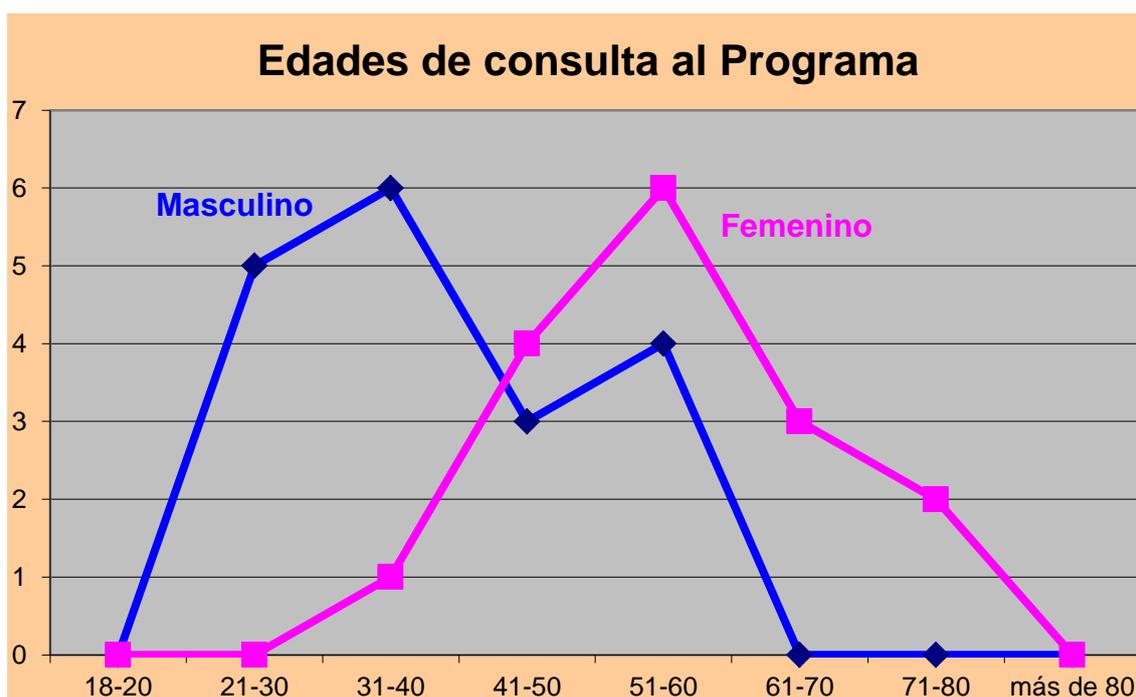


GRÁFICA 9



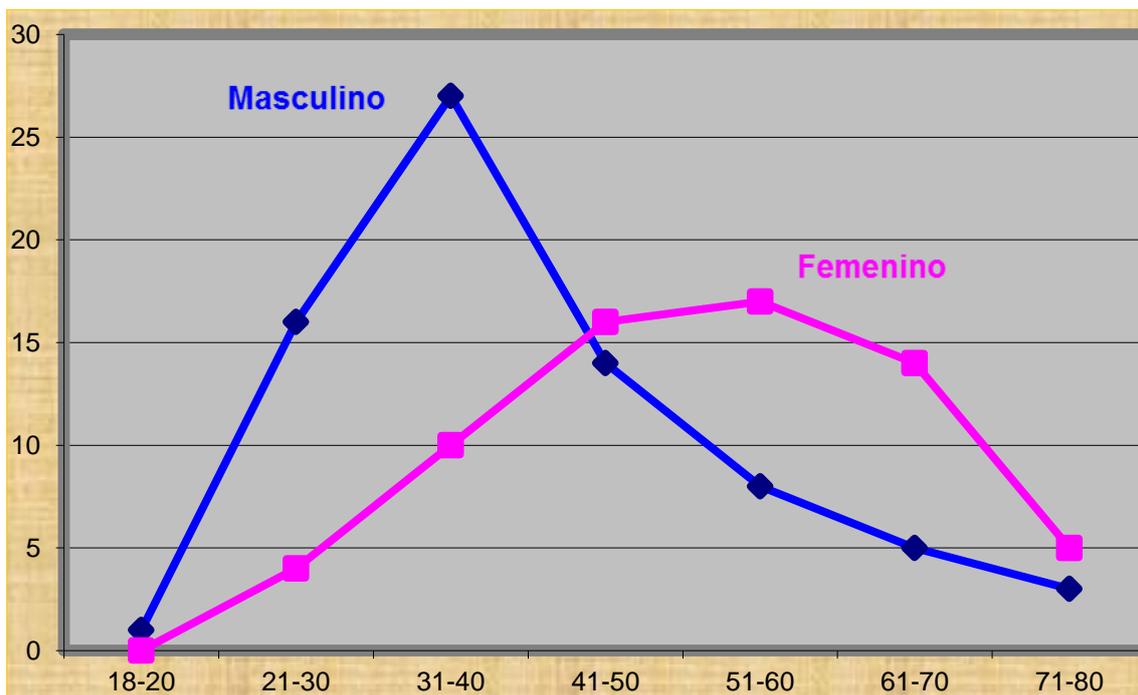
En la Gráfica 10 realizada en el año 2011 se puede apreciar de mejor manera este cambio ocurrido en sólo 4 años. Se ve el comienzo precoz en el sexo masculino en el entorno de los 20 años y luego una caída abrupta a partir de los 60 años. En cambio en el sexo femenino de los 18 a los 30 años prácticamente no hay casos, recién empiezan a consultar después de los 40 años, con una tendencia a decaer en el entorno de los 60 años, extendiéndose el juego por más tiempo. En conclusión: el hombre empieza a jugar antes y termina antes, la mujer comienza más tarde y termina más tarde.

GRÁFICA 10



Si vemos la Gráfica 11 se mantiene el comienzo del hombre a los 20 años pero lo nuevo es que también aparece a jugar la mujer. Y lo otro que se observa es el mantenimiento del juego en ambos sexos cada vez a edades más tardías.

GRÁFICA 11



Montevideo, Julio de 2015.

Prof. Adj. Dr. Oscar Coll

Director del Programa de Prevención y Tratamiento
del Juego Patológico