

Problemas con los juegos de azar en Uruguay

1.- De la ciencia, del método científico y de la epidemiología médica.

Hace unos meses se presentó un Proyecto de Ley que mandataba a mezclar máquinas tragamonedas con alcohol y otras drogas en todos los barrios del país. Sin todavía resolverse tan grave problema para la población uruguaya, se presenta otro proyecto que mantiene y confirma el anterior, y lo asocia a un profundo cambio en la regulación, contralor y explotación de los juegos de azar y de apuestas por dinero. Quedando todavía muchas cosas por aclarar como por ejemplo: la cantidad de slots barriales en todo el país, la diferencia entre la capital y el resto del territorio, la magnitud de los juegos on-line en la actualidad, en otras palabras falta investigación.

La ciencia actual, la medicina y la psiquiatría en particular, han logrado avances insospechados en materia de medir y de ver cómo funcionan los cambios en una sociedad para minimizar al máximo los efectos negativos que se puedan provocar en la población. Consideramos que separar en una Administradora Nacional de Casinos y Juegos de Apuestas del Estado que tendrá como funciones el contralor, la regulación y la fiscalización y por otro lado una Dirección Nacional de Contralor de Apuestas y Juegos de Azar que tendrá las funciones de la explotación y la recaudación, tales como otorgar licencias de los mismos, implicará solamente la aparición de una enorme cantidad de nombres de empresas y por otro lado de los tremendos balances de entradas y salidas en términos monetarios en nombre de la transparencia empresarial; poco de esto nos sirve desde el punto de vista de la Salud Pública y de la Salud Mental del país (1, 2, 3). Cuando lo hagan ya va hacer muy tarde en términos de prevención, el mal ya estará instalado. Lo que si nos queda claro es que no es Reguladora de Juego y que no va a cumplir con un cometido esencial, que es ayudar a la Salud Pública y Mental de la población. Una entidad explotadora o recaudadora de juegos de azar es de por sí, un hecho perjudicial para la salud, porque es la causa directa del juego patológico que afecta a la sociedad. Esto es tan erróneo y grave como si quisiéramos separar la industria del tabaco, y se nos llenara de números, de balances, de marcas, de sucursales, y no se relacionara esta industria y sus prósperas empresas con todas las enfermedades que el tabaco produce.

El afán de explotación y de lucro son los causantes de la actual enfermedad denominada ludopatía. Es la misma moneda con sus dos caras. En una cara está la cantidad de ofertas de juegos de azar y en la otra cara la ludopatía. En el terreno del juego patológico se llega a un punto de saturación de ofertas de juegos, que en un momento explota generando una reacción en cadena que termina provocando una

nueva epidemia. Esta nueva epidemia denominada ludopatía va a aumentar de tal forma que va a generar una tragedia para todo un grupo de personas, dado que el problema ya está instalado en la población y se agrava porque en general se tiende a ocultarlo. Todavía se considera a la ludopatía una enfermedad extraña que afecta a un solo individuo, y no la enfermedad que afecta directamente por lo menos cinco personas, y sus daños se transmiten por varias generaciones. Uruguay ya hoy va por ese camino porque según nuestros cálculos hay en la actualidad ofertas de juego para una población de 8.000.000 de habitantes, aquí somos un poco más de 3.000.000 lo cual implica un crecimiento progresivo y acumulativo para los próximos años. Esta especie de reacción en cadena va a llevar a consecuencias desastrosas para nuestro país en unos pocos años. Se puede pasar de una prevalencia del 0.5% a una cercana al 5%. En números sencillos de 15.000 a 150.000 ludopatías y por lo menos 300.000 familiares afectados; una verdadera catástrofe. Por eso ya van dos países en América del Sur que han prohibido los juegos de azar y por dinero. Hay otros países de nuestro continente que están aprobando leyes cada vez más duras que apuntan en ese sentido, o sea que van hacia la limitación o incluso a la prohibición.

Todo cambio en esta materia debe ser precedido por estudios científicos que nos permitan realizar los seguimientos y posibles modificaciones o agregados con la máxima seguridad posible para nuestra población (4, 5, 6, 14).

Actualmente se dispone de la metodología adecuada para una investigación de este tipo; las nuevas tecnologías permiten efectivamente llevarla a cabo en pocos meses, con una exactitud sorprendente, quizás al principio haya que comenzar con estudios tipo encuestas, o sea estudios cuantitativos descriptivos para ver en qué situación estamos, para adelante pasar a investigaciones de tipo epidemiológico seguidos efectivamente muy de cerca por un comité de ética.

En la historia del Uruguay no se han realizado estudios de esta índole. Lo primero y urgente es comenzar por aquí es decir, realizar estudios de prevalencia, de incidencia, de mortalidad (7, 8, 9). Estados Unidos lleva ya más de 20 años produciendo este tipo de estudios. Canadá también. La comunidad europea mandató hace aproximadamente cinco años a todos sus miembros a realizar estudios de prevalencia a nivel de cada país; como también, en el mismo sentido, a realizar simposios, congresos todos los años frente al creciente avance de la ludopatía. Actualmente hay miles de indagaciones de este tipo en el mundo occidental. Esto parecería algo imposible de hacer para nosotros, pero repetimos: con los métodos científicos actuales, sumado a las nuevas tecnologías se podrían realizar de forma bastante sencilla.

Al no disponer de esos cruciales estudios, las reguladoras de juego con su doble cara reguladora y recaudadora y explotadora van a suministrar únicamente datos empresariales, pero nada absolutamente nada sobre la salud. Esto nos va a dejar en las tinieblas ya que la reguladora va a avanzar en su cometido y la recaudadora en el suyo,

y nosotros no vamos a tener los datos científicos necesarios para informar de la otra cara de la moneda, ya sea para ajustar, limitar o frenar los grandes impactos negativos generados por los juegos de azar y de apuestas por dinero.

Una explotadora directa de los juegos de azar es una recaudadora, nada más que eso. Los juegos de azar y de apuestas por dinero no generan riqueza; al principio solamente la redistribuyen en pocas manos, pero en un tiempo que oscila entre los cinco y diez años, los costos sociales superan abiertamente a los capitales invertidos, provocando enfermedad, pobreza, y una enorme cantidad de efectos deletéreos para nuestra población. Todas las investigaciones internacionales son contundentes; dicen que una vez instalado el problema, el efecto es acumulativo y progresivo generando un profundo deterioro social.

2.- Sobre Historia.

El proyecto de ley realiza un recorrido histórico, sirviéndose del método histórico tradicional. Va desde la primera reguladora a los diferentes tipos de juegos que fueron apareciendo en nuestro país a partir del año 1856. Los primeros juegos de azar son los mismos que se daban en el mundo occidental: lotería, rifas de caridad. El 22 de febrero de 1933 se declaró el monopolio de dicha Reguladora para la explotación de la quiniela. Luego viene la lotería que queda en manos de la Administración de Salud Pública. En el recorrido de fechas aparece la del año 1944, en que ingresa a Salud Pública las ganancias de las carreras de caballos, la quiniela, la lotería y la ruleta, actividades que significaban el 51% del presupuesto. En el año 1953 pasa del Ministerio de Hacienda al Ministerio de Economía y Finanzas. El proyecto de ley sigue después otra línea de investigación destacando los casinos y sus diferentes tipos de juegos. Como es de resaltar había pocos casinos y estaban ubicados en los balnearios.

Lo que más nos interesa de este estudio histórico es su parcialidad de perspectiva; es la visión opuesta dada por la escuela de historia francesa de los anales, que toma en cuenta las mentalidades de la época, las sensibilidades, donde se analiza la historia como un todo, y no como un mero transcurrir cronológico. En este artesanal recorrido histórico del proyecto de Ley no se cita los grandes acontecimientos que marcaron el siglo XX, y por ende marcaron profundamente a nuestro país.

La primera guerra mundial, la epidemia de gripe española que causó la muerte a unas 25 millones de personas, envió a miles de inmigrantes al país. La región era un lugar de refugio para inmigrantes y para los grandes capitales. Aparece el Uruguay como la Suiza de América. Se crea un estado que mantiene su monopolio, pero a su vez se constituye como un Estado benefactor, solidario. Hasta el día de hoy se añora ese período. Luego se desata la segunda guerra mundial, y enseguida viene un período de enormes avances tecnológicos y científicos. Terminada la guerra fría, surge un nuevo

tipo de capitalismo que invade países y regiones enteras. La década de 1990 es de enorme trascendencia para comprender el tema de la ludopatía, pues se suma a todo la globalización, las nuevas tecnologías, un nuevo tipo de capitalismo que genera enormes trasnacionales. Si Uruguay perdió algo de su monopolio estatal se debió a estas causas; un nuevo mundo emergió en el horizonte. Aparecen los grandes bloques económicos.

Desde un punto de vista médico-psiquiátrico ojalá nos hubiésemos quedado con el monopolio del Estado de la década del 30; hoy no habría ludopatía. El monopolio del estado hoy es una ficción y lo será cada vez más. De todas maneras apoyamos que el Estado sea el que regule las ofertas de juego. Pero de ninguna manera va hacer una solución definitiva; hay países desarrollados que mantienen un estricto monopolio del Estado sobre los juegos de azar y apuestas por dinero, pero al estar habilitando en forma permanente casinos, espacios para las máquinas electrónicas y otras salas de juego, la incidencia y prevalencia de la ludopatía aumenta de forma descontrolada.

Dos historias a tener presentes:

a.- Estados Unidos de Norteamérica, primera potencia económica mundial, desde el surgimiento como estado independiente, siempre tuvo conflictos con los juegos de azar y de apuestas por dinero. Se pasaba de la prohibición por la gran contaminación con grupos mafiosos y la corrupción, a períodos de legalización. En general predominaba la tendencia prohibicionista. Pero en el año 1929, en la peor crisis económica de su historia, frente a la parálisis casi total de su economía, el desempleo masivo, los comedores públicos, se decide legalizar los juegos de azar y de apuestas, para que los oscuros capitales del mundo del juego invirtieran en negocios inmobiliarios, en la construcción de casinos, y contribuyeran a reactivar en forma desesperada la economía (10).

La primera potencia económica mundial fue así vencida por los grandes capitales. A partir de ahí el problema del juego se ha vuelto imparable; quedan pocos estados donde continúa prohibido, pero con una gran diferencia respecto de nuestro pequeño país: dispone de recursos ilimitados para realizar investigaciones, y para crear centros de recuperación y programas de salud. Cuando a un país se lo puebla de centros de atención, de hospitales enteros, de programas diversos para responder a sus problemas, quiere decir que ya es tarde, el problema está instalado, y se vuelve perpetuo. ¿De qué sirve crear cientos de hospitales si la peste ya está dentro y se va seguir multiplicando, con el agravante de que los costos sociales van a ser cada vez mayores, inclusive superando a las inversiones realizadas por la industria del entretenimiento?

b.- España en el momento actual es uno de los países europeos con mayor prevalencia de ludopatía asociada además con el alcohol (11). El año pasado después de estar

atravesando también una severa crisis económica, se vio obligada a aceptar la instalación de unas Eurovegas en Madrid, financiada por el principal magnate de las Vegas; así como otro centro análogo que se levantará en la ciudad de Barcelona. En España todo hace prever que tendrá la prevalencia de ludopatía más alta de toda Europa. Los grandes capitales atacan en el momento justo, cuando el país se encuentra debilitado.

3.- Análisis del contenido.

Estudiando detenidamente este proyecto de ley, no sin dificultad se puede afirmar que no es un proyecto claro; por momento se diluye, se vuelve oscuro, de difícil entendimiento; por un lado parece proponer una enorme estructura burocrática y por otro lado, lo que es muchísimo peor, postula una gran eficiencia empresarial. Proponiendo una recaudadora por cuanto habilita gran cantidad de lugares de juegos de azar y de apuestas por dinero, lo que va a provocar indefectiblemente un crecimiento de tipo exponencial de los problemas con el juego, afectando así a la salud de la población. No trata el fondo sensible del fenómeno que se debe atender.

Como primer análisis podemos ver que de 22 páginas, con una media de 35 oraciones, o sea cerca de 700 oraciones en el total del documento que nos compete, solamente hay 5 que se refieren al tema de la ludopatía. O sea el 99% del Proyecto de Ley es recaudador y explotador, y solamente el 1% se refiere a la salud de la población. Se la designa de una manera que pareciera que no fuera una enfermedad, sino algo que está ahí, que apenas molesta, pero no la enfermedad que hace estragos a las personas que la padecen, y que genera el tremendo sufrimiento de sus familiares, las consecuencias para la salud humana, el sufrimiento mental que en algunos casos puede llevarlo al suicidio (12). De manera sibilina promueve la poliadicción, al ubicar el juego en bares, y demás lugares donde se venden bebidas alcohólicas. El tabaco, el cannabis, y las drogas ilegales tendrán terreno fértil para ingresar en el entorno de esos lugares.

La violencia social, la violencia doméstica, la criminalidad...tendrán, sin duda, más protagonismo que ahora, que no es poco (13). La ludopatía es una enfermedad que puede llevar a un gran deterioro social de tal magnitud, comparable a las peores pestes que afectan a un país. Pero esta particular peste una vez dentro, se multiplica a pasos tan agigantados que a veces ni da tiempo para realizar el mínimo abordaje terapéutico.

Hemos estudiado varios proyectos de Regulación de Juego de distintos países sobre, todo de América del Sur; ninguno va por este camino. Observamos que en el proyecto la palabra explotación se repite significativamente más de 60 veces en 22 hojas. Esta aparente nimiedad no lo es para nada, todo lo contrario: muestra la gravedad de la

situación que plantea este Proyecto. Cuando hablamos de explotación en términos de ludopatía, -el negocio- hay un explotador y un explotado: el paciente y su familia son los explotados. Pero acá se ve agravado porque es el Estado el que explota, y a su vez, el que va a recaudar habilitando diferentes lugares de juego. El Estado es el que explota pero a ¿quién? ¿A las empresas a las que le cobrará un canon o impuestos? No, a la gente común, al ciudadano medio. Una reguladora que es explotadora y recaudadora es una eficaz multiplicadora de ludopatía. Se establece así un círculo vicioso imparable: se recauda, se explotan negocios muy rentables, pero en detrimento de la Salud Mental de la población (14).

En la ludopatía hay principios económicos muy bien estudiados, y por cada peso que el estado explote o recaude a la larga irá a pérdida por los enormes costos sociales acumulativos que va a ir generando. Puede que sea a los cinco años de la inversión, a los siete o a los diez, pero un poco antes o un poco después el costo social va a llegar, lamentablemente ya va hacer muy tarde, por lo menos tres generaciones de uruguayos se verán afectadas por esta situación (6, 14).

Si a este afán explotador o recaudador le sumamos la creación de una enorme estructura burocrática, la regulación se transforma directamente en desastrosa. Uruguay ya se encuentra a mitad de la tabla con respecto a los problemas con el juego en América del Sur. Paraguay siendo un país con menor impacto de la ludopatía, en su ley sobre los juegos de azar, ley N 1.016/97. TÍTULO II, el artículo 25 establece. “Se concederá la concesión para la explotación de casinos solamente en los siguiente lugares del país: Asunción y en los departamentos del Alto Paraná, Itapuá, Amambay, Cordillera, Misiones y Central. Sólo podrá funcionar más de un casino en la ciudad de Asunción y en los departamentos con más de 250.000 habitantes” (Anexo I). Queda bien establecido los lugares, y un dato de considerable importancia; un casino cada 250.000 habitantes es lo que la ciencia actual recomienda para que no se genere problemas con el juego. Aquí en Uruguay esto último no se toma en cuenta.

4.- El tema de internet.

Con respecto al juego por internet (17, 18,19, 20), hay que decir que trae gravísimas consecuencias para aquellos países que han sido invadidos por estas nuevas tecnologías aplicados a la explotación de juegos, ya que afecta al público más joven, y que actualmente está provocando enormes daños a países como los Estados Unidos de América, y a la mayoría de los países europeos. El Proyecto de Ley que está en el Parlamento nacional, dice: “En los últimos años tanto en los Estados Unidos de América como en los países de la Unión Europea y también en América Latina, se ha comenzado a debatir con intensidad y celeridad el fenómeno de las apuestas on-line, lo cual plantea en todos sus aspectos un desafío a las normas legales y reglamentarias

vigentes, desafiando fronteras nacionales tradicionales, desafiando monopolios, administraciones tributarias, organismos recaudadores y transformándose -por lo demás- en fuertes competidores -legal o clandestinamente- de los juegos regulados tradicionales”.

El proyecto de ley hace una perfecta lectura de las gravísimas consecuencias que trae aparejada la innovación tecnológica, pero no da soluciones. Pues bien, en esto hay que ser tajante: “deben ser prohibidos” y debe ser el Estado el encargado del seguimiento de dicha actividad, y cerrar todos los sitios web que promuevan el juego on-line. Aquí las palabras reguladora, explotadora, no caben; esas instancias deben ser prohibidas.

Continuando con el gravísimo problema del juego on-line el Proyecto de Ley expresa en el artículo 5º, numeral 5: “los juegos de azar a través de tecnologías electrónicas o informáticas, por internet, televisión interactiva, telefonía o, en general, ejecutándose a distancia o por medios telemáticos de cualquier tipo o modalidad existente o a crearse en el futuro”.

Observamos cierta contradicción con lo anterior, porque deja lugar a la expansión de juegos on-line en lugares instalados en nuestro país. Se calcula que cerca de un 50% de las empresas proveedoras de juegos por internet en distintas latitudes provienen del propio país, muchas de ellas transnacionales muy poderosas que ingresan a los hogares afectando a menores y gente joven. Aquí está además agravado porque establece la libre competencia. El concepto de libre competencia es válido desde el punto de vista del libre mercado, porque apunta a mejorar los servicios, a bajar los precios, y mejorar la calidad de los mismos para el bien de la población. Pero de un punto de vista médico-psiquiátrico en relación a los juegos de azar y pensando en la ludopatía es espantoso, porque se van a llenar de empresas de juegos on-line; basta ver lo que sucedió en España (Anexo VI), con una gran cantidad de ofertas de juegos de un potencial adictivo cada vez mayor; son verdaderas multiplicadoras de ludopatías. Aquí deben ser perfectamente regulados, limitados, mostrando una verdadera responsabilidad empresarial, una ética, y si es posible una trayectoria que promueva el juego responsable. Pensamos también que este tipo de actividades o son perfectamente reguladas o deben ser prohibidas, y el Estado es el encargado natural del seguimiento de tales actividades. No hay que olvidar que un menor, un adolescente, incluso un adulto joven puede estar jugando por internet juegos extremadamente adictivos, y asociarlo con tabaco, alcohol y marihuana, transformándose en una combinación de graves consecuencias para la salud, para la educación y para la inseguridad ciudadana. Parece que este aspecto tampoco fue tenido en cuenta. Italia (23) ha estudiado este problema y observó que para los menores y jóvenes el lugar de juego más frecuente son en sus propias casas, que las van rotando entre ellos. En la reciente ley aprobada sobre la Regulación de la Marihuana, la COMISIÓN ESPECIAL DE DROGAS Y ADICCIONES CON FINES

LEGISLATIVOS, con un informe en mayoría dice: “La importancia de separar la marihuana de otras drogas. Mejorar la convivencia y la salud comunitaria, protegiendo aquellos grupos más vulnerables de la sociedad, niñas, niños y adolescentes” (Anexo VII).

El Artículo 14 establece que los adolescentes no podrán acceder al cannabis, en forma análoga al tabaco y o el alcohol. Con los juegos on-line, con su gran poder adictivo, que van a llegar dentro de los hogares, los jóvenes tendrán facilidad de sumar adicciones, ya que tendrán acceso alcohol, al tabaco y ahora por si le faltaran males, a la marihuana. Este proyecto de ley va contra la Ley de la Regulación de la Marihuana, y también con la reciente Ley aprobada por unanimidad que tiende a “Gestionar los riesgos y reducir los daños asociados al consumo problemático de bebidas alcohólicas” Que expresa claramente que el alcohol produce cáncer de cabeza, y en el cuello, en el hígado, cáncer de seno, enfermedades neuropsiquiátricas, enfermedades cardiovasculares, cirrosis... (Anexo VIII). El alcoholismo hoy nos da que de 100 ludopatías, 8 tienen problemas con el alcohol. O sea un 8% cifra pequeña si la comparamos con España que autorizó los bares de juego, ahí la cifra asciende a un 50%. Todo esto se va a multiplicar y agravar. Además hay que sumarle el tabaquismo en nuestro país el 16% de los casos de ludopatías lo padecen. Después viene la marihuana llegan a un 3% en los jugadores patológicos. El Programa de Prevención y Tratamiento del Juego Patológico del Hospital de Clínicas, no ha registrado ningún suicidio, porque hay un triple control de seguridad. Si, hemos tenido 10 intentos de autoeliminación leves de 250 ludopatías o sea un 4%. La cifra internacional de ideas, intentos, y suicidios consumados asciende a un 20%, sobre todo aquellos países que han fomentado los lugares de juego con mezcla de alcohol, tabaco, marihuana y juegos de azar. Este proyecto de ley claramente promueve la mezcla de varias adicciones.

5.- Las personas vulnerables a caer en una ludopatía.

El Artículo 4º del Proyecto de Ley expresa en el numeral 1: “La protección de los ciudadanos, especialmente a los sectores socialmente más vulnerables”.

Esta oración es grave en el contexto del Proyecto, pues demuestra un profundo desconocimiento de la enfermedad, como también la ignorancia de mínimos conocimientos médicos y psiquiátricos. Las personas vulnerables somos los 3 millones de habitantes del Uruguay; no hay nadie que sea inmune a esta enfermedad, puede haber personas más propensas que otras, pero cualquiera de nosotros en un momento difícil de la vida podemos caer enfermos de una ludopatía. Es una enfermedad que no respeta clase social, no respeta edades, y no respeta nivel formativo (24). El Uruguay entero como país es vulnerable frente a las poderosísimas transnacionales del juego.

Si se quiere proteger a las clases más pobres directamente no hay que ponerles juegos de azar a su alcance, hay que suministrarles educación, deportes, trabajo; no juegos de apuestas.

Pero en este numeral es necesario resaltar varios puntos de enorme importancia (14). Los pacientes psiquiátricos como los que padecen esquizofrenias, los bipolares graves, o diversas psicosis agudas y crónicas, son proclives a entrar a un Casino o Sala de Juego; una persona presa de un cuadro delirante no está en el mundo real, por lo tanto es un incapaz, no puede responder a sus actos. Estas personas no deben ingresar a los Casinos o Salas de Juego, es una infracción de parte del Estado. La lista de enfermedades que deberían prohibir su entrada a los lugares de juego es mucho más vasta, por citar algunas más: los retardos mentales, pacientes suicidas, drogadictos, alcohólicos, pacientes que salen de prisión, una gran cantidad de enfermos orgánicos. Esta es otra gravísima falla del Proyecto de Ley.

Bolivia otro país del continente con baja prevalencia de ludopatía su ley Nº 060 del 25 de noviembre del 2010. En el TÍTULO II, el CAPÍTULO III sobre Regulaciones Generales, el Artículo 16 sobre la admisión a salones de juego dice; “No podrán ingresar a salones de juego o casinos: a) Los privados de razón y los interdictos por discapacidad mental. b) Las personas que se encuentran en manifiesto estado de ebriedad o bajo influencia de las drogas” (Anexo II). Bolivia en estos dos puntos está más sincronizado, con las leyes de la Regulación de la Marihuana y la que busca reducir los riesgos y los daños producidos por las bebidas alcohólicas Son artículos de ley mucho más sabios. En Chile, por otro lado, tenemos su ley del año 2011 sobre La Autorización, Funcionamiento, y Fiscalización de los Casinos de juego. En el TÍTULO II, el Artículo 9 dice: “No podrán ingresar a las salas de juego o permanecer en ellas: Los privados de razón y los interdictos por disipación. Además de personas que se encuentran en manifiesto estado de ebriedad o bajo la influencia de las drogas” (Anexo III). En el Uruguay la regulación y el contralor faltan al extremo. Se le va a fomentar dos enfermedades a la población, la psiquiátrica u orgánica más una ludopatía.

6.- De los lugares de juego.

El Artículo 15º numeral b) se vuelve a insistir en lugares que mezclan alcohol con juego. Se vuelve a la idea del Bar de juego situación nefasta para aquellos países que han transcurrido por esta vía. España es ejemplo paradigmático de este problema; actualmente en forma unánime la comunidad científica española lo considera un error histórico, por ahora sin solución (20). Aparecen otros lugares más novedosos como los restaurantes, salas de espectáculos, y lugares que para rematar también ofrecen cambio de divisas, además de los ya conocidos almacenes, kioscos en donde también se suministran bebidas alcohólicas y tabaco.

Nosotros nos oponemos a todo lugar que mezcle juego con alcohol, desde un Casino Transnacional a un Almacén de Barrio. Porque las pruebas científicas son contundentes de lo nefasto de tal mezcla: pues esos vicios adicciones se potencian y se agravan por cuatro. En los lugares de juego no puede haber cajeros automáticos, no puede haber casas de cambio, no puede haber casas de créditos y menos aún prestamistas. No se puede fomentar una vez que el paciente perdió todo lo que llevaba para jugar, que se endeude y obtenga fácilmente dinero fresco para volver a seguir jugando. De nuevo este proyecto de ley entra en contradicción con la Ley para Regulación de la Marihuana, y la Ley que pretende disminuir los efectos nocivos del alcohol. ¿Alguien duda que en un lugar donde se vende alcohol, y le ponen máquinas tragamonedas no se vayan a potenciar ambas adicciones? ¿Que los pacientes que consuman marihuana no van con el efecto de esta a esos lugares de juego, ya sea desde sus casas, o en la esquina del barrio donde está el lugar de juego?

De un punto de vista médico-psiquiátrico abundan las comprobaciones científicas acerca de la gravedad de estas combinaciones, los artículos científicos que han investigado este punto ya superan los miles, y todos coinciden en lo nefasto de estas mezclas; tanto los estudios comparativos entre los países que han optado por esta vía como los que no, los resultados son claros al mostrar lo nocivo para la salud humana de las primeras. Los estudios históricos, los estudios antropológicos, los estudios sociológicos todos confirman lo mismo, el daño que se les hace a las personas y a la población. Aumento de la inseguridad, aumento del número de muertes por suicidio o por violencia. Todo tiene directa repercusión en el rendimiento de la educación, y generan una gran cantidad de enfermedades médicas y psiquiátricas.

Bolivia, uno de los países de América del Sur con el más bajo PBI per cápita, en su Ley de Juego N° 060 del año 2010 que es la vigente en el momento actual, dice el TÍTULO II, en el CAPÍTULO III sobre la Regulación General, en el Artículo 15 sobre la Prohibición establece: punto d). “Instalar dentro de los establecimientos cajeros automáticos de bancos y entidades financieras o aceptar pagos mediante tarjetas de crédito o de débito. El punto h). La prohibición de la instalación de máquinas tragamonedas o cualquier otro medio de juego no autorizado por la Autoridad de Fiscalización y Control Social del Juego” (Anexo II).

En Brasil, desde la ley del año 1946, los juegos de azar están prohibidos, y mantiene allá una permanente lucha contra las diversas ofertas de juegos de azar clandestinas.

Chile intentó legalizar estos lugares de juego, se pensaba que había 10.000 máquinas tragamonedas, pero a medida que se quiso legalizarlas se encontró que había según diversos cálculos entre 200.000 y 500.000 máquinas en todo el territorio nacional. A partir del año pasado están sacando proyectos de ley que apuntan a la prohibición.

Ecuador pasando el mismo fenómeno que Chile, decidió prohibir estos lugares de juego, queriendo dejar solamente los Casinos ubicados en los hoteles de cinco estrellas para atraer al turismo. La discusión se transformó en muy agresiva, y se decidió por un plebiscito. Después de intensas campañas políticas unas por la legalización y otras por la prohibición, el pueblo ecuatoriano por amplia mayoría decidió la prohibición de todos los juegos de azar, incluso los Casinos en Hoteles cinco estrellas pensados para el Turismo. Es así que “el Presidente Constitucional de la República, en ejercicio de su potestad conferida por la Constitución de la República del Ecuador, sobre la realización de una Consulta Popular llevada a cabo el 7 de mayo del 2011, y por amplia mayoría resolvió prohibir los establecimientos de negocios o de característica comercial dedicados a los juegos de azar tales como casinos y todo tipo de salones de juego. En el REGLAMENTO DE JUEGOS DE AZAR PRACTICADOS EN CASINOS Y SALAS DE JUEGOS. El artículo 1 establece: “A partir de la vigencia del presente DECRETO EJECUTIVO, todos aquellos establecimientos dedicados al juego de azar, tales como Casinos, casas de apuestas, salas de juegos, entre otros cesarán sus actividades”. En Julio de 2012 se declara a la República de Ecuador, país libre de juegos de azar y de apuestas por dinero” (Anexo V). Es importante tener muy en cuenta la experiencia del Ecuador, porque demuestra claramente que cuando las ofertas de juego aumentan en forma desmedida, generan un daño social, que incluso se vuelve en contra de todos, los explotadores de juegos de azar.

7.- El gran ausente “La Promoción del Juego Responsable”.

Otro de los temas ausentes en todo el Proyecto de Ley es la Promoción del Juego Responsable (21, 22). Tema de gravísimas consecuencias porque se entra a espacios en donde está todo concebido para que la gente juegue, sin ninguna advertencia de todos los peligros que esta actividad genera. Esta omisión pone en evidencia el grosero fin recaudador y explotador del Proyecto, sin tener en consideración la salud humana. La Promoción del Juego Responsable es una construcción social colectiva, que tenemos que ir formando entre todos. Pero al haber una Ley con una Administradora y una Dirección Nacional que son a la vez reguladora de juego y explotadora se cae en una falta gravísima, porque justamente es la tarea de la regulación, el control, el seguimiento de las personas y su protección.

Perú el país con la mayor prevalencia de ludopatía en América del Sur, recientemente aprobó la LEY PARA LA PREVENCIÓN Y TRATAMIENTO DE LA LUDOPATÍA EN LAS SALAS DE JUEGO DE CASINO Y MÁQUINAS TRAGAMONEDAS. El Artículo 2º dice: “Declárese de interés nacional la lucha contra la Ludopatía, asignándole carácter de política pública a la prevención y tratamiento de esta patológica” (Anexo IV).

Argentina es el segundo país del continente con problemas con la ludopatía por la gran cantidad de ofertas de juego, ya hay varias provincias como Viedma y La Rioja, que han sacado leyes sobre la Promoción del Juego Responsable. En Chile hay algunas regiones que van por este camino. En cambio este proyecto de ley en nuestro país, ni siquiera toma en cuenta las mínimas advertencias y evidencias de la realidad local e internacional

8.- Ausencia de un Plan Nacional de juegos de azar.

Finalmente, y un tema para nosotros muy grave, es que este Proyecto de Ley que se presenta como una Reguladora de Juego, no proponga un plan nacional de juegos de azar con una base científica. No se sabe la cantidad de casinos a que se pretende llegar, no se sabe la cantidad de salas de juegos, no se sabe cuántas máquinas tragamonedas se van habilitar en todo el país, no se sabe qué posición se va tomar con respecto al juego por internet, no se sabe el enorme poder adictivo que se va a permitir, no se sabe la cantidad de tipos de juegos, no se sabe la ubicación exacta de los lugares de juego que en un futuro se van autorizar, no se protege a la persona autoexcluida y a su familia....

Es nuestro deber cómo médico psiquiatra dedicados a este tema informar de los riesgos y peligros para la salud física y la salud mental de la población. Por eso vemos con preocupación este proyecto con todo lo que incluye y todo lo que excluye.

Conclusiones.-

El proyecto de ley que establece la creación de una Administración Nacional de Casinos y Juegos de Apuestas del Estado, y una Dirección Nacional con un neto contenido recaudatorio y explotador, se presenta, como ya fue dicho, en el mismo momento en que el parlamento chileno viene debatiendo clara y abiertamente un proyecto de ley que se centra en el combate a la ludopatía, con la exhibición de alertas a cada persona que entre a un casino acerca de los peligros de los juegos de azar, la regulación de la publicidad en los medios de prensa, la prohibición de guarderías dentro de los casinos, la prohibición a un grupo de entre las 200.000 y 500.000 máquinas tragamonedas que hay en todo el país. Perú a su vez aprobó recientemente un proyecto de ley titulado “Ley para la prevención y tratamiento de la ludopatía en las salas de juegos de casinos y máquinas tragamonedas” debido al gran aumento de la prevalencia de los juegos de azar y de apuestas por dinero que se ha producido en ese país. Por otro lado como también fue señalado, Ecuador, luego de un plebiscito nacional, terminó hace un año cerrando y prohibiendo todos los casinos y lugares de apuestas por dinero. Podríamos decir que en el 75% de la superficie de América del Sur el juego está prohibido, dato

para nada menor. Aquí en Uruguay, en cambio, se presenta un oscuro proyecto de ley, que lo que pretende es aumentar las ofertas de juego a través de la recaudación por el estado habilitando más lugares de juego.

Lo necesario en nuestro país no es seguir aumentando las ofertas de juego, sino lo contrario, y por eso es sí necesario comenzar por estudios científicos, estudios cuantitativos de carácter nacional (encuestas), como por ejemplo un estudio de la prevalencia de la ludopatía, tratar de llevar a cabo estudios en profundidad y de seguimiento de esta enfermedad, de la forma lo más científica posible. Con los datos obtenidos de esa investigación deberá hacerse una comparación con el resto del mundo, no sea cosa que la ludopatía avance en la oscuridad y en las tinieblas y desde el Estado se piense que todo está bien, que el juego no es un problema. Con todos estos datos habría que realizar recién entonces un Proyecto serio y riguroso adaptado a nuestra realidad.

El proyecto de ley prácticamente ni nombra la enfermedad que habrá de generar. Desconoce la tarea fundamental de prevenir, quedando solamente la tarea del tratamiento en los técnicos en Salud Mental.

Es un proyecto que favorece la poliadicción, al ubicar los juegos en los bares y demás lugares donde se venden bebidas alcohólicas y también favorece que ingrese el tabaco, el cannabis y las drogas ilegales, agravando así el cuadro clínico de cada paciente. Más que un proyecto de ley que tiende a regular los juegos de azar y por dinero, el texto consagra una explotadora de los mismos, transformándose así en una clara multiplicadora del problema.

Y aunque el proyecto hace una lectura perfecta del gran daño que puede llegar hacer internet en nuestro país, no plantea ninguna solución. Este proyecto de ley tiene una idea totalmente equivocada sobre los vulnerables a caer en una ludopatía, poniendo así en riesgo a todo el Uruguay, ya que la propagación de la enfermedad se produce en el interior del mismo sumado a lo que viene del exterior, que va hacer muy grande. Por otro lado a las personas verdaderamente vulnerables o de mayor riesgo de enfermedad ni las considera.

Con respecto a los sitios de juego, insiste en ponerlos en lugares tan variados y tan amplios que va a provocar la poliadicción lo que determina que el pronóstico del paciente sea muchísimo más grave.

Para concluir cabe observar dos grandes ausencias; la primera es la “Promoción del Juego Responsable”, antes de este proyecto de ley este tema era una construcción social colectiva, ahora al hablar de una Reguladora es una obligación. El segundo gran ausente es la falta total de un plan nacional de juegos de azar, que todos estábamos esperando cuando se mentó una Administradora y una Directora Nacional de juegos, que estimula los juegos sin límites.

En suma: si este texto se convierte en ley afectará seriamente la salud de la población, se producirán daños en algunos casos irreparables y se aumentará un problema que en lugar de ser controlado terminará siendo estimulado.

Este proyecto solo es bueno para algunos que explotan el juego -sean públicos o privados- pero para las víctimas actuales y potenciales al juego, es absolutamente pernicioso.

Referencias Bibliográficas.

- 1.- Memoria anual 2011. Dirección General de ordenación de juego. España.
- 2.- Informe anual de juego online en España. 2013. Asociación Española de Juego Digital.
- 3.- Estadísticas de Casinos en Chile. Marzo 2011. Superintendencia de Casinos de Juego. Santiago. Chile.
- 4.- Hulley, Steplen; Cummings, Steven. 1993. Diseño de la Investigación Clínica. Baltimore. EEUU.
- 5.- Hernández, Roberto; Fernández-Collado, Carlos; Batista, Lucero. 2008. Metodología de la Investigación. McGraw-Hill Interamericana. México.
- 6.- Lopes, Henrique. 2008. Report to the European High Supreme Court About epidemiology of gambling addiction in Portugal.
- 7.- Becoña, Elizardo. Epidemiología del Juego en España. Universidad de Santiago de Compostela. 1999. Barcelona. España.
- 8.- Echeburúa, Enrique; Becoña, Elizardo; Labrador, Francisco. 2010. El Juego Patológico. Avance en la Clínica y el Tratamiento. Madrid. Editorial Pirámide.
- 9.- Expertise collective. Jeux de hasard et d'argent. Contextes et addictions. 2008. Inserm. Paris. Francia.
- 10.- Dunstan, Roger. History of Gambling in the United States. 1997. California. EEUU.
- 11.- Fontbona, Marc. 2008. Historia de Juego en España. Flor del viento Ediciones. Barcelona. España.
- 12.- Alonso Fernández, Francisco. 2003. Las nuevas adicciones. TEA Editorial Pirámide. Madrid. España.
- 13.- Ibañez Cuadrado, Angelo; Saez, Jerónimo. 2001. La Ludopatía una "nueva" enfermedad. Editorial Masson. Barcelona. España.
- 14.- Lopes, Henrique. Setiembre 2013. Visión Panorámica de la Epidemiología de los Juegos de Azar. Montevideo. Uruguay.
- 15.- Labrador, Francisco; Villadanger, Silvia. 2010. Adicción a las Nuevas Tecnologías en Adolescentes y Jóvenes. Editorial Pirámide. Madrid.
- 16.- Steiner, Regis. 2009. Las Ciberadicciones. Universidad Henri Poincaré. Nancy. Francia.
- 17.- Lopes, Henrique. 2012. Epidemiology evaluation of young adolescents. Lisboa. Portugal.
- 18.- Lopes, Henrique. 2012. Online Gambling Addiction. Lisboa. Portugal.
- 19.- Jiménez-Murcia, Susana. Setiembre 2013. Juego Patológico en España: Análisis de Factores de Riesgo y Respuesta al Tratamiento. Montevideo. Uruguay.
- 20.- Alonso Fernández, Francisco. 2003. La adicción al juego. TEA. Editorial Pirámide. Madrid. España.

- 21.- Brizuela, Julio. 2008. Manual de Juego Responsable. Argentina.
- 22.- Sánchez, Bello; César. 2007. Políticas Públicas en Juego Patológico. Asociación de Psiquiatras de América Latina. II Congreso Latinoamericano de Adicciones. Medellín. Colombia.
- 23.- Bastini, Luca; Curzio, Olivia; Gori, Mercedes y colaboradoras. Noviembre 2010. L'ITALIA CHE GIOCA.
- 24.- Coll, Oscar. Informe anual año 2013 del Programa de Prevención y Tratamiento del Juego Patológico. Hospital de Clínicas. Montevideo. Uruguay.

Anexos.

Anexo I.- Paraguay. Ley Nº 1.016/97 para la Explotación de los Juegos Suerte o Azar.

Anexo II.- Bolivia. Ley Nº 060 del 25/10/2010. Ley de Juegos de Lotería y de Azar.

Anexo III.- Chile. Ley Nº 19.995. Bases Generales para la Autorización, Funcionamiento Fiscalización de Casinos de Juego. Ampliación 10 de noviembre de 2011.

Anexo IV.- Perú. Ley que modifica las Leyes Nº 27153 y 26842, promulgando la Ley Nº 29907 para la Prevención y Tratamiento de la Ludopatía en las Salas de Juego de Casino y Máquinas Tragamonedas. Aprobada por unanimidad Julio de 2012.

Anexo V.- Ecuador. Ley derogatoria en Materia de Casinos y Salas de Juego. 7 de mayo de 2011.

Anexo VI.- España. Jdigital. Informe Anual Juego Online en España. Febrero 2013.

Anexo VII.- Ley para la Regulación de la Marihuana. 2013. Montevideo. Uruguay.

Anexo VIII.- Ley para gestionar riesgos y reducir daños asociados al consumo bebidas alcohólicas. 2014. Uruguay.