

## Capítulo VI

### La Ludopatía

**En Uruguay el número de casos de adicción al juego afecta a una de cada cien personas, aseguró el médico psiquiatra Oscar Coll, director del Centro de Atención a Ludópatas que funciona en el Hospital de Clínicas, el principal centro hospitalario público de Uruguay. El principal motivo es la permanente evolución tecnológica de las máquinas y el bombardeo publicitario que incita a apostar, sin políticas de juego responsable.**

En Uruguay más del 1 por ciento de la población, es decir más de 30 mil personas sufren de ludopatía y más de 60 mil padecen del llamado “juego problemático”, un comportamiento relacionado con las apuestas que causan trastornos en cualquiera de las áreas principales de la vida: psicológica, física, social o vocacional.

Así lo manifestó para este trabajo, en una larga entrevista, el médico psiquiatra Oscar Coll, director del Centro de Atención a Ludópatas del Hospital de Clínicas, el centro hospitalario y universitario más grande del país.

Este psiquiatra, con una mirada tranquila, tiene 35 años de carrera docente y desde hace algo más de 25 años comenzó a investigar y a publicar trabajos académicos sobre el comportamiento de los viejos “timberos” <sup>(1)</sup>, que poco tienen que ver en su perfil social y psicológico con la nueva camada de pacientes que llega al centro que dirige.

Es que, según explicó, “el perfil del ludópata uruguayo ha cambiado en los últimos años. Se está alineando cada vez al perfil internacional debido a la globalización y a un cambio más violento en las formas de penetración que tiene el capitalismo en la psiquis de amplios sectores vulnerables de la sociedad”.

El Centro de Atención a Ludópatas abrió sus puertas en el primer piso del Hospital de Clínicas en setiembre de 2009, luego de un convenio firmado entre la Universidad de la República y la Dirección General de Casinos (DGC) del Estado.

Desde su apertura al momento del diálogo con Coll <sup>(2)</sup>, la clínica lleva abierta unos 20 meses y se realizaron unas 200 entrevistas, luego de las cuales 100 personas están en tratamiento. “El problema es que muchos vienen un tiempo y como se convencen que ya están bien abandonan el tratamiento. También tenemos pacientes psicóticos y otros con cierto retardo mental que dejan de venir por diferentes problemas”, explicó.

Casi todos los pacientes llegan “descompensados” y con “ansiedad” por jugar. “Al principio vienen muy descompensados. Nuestra primera tarea es compensarlos con comunicación, con apoyo y luego viene una tarea que es ir abordando la problemática de lo patológico en sí. Ahí los tratamientos van desde que hay personas que en meses se curan, sobre todo señoras que se escaparon a la calle e iban a jugar, después se ventila el problema, están mal un tiempo y después vuelven a una vida normal. Después hay personas que les lleva años quizás”, explicó.

El especialista conoce de primera mano varios casos de intentos de autoeliminación y hasta algunos suicidios que efectivamente se produjeron a la salida de casinos en Uruguay. Es por esa razón, que la Clínica de Ludopatía está muy cerca físicamente de la emergencia del hospital universitario.

Coll narró con detalles casos de pacientes que salen a robar para poder satisfacer la conducta compulsiva de jugar, que han perdido su casa, su auto, su familia, sus hijos u otros seres queridos. Hay otros adictos que pasan varios días sin comer y lo único que hacen es parar el ritmo frenético de juego unas horas para dormir y, luego, volver a apostar. “He tenido pacientes a quienes les han cortado la energía eléctrica por sus deudas y a la luz de vela en sus casas se pasan haciendo cálculos de cómo ganar en la próxima apuesta”, explicó.

El experto reconoce que existen clínicas privadas que tratan esta adicción “muy buenas”, pero que no están al alcance de todos los bolsillos. “Es que algunos pacientes se juegan en el casino o en una máquina tragamonedas el dinero como para financiar su tratamiento”, dijo con cierta tristeza.

De la misma manera, destacó la importancia que tiene Jugadores Anónimos (JJAA), una organización sin fines de lucro, de escasa visibilidad y difusión entre la población, que funciona desde inicios de la década de 1990.

Pero como la ludopatía, al igual que todas las adicciones, afecta a todas las clases sociales sin distinción para este psiquiatra es una “muy buena idea” que el Estado, aunque en forma muy lenta, se comience a hacer cargo de este problema, que va en aumento.

En opinión de Coll la llegada masiva de las máquinas tragamonedas, ya sea dentro de casinos o las denominadas barriales que se encuentran en bares, almacenes, quioscos y otros establecimientos comerciales, cambió “radicalmente” el escenario de los juegos de azar y captó “nuevos clientes y potenciales adictos”.

### Más mujeres y menos jóvenes

Si bien el problema de la ludopatía afecta por igual a hombres y mujeres éstas últimas van a la cabeza de las estadísticas de jugadores compulsivos que maneja Coll. El 60 por ciento de los ludópatas uruguayos son mujeres, y en muchos casos arrastran deudas por el juego que tienen entre siete y diez años.

“Antes al timbero viejo, al hombre que le gustaba la noche y salir a jugar unos pesos la que lo frenaba un poco era la mujer, pero esa conducta social lentamente se ha ido perdiendo, porque las mujeres pasaron a ser las que apuestan más”, dijo el especialista.

El principal problema se manifiesta en los mayores de 40 años, aunque están comenzando a aparecer pacientes jóvenes que rondan los 18 años de edad. En el polo opuesto, indicó, se ubican los adictos al juego mayores de 80 años.

Entre las cifras que maneja este experto se destaca que aproximadamente el 84 por ciento de sus pacientes tienen problemas de juego con los *slots*, una décima parte con la ruleta y el 6 por ciento restante con otros juegos de azar como las carreras de caballos, la Quiniela y el 5 de Oro.

“Los *slots* de los casinos son los que más peligrosos porque todo está debidamente cuidado para atraer, atrapar, cautivar y seducir al apostador: las luces, la música, el clima. Las máquinas tragamonedas que están en los barrios fuera del circuito de los casinos también comenzaron a generar, poco a poco, una conducta adictiva”, enfatizó.

Y casi como si se tratara de una axioma sentenció: “A mayor rapidez del premio, mayor adicción del juego, esto es una realidad internacional, y cualquiera que pone un casino sabe que el negocio en la actualidad son las máquinas electrónicas”.

Pero Coll es optimista. Al llegar a la Clínica de Ludopatía primero “lo entrevista un técnico especializado y tiene todas las entrevistas que sean necesarias, no tenemos límites de entrevistas”. Posteriormente, “vemos si esa persona realmente padece una enfermedad por el juego, una ludopatía, le ofrecemos los recursos que actualmente disponemos que sean lo mejor para él para encarar esta enfermedad. Después ingresa a un grupo donde apuntamos directo a combatir el problema”, dijo.

## Los dueños del juego

El lucrativo negocio de las apuestas en el Uruguay

Pablo Alfano / Fabián Werner

---

Los resultados son alentadores, pese al gran esfuerzo de un reducido grupo que apenas llega a los siete profesionales en el área de la psiquiatría y la psicología, que trabaja con un magro presupuesto de 63 mil pesos uruguayos por mes (al momento de esta entrevista unos 3.400 dólares aproximadamente).

Seis de cada diez pacientes “está respondiendo muy bien al tratamiento y algunos llevan mas de 18 meses de abstinencia total. Eso también es gratificante, en un mundo complicado donde se mezclan apuestas, alcohol, drogas, prestamistas, deudas y una gran variedad de problemas para nada menores”.

Sin muchos miramientos Coll aseguró que la adicción al juego “es un problema de Salud Pública y de salud mental, claramente, esto ya está más que estudiado a nivel mundial”.

### Las causas del mal

“La causa principal es psicológica, ahora también la causa social, en la gran cantidad de promoción de juegos, la gran cantidad de estímulo a los juegos de azar que no es sólo de Uruguay, diría del mundo occidental, lleva a que las personas también se aferren con más facilidad esta enfermedad. A las personas proclives a esta patología, cuando se les ofrece gran cantidad de juegos de azar, son más proclives a caer”, explicó Coll.

A su juicio puede existir una causa biológica que se explica en familias de jugadores compulsivos con componentes genéticos, para quienes existen algunos fármacos, que siempre deben ser acompañados de una terapia psicológica.

El factor psicológico que es el más extendido entre los ludópatas que juegan por compulsión, ocio, soledad, pérdidas económicas o familiares, separaciones afectivas, angustia y otras patologías bastante comunes en la sociedad actual.

Y un tercer factor que pesa, y mucho, es el mercado, la oferta de juegos de azar, esa falsa esperanza de ser millonario con el toque de una varita mágica que tiene cada vez más y más adeptos.

Incluso, “existe ludopatía cuando no se juega por dinero”, dijo el médico para quien el avance de los juegos electrónicos entre los niños frente a una computadora o una consola de videojuegos, “le impide a la persona desarrollarse en forma normal en otros ámbitos y la torna cada vez más competitiva y eso no es nada alentador”.

### El juego responsable

Actualmente en los casinos ya comenzaron, tímidamente, a colocar carteles que promueven el “juego responsable” entre los apostadores. Existen folletos y algunos boletines impresos por la estatal Dirección General de Casinos que están, aunque no demasiado visibles, en las salas de juego que administra el Estado, de forma exclusiva o en sociedad con operadores privados tanto nacionales como extranjeros.

En los folletos (*flyers*) se indica que un ludópata tiene la “necesidad de jugar grandes cantidades de dinero para conseguir el grado de excitación deseado” y que “después de perder el dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo”.

“Se engaña a los miembros de la familia u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego”, dice uno de los folletos, que advierte que el jugador compulsivo es capaz de cometer “actos ilegales como falsificación, fraude, robo o abuso de confianza para financiar el juego”.

La folletería también es tajante en cuanto a que debido a la adicción “se pierden relaciones interpersonales significativas, oportunidades laborales, educativas o profesionales debido al juego”.

En ese sentido, Coll explicó la diferencia entre los pacientes con ludopatía y aquellas personas que padecen de “juego problemático”. “Los estudios epidemiológicos se han vuelto más precisos y diferencian la ludopatía, cuando el paciente ya se ha vuelto un adicto al juego y no puede salir de ese problema, de gente que todavía no ha entrado, pero que ya está teniendo problemas, o que gastó demasiado o que está pidiendo prestado, que está tratando de atender el problema. Si bien no está ya la enfermedad, está teniendo problemas con el juego y es un dato interesante porque es una advertencia para la persona”, afirmó.

Tanto en los casinos administrados por el Estado de forma exclusiva como en aquellos gestionados por empresas privadas se ha capacitado al personal para atender en las propias salas de juego a aquellas personas que demuestran un comportamiento compulsivo. En esos casos, dijo el experto, la intención es que el personal se acerque al jugador e intente orientarlo para que abandone, definitivamente, las apuestas.

El personal de las salas también suele ser víctima de esta adicción, pero las disposiciones vigentes prohíben que los funcionarios apuesten. Así, entonces, no es extraño encontrar casos de empleados de casinos que esperan ansiosamente el fin de su horario de trabajo para poder trasladarse a otra sala cercana, de manera casi clandestina, para poder

satisfacer su pulsión por el juego, arriesgando incluso la pérdida de su empleo y mucho más que un puñado de billetes.

Además, en los folletos aparece el número telefónico gratuito 0800 8631, que comunica directamente con la Cátedra de Psiquiatría de la Universidad de la República. Allí, especialistas orientan a quien llama, le dan consejos para moderar su comportamiento y lo derivan al Centro de Atención al Ludópata.

### **El “autoexcluido”**

Actualmente, existe la figura del “autoexcluido” que es una persona que se acerca hasta las oficinas de la Dirección General de Casinos y explica que padece algún tipo de problema con el juego. Allí solicita ser incluido en una lista de personas que es remitida a todas las salas de juego, con nombre y apellido, y que describe la problemática.

El paciente firma un documento a través del cual acepta que se le prohíba el ingreso a los casinos. Actualmente, y hasta el momento de esta entrevista, hay unas 80 personas amparadas bajo la figura del “autoexcluido”, dijo Coll, quien explicó que en muchos países desarrollados basta con un poder escrito de un familiar para que a un ludópata le sea negado el ingreso a una sala donde funcionen juegos de azar.

### **Una enfermedad con varias caras**

En 1980 fue reconocido el juego patológico en el ámbito médico al ser incorporado por primera vez en un nomenclador de salud llamado “Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales” (DSM, por su sigla en inglés), de la Asociación Americana de Psiquiatría.

No todas las acciones humanas buscan el provecho trascendente de la supervivencia, apareciendo una actividad libre situada fuera de la vida corriente, sin un fin o interés material concreto y sometido a reglas determinadas que lo puede absorber por completo en espacio y tiempo logrando satisfacerlo, esto es: el juego.

Dentro de estas acciones se destacan los juegos de azar, una actividad placentera de la cual participan dos de cada tres adultos en general. Cerca del 96 por ciento de los jugadores apuestan como una alternativa de recreación, entretenimiento y distracción denominándola juego recreativo o saludable. Si embargo, una minoría de ellos, aproximadamente el 4 por ciento puede llegar a sufrir consecuencias adversas por su vulnerabilidad individual, con importantes repercusiones en el entorno familiar, laboral y

social. Esto ocurre cuando se pierde el control o moderación en la forma de jugar, señala en un trabajo académico el médico psiquiatra Julio Brizuela, presidente del capítulo de Ludopatía de la Asociación de Psiquiatras de Argentina (<sup>3</sup>).

Brizuela define al juego patológico como “un comportamiento de juego, desadaptativo, persistente y recurrente” y para ello cita los siguientes aspectos:

- 1) Preocupación excesiva por el juego, al revivir experiencias pasadas, planificar nuevas sesiones de juego, o pensar en conseguir dinero para seguir jugando, que lo lleva a descuidar otras actividades, como trabajo, estudios o relaciones familiares.
- 2) Necesidad de jugar cantidades crecientes de dinero para conseguir el estado de excitación deseado.
- 3) Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.
- 4) Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego.
- 5) El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o aliviar la disforia (por ejemplo, sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad y depresión).
- 6) Después de perder, vuelve otro día para intentar recuperar el dinero perdido en el juego (tratando de “cazar” las propias pérdidas).
- 7) Engaña a los miembros de la familia, médico u otras personas para ocultar su grado de implicación en el juego.
- 8) Comete actos ilegales, como falsificación, fraude, robo o abuso de confianza, para financiar el juego.
- 9) Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego.
- 10) Confía en que los demás le proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.

Para Brizuela las personas extrovertidas prefieren compartir su tiempo con otros, particularmente si se encuentran en situaciones de estrés o de tensión ambiental. Por el contrario, los introvertidos gustan de las actividades solitarias. Los jugadores con tendencia a la extroversión prefieren los juegos de mesa, mientras que los introvertidos prefieren pasar su tiempo en los *slots* o hacer apuestas deportivas en soledad o a distancia.

Para el especialista está claro que hay sociedades donde los juegos de azar son tan populares que se desarrollan de modo habitual en la vía pública, en los cuales intervienen

todas las personas que así lo deseen (dominó, dados, naipes, caracoles, riñas de gallos, carreras de carneros y hasta de toros).

Según Brizuela “cuanto mayor sea la accesibilidad, mayor será la posibilidad de practicarlos” y “se ha comprobado que cuando más rápido o inmediato es el resultado del juego, mayor estimulación provoca”. Y “cuanto más pequeño es el monto de la apuesta, también es más fácil el acceso” a los juegos de azar.

“Es importante destacar que la prohibición de estos juegos es una medida peligrosa, pues estimula el juego clandestino en donde se pierde por completo la posibilidad de control, sobre todo en lo referido a calidad de juegos, y la edad para participar de ellos, entre otros problemas”, aseguró Brizuela.

### Jugar con conducta

En su trabajo Brizuela señala que el término juego responsable proviene de la traducción de los vocablos ingleses *responsible gambling*, que induce a entender en el idioma español una forma de jugar contrapuesta a juego irresponsable, dándole una connotación moral.

“Preferiríamos denominarlo juego saludable, refiriéndose a una forma de jugar segura, divertida y protegida, que se aproxima más a la idea del programa. Por una razón de designación internacional seguiremos utilizando juego responsable”, explicó Brizuela.

Al ser considerada una enfermedad, el juego patológico adquirió otra importancia social, y fue así que en 1980 Harrah’s Entertainment Inc. (un grupo empresarial con sede en Las Vegas, Nevada, Estados Unidos, que posee y gestiona casinos, hoteles y campos de golf) inició estudios sobre este problema.

En 1989 se pusieron en marcha las primeras iniciativas de trabajo en el sector privado para ayudar a los trabajadores, clientes y público en general, a comprender los beneficios de la denominada entonces conducta de juego responsable o saludable.

Estas recomendaciones estaban dirigidas a evitar los riesgos del juego inmoderado y el inicio temprano en la práctica de los juegos de azar por parte de los adolescentes.

Posteriormente, en 1995, se fundó la AGA (*American Gaming Association*) o Asociación de Juego de los Estados Unidos, que incluyó a los principales representantes de la industria del entretenimiento estadounidense, que desarrolló un programa de juego responsable para su difusión y aplicación en todo el país. Fue entonces que se inició la Campaña de Educación Nacional sobre Juego Responsable (*Responsible Gaming National Education*



*Campaign*), un amplio programa destinado a capacitar a los empleados de casinos y al público en general sobre el juego responsable.

En 1998 se realizó la Primera Semana de Educación sobre Juego Responsable de la AGA, que luego se expandió a varios países con algunas variantes, incluyendo conferencias, folletos, líneas telefónicas de consulta, y el fomento de la investigación pública y privada.

En 2003 se publicó el Código de Conducta para el Juego Responsable del AGA, un programa que en forma paulatina se difundió por todo el mundo. Este código estableció acciones para que los trabajadores de la industria de los juegos de azar tuvieran capacitación permanente sobre el juego responsable. También propone publicar material gráfico con conocimientos básicos sobre el juego responsable y el juego desordenado o inmoderado y que esos impresos también estén en las salas de apuestas.

El programa propone, además, facilitar la instalación de una línea 0800 (gratuita) para que las personas con problemas de juego puedan obtener información y guía. Otro aspecto contenido en este programa es la creación de sitios web con datos sobre el juego patológico y permitirle a los apostadores tener a mano la información real sobre las probabilidades de ganar.

También se intenta que para la publicidad de este tipo de juegos no se utilicen historietas, personajes famosos de la actualidad, lenguaje o modismos del habla típicos de adolescentes o niños y no usar tampoco mensajes engañosos.

La prohibición, restricción y control de las bebidas alcohólicas dentro de las salas de entretenimiento deben estar garantizadas, debido a que el alcohol es una droga tranquilizante y fundamentalmente desinhibidora, que facilitaría, cuando se consume en exceso, el descontrol en el juego.

Según Brizuela con estas acciones de información, prevención e investigación se puede contener esta enfermedad que, a su entender, es un problema de salud pública y para ello citó a Jean Jacques Rousseau, en su obra “El contrato social”, escrita en 1762: “El ciudadano tiene derecho a jugar, pero el Estado tiene la obligación de protegerlo”.

---

## REFERENCIAS

(1) *En el lunfardo rioplatense (Uruguay y Argentina) se denomina “timbero” al apostador profesional.*

(2) *La entrevista se realizó a fines de mayo de 2011.*

(3) *Extractos del estudio académico “Programa de Juego Responsable” realizado por el doctor Julio Brizuela para la Universidad Nacional de México (UNAM), que fuera proporcionado por el doctor Jorge Coll.*