

## **LUDOPATÍA**

### **La Paz, 26 de diciembre de 2014**

El presente informe fue elaborado con el objetivo de contar con un documento base para conocer, prevenir y elaborar una normativa específica y/o reglamentos a mediano plazo según corresponda, sobre la prevención de la ludopatía en los juegos de azar y sorteos.

Para la elaboración del presente informe se tomó en cuenta información recopilada de distintas fuentes de información (internet, revistas especializadas y otras) relacionadas al estudio de la ludopatía que se genera por la adicción, urgencia psicológicamente incontrolable a los juegos de azar.

### **INTRODUCCIÓN**

El juego, siendo una actividad normal para la gran mayoría de las personas, se llega a convertir en el caso de los/as jugadores/as patológicos/as en una conducta que no son capaces de controlar.

El interés por analizar esta conducta no surge de manera repentina, la legalización del juego en nuestro Estado Plurinacional a partir del año 2010 y la presencia de operadores, podrían ayudar en la aparición de problemas asociados con él, aunque su consideración como problema aún no llega; sin embargo, es necesario conocer e implementar medidas preventivas para lo que pueda llegar rápidamente.

Todo esto motivó que, profesionales especialmente psicólogos, empezaron a analizar esta problemática y su psicopatología. Muchos entendidos en la materia (profesionales médicos, psicólogos, jugadores, etc.), realizaron una serie de trabajos que configuraron las bases de que actualmente se conoce sobre el tema.

### **DEFINICIONES**

De la revisión a la documentación obtenida, algunos autores (psicólogos, médicos, etc.) han analizado el "juego", como una actividad "sana" y como característica esencial de los seres humanos, no sólo en la edad infantil, por lo cual presentamos las definiciones siguientes más relevantes relacionadas primero al juego y luego a la ludopatía:

#### **a. Juego**

- Vygotskij (1930), psicólogo, efectuó una interpretación de la actividad lúdica, el cual considera al juego como una fuerza activa en la evolución no solo cognitiva sino, también, afectiva y humana.
- Ocean (1993) médico y psicólogo, definió al juego como un mundo "a parte", en el cual las relaciones entre los jugadores se realizan solamente en el sitio lúdico; la red externa del jugador se empobrece, en cuánto la carencia de sistemas compartidos de significado y experiencias aíslan a los jugadores de la familia, los amigos y compañeros.

- De acuerdo con el doctor Hans Breiter, codirector del Centro de neurociencia de la motivación y la emoción del Hospital General de Massachusetts, las "*recompensas en metálico en un ambiente que reproduce un ambiente de juego produce una activación cerebral muy similar a la que se observa en un adicto a la cocaína recibiendo una dosis*".

## b. Ludopatía

- La ludopatía es una palabra derivada de griego que significa: "juego patológico", fue Moran en 1975 quien denominó a la enfermedad como juego patológico.
- Bruner (1981) que definió a la ludopatía como "un trastorno en el que la persona se ve obligada, por una urgencia psicológicamente incontrolable, a jugar, de forma persistente y progresiva, afectando de forma negativa a la vida personal, familiar y vocacional".
- La APA (Asociación Psiquiátrica Americana), como la OMS (Organización Mundial de la Salud), clasifica la ludopatía como "Trastorno del Control de los Impulsos, poniéndola en relación con el grupo de los trastornos obsesivos-compulsivos y con el comportamiento de abuso y dependencia de sustancias, ya que la persona que llega a padecer este trastorno se va haciendo de forma crónica y progresiva incapaz de resistir el impulso de jugar".
- El Illinois Institute for Addiction Recovery, calificó el juego patológico como una adicción similar a las químicas; se ha visto que algunos jugadores patológicos tienen menores niveles de norepinefrina (hormona que es liberada cuando una serie de cambios fisiológicos son activados por un evento altamente estresante) que los jugadores normales.
- La ludopatía es una adicción poco considerada como tal en el ámbito de la Salud Mental. Si bien el juego patológico o ludopatía está considerada por la OMS (Organización Mundial de la Salud) como adicción dentro de las enfermedades mentales y ocupa un lugar en la clasificación del <sup>1</sup>DSM IV y el <sup>2</sup>CIE 10, pocos pacientes se reconocen como enfermos y no es investigada por los profesionales de la salud.
- La ludopatía se caracteriza fundamentalmente, porque existe una dificultad para controlar los impulsos, y que en cierto sentido tiende a manifestarse en practicar, de manera compulsiva, uno o más juegos de azar, puede afectar en la vida diaria de la persona por esta adicción.
- El conocimiento científico indica que la ludopatía es una tendencia interna y que los ludópatas tienden a arriesgar dinero en cualquier juego disponible, más que en uno en particular, generando ludopatía en otros individuos que, de otro modo, serían "normales". Los ludópatas en juegos de desarrollo rápido, es más probable que pierdan dinero en la ruleta o en una máquina tragamonedas, en el que los ciclos terminan rápido y existe una constante tentación de jugar una y otra vez o aumentar las apuestas, en oposición a las loterías nacionales y/o tradicionales, en las que el jugador debe esperar hasta el próximo sorteo para ver los resultados.

Por lo señalado precedentemente, podemos resumir en la siguiente definición el concepto de ludopatía:

Es un trastorno de la personalidad que se caracteriza fundamentalmente porque existe una dificultad para controlar los impulsos (urgencia psicológicamente incontrolable), y que en cierto sentido tiende a manifestarse en practicar, de manera compulsiva, uno o más juegos de azar, afectando de forma negativa a la vida personal, familiar y laboral.

Es una adicción a los juegos de azar llamada también juego patológico o juego compulsivo.

## PROBLEMÁTICA

- **Causas**

La adicción al juego o ludopatía esconde un comportamiento compulsivo cuyas consecuencias requieren una terapia especializada.

El adicto al juego, tal y como ocurre con todas las adicciones, es alguien que no puede controlar sus impulsos. Por más que sea consciente de lo nefasta que puede ser su actitud y de los perjuicios que le ocasiona tanto a él como a su entorno más próximo, es incapaz de ejercer control alguno ante la compulsión que le produce el juego. A pesar de ello, y aunque su pensamiento negativo le impida ver una salida, la adicción al juego puede superarse.

La adicción, aunque puede tener algún componente genético según algunos estudios, suele ser un desencadenante de ciertas circunstancias conflictivas que, muchas veces, provienen de la infancia. La ludopatía, como otras adicciones, es una negación de la realidad, una incapacidad para enfrentarse a la misma. La adicción es un comportamiento que suele esconder otros problemas y que no se puede controlar por la sola voluntad. La ludopatía generalmente empieza a comienzos de la adolescencia en los hombres y entre los 20 y 40 años en las mujeres.

La ludopatía a menudo involucra comportamientos repetitivos. Las personas con este problema tienen dificultad para resistirse o controlar el impulso a jugar. Aunque comparte características del trastorno obsesivo compulsivo, la ludopatía probablemente es una afección diferente. En las personas que desarrollan ludopatía, el juego ocasional lleva al juego habitual. Las situaciones estresantes pueden empeorar los problemas del juego.

<sup>1</sup>(DSM) Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (con sus siglas en inglés). Ha sido creado por la Asociación Americana de Psiquiatría (APA) y <sup>2</sup>(CIE) Clasificación Internacional de Enfermedades ha sido escrita en Europa por la OMS.

La ludopatía no se manifiesta de manera repentina, sino que es un proceso gradual (en fases) que puede durar años, el cual se divide en:

- 1. Fase Ganancia:** Suelen presentarse situaciones de ganancia que aumentan la excitación y expectativa del jugador acerca de la obtención de dinero fácil.

El/la jugador/a empieza de invertir pequeñas cantidades en el juego y logra algunos premios, e incluso en algunos casos éstos pueden llegar a ser más que sustanciales. La obtención de estos premios puede hacer creer al/la jugador/a que tiene habilidades y capacidades para controlar el juego, lo que alimenta su imagen de gran jugador/a.

Se empiezan a generar fuertes expectativas irracionales de obtener mayores ganancias, todo ello puede provocar que el tamaño y la frecuencia de las apuestas vaya aumentando progresivamente. En la idea de obtener más premios, se apuesta más y las pérdidas pueden empezar a ser mayores. En este momento, el/la jugador/a empieza a considerar que la única solución que tiene para recuperar el dinero es seguir jugando; es así que la cantidad de dinero invertida todavía no es muy grande y el/la jugador/a no se aísla para practicar esta actividad.

- 2. Fase Pérdida:** El optimismo de la fase anterior lleva a apostar mayores sumas de dinero, el jugador es más arriesgado lo que conlleva a una mayor pérdida de dinero, volviendo a apostar para recuperar lo perdido.

El propio juego se utiliza para recuperar las pérdidas. Esta acción se conoce con el nombre de *caza*. Para seguir jugando le hace falta más dinero y pasará de pedir dinero a los familiares y amigos a solicitar préstamos en los bancos, utilización de tarjetas de crédito, que considerará que podrán ser devueltos con las ganancias del juego, ya no se habla de un juego social, de entretenimiento, empiezan a aparecer los problemas familiares y laborales, problemas que tienen mucho que ver con la cantidad de mentiras y excusas que el/la jugador/a utiliza para seguir consiguiendo dinero y poder justificar sus pérdidas.

Las deudas son bastante mayores que las ganancias y debido a la presión de las mismas el/la jugador/a "*confiesa*" su situación, promete que dejará de jugar, aunque probablemente no lo haga del todo convencido ni con la conciencia necesaria para iniciar un proceso de rehabilitación. Con esta actitud lo que pretende es que le sea dado dinero para pagar sus deudas. Algunas de las personas afectadas acudirán a un tratamiento aunque una vez que consigan el dinero, supuestamente para pagar sus deudas, volverán a jugar.

- 3. Fase Desesperación:** El jugador vive para jugar, se despreocupa de la familia, amigos y trabajo; hay gran sentimiento de desesperanza, el jugador ya sabe que va a perder pero este pensamiento no le impide seguir jugando.

INSTITUCIÓN  
CERTIFICADA



GESTIÓN  
DE LA CALIDAD

RI-9000:6033



AR - QS 6033

El/la jugador/a jugará cada vez más. El juego se convierte en su máxima necesidad y preocupación. Sigue aumentando la cantidad de tiempo y dinero dedicados al juego, aumentan las deudas, y empieza a haber una gran tensión emocional. Empieza a desaparecer el optimismo que hasta ese momento mantenía (con más dinero, más juego, con más juego más posibilidad de ganancia y de poder pagar las deudas), debido a la acumulación de las deudas, y a la importancia de los problemas familiares y laborales que van aumentando.

Nerviosismo e irritabilidad son dos síntomas que aparecen y se mantienen y sufre trastornos de sueño, de alimentación, depresión, ansiedad, se llega a un estado de desesperación tal que aparecen las ideas de suicidio e incluso en algunos casos se producen los intentos. Es la fase donde suele recurrirse a ayuda especializada.

- 4. Fase de Desesperanza o Abandono.-** En el año 1991, Lesieur y Rosenthal, añadieron una cuarta fase a este proceso. Los/as jugadores/as se plantean que no van a poder dejar de jugar nunca y que siempre van a perder si lo hacen. Les resulta muy difícil dejar de jugar porque buscan la acción de jugar o la excitación que les produce el hacerlo como un objetivo en sí mismo. Llegan a estar convencidos de que es inútil hacer nada para intentar impedirlo.

La epidemiología de la ludopatía es sumamente difícil de estudiar, ya que es una patología oculta. Los pacientes ludópata son muchos, pero se pierden en la cantidad de jugadores que entran en una sala de juego a diario, por lo tanto hay que estar muy entrenados y capacitados para detectarlos.

Las personas que sufren de ludopatía muchas veces se avergüenzan de ello e intentan que los demás no se enteren de su problema. La Asociación Estadounidense de Psiquiatría (*American Psychiatric Association*) definió a la ludopatía como el comportamiento que consta de cinco o más de los siguientes síntomas:

- ✓ Cometer delitos para conseguir dinero para jugar.
- ✓ Sentirse inquieto o irritable al tratar de jugar menos o dejar de jugar.
- ✓ Jugar para escapar de los problemas o de sentimientos de tristeza o ansiedad.
- ✓ Apostar mayores cantidades de dinero para intentar recuperar las pérdidas previas.
- ✓ Haber tenido muchos intentos infructuosos por jugar menos o dejar de jugar.
- ✓ Perder el trabajo, una relación u oportunidades en sus estudios o en su carrera debido al juego.
- ✓ Mentir sobre la cantidad de tiempo o dinero gastada en el juego.
- ✓ Necesidad de pedir dinero prestado para sobrevivir debido a las pérdidas ocasionadas por el juego.
- ✓ Necesidad de apostar cantidades cada vez más grandes de dinero para sentir excitación.

• **Comorbilidad con otros trastornos mentales**

El concepto de comorbilidad, factor central de análisis del fenómeno del juego patológico, indica la presencia de más de un desorden psicológico diagnosticable en el mismo individuo y en el mismo momento. El juego patológico, frecuentemente, se asocia a otros trastornos, los cuales

están asociados al abuso de sustancias y alcohol, los trastornos del humor y de personalidad y otros trastornos del control de los impulsos.

Entre el juego patológico y la adicción a las sustancias existen numerosas conexiones: el exceso de alcohol, el recurso a drogas y el juego de azar son formas de dependencia similares. En los adictos a sustancias y en los jugadores patológicos pueden verificarse crisis y síntomas de abstinencia, frecuentemente intensos, caracterizados por inquietud y nerviosismo, temblores, insomnio, etc.

El juego patológico, además, está relacionado con formas antisociales e individualista de relación con los otros; jugar es una revancha contra las frustraciones, representa la búsqueda del ocio y del alejamiento del trabajo y de la responsabilidad. El juego aparenta ser una protección de una identidad personal.

- **Juego patológico y dependencia al alcohol y otras drogas**

La relación entre el juego patológico y el abuso de drogas llevan a establecer que existe una importante relación entre estos problemas pero fundamentalmente entre el juego patológico y el consumo excesivo de alcohol.

Existe una fuerte relación entre los siguientes aspectos:

- ✓ El consumo de alcohol y otras drogas en los/as jugadores/as patológicos/as y
- ✓ La incidencia del juego patológico en personas afectadas por el abuso de alcohol u otras drogas.



- **Detección del Juego Patológico**

<b>Detección del Juego Patológico</b>	
<b>A NIVEL DE COMPORTAMIENTO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Juego y gasto excesivos</li> <li>• Apuestas superiores a las planeadas</li> <li>• Dificultades para dejar de jugar</li> <li>• Mentiras</li> <li>• Las actividades se desarrollan en función del juego</li> </ul>	
<b>A NIVEL DE PENSAMIENTO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensamientos repetitivos de volver a jugar</li> <li>• Pensamientos de control sobre el juego: ganar o perder depende de uno mismo</li> </ul>	
<b>A NIVEL PSICOLÓGICO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Irritabilidad</li> <li>• Agresividad</li> <li>• Depresión</li> <li>• Sentimiento de culpa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Vergüenza</li> <li>• Nerviosismos</li> <li>• Cambio de humor</li> </ul>
<b>A NIVEL FÍSICO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Problemas psicosomáticos</li> <li>• Posibilidad de un síndrome de abstinencia</li> </ul>	

- **Efectos de la Ludopatía**

Los efectos de la ludopatía, se ven manifestados en las siguientes áreas:

**Problemas psicológicos:** Las alteraciones psicológicas más habituales son depresión y ansiedad.

**Problemas físicos:** El estrés de mantener oculto la adicción produce alteraciones físicas como: mareos, dolores de cabeza, dolores musculares, fatiga, insomnio, alteraciones gastrointestinales y sensación de debilidad.

**Problemas familiares:** Sin duda los más perjudicados por el descontrol hacia el juego. Hay aislamiento del jugador, mentiras, gastos excesivos de dinero, desaparición de dinero y venta de objetos personales.

**Problemas de aprendizaje:** Ausentismo escolar (colegio, universidad y a otros lugares de enseñanza), además de baja en el rendimiento y falta de concentración.

**Problemas sociales:** Empobrecimiento de relaciones sociales, evita contacto con amistades y pérdida de interés por las actividades que realizaba antes de volverse adicto.

INSTITUCIÓN  
CERTIFICADA



Sistema de Gestión  
de la Calidad  
Certificado N°EC-288/14



GESTION  
DE LA CALIDAD

RI-9000:6033

- **Consecuencias del Juego Patológico**

El siguiente cuadro muestra las consecuencias y/o efectos a las que podrían los jugadores compulsivos (ludópatas).

CONSECUENCIAS DEL JUEGO PATOLÓGICO	
ÁREA PSICOLÓGICA	ÁREA SOCIAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apatía</li> <li>• Baja autoestima</li> <li>• Sentimiento de culpa</li> <li>• Tensión y ansiedad</li> <li>• Irritabilidad</li> <li>• Ideas suicidas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aislamiento</li> <li>• Ausencia de aficciones</li> <li>• Desvinculación de las amistades</li> </ul>
ÁREA FAMILIAR	ÁREA LABORAL
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mentiras constantes</li> <li>• Clima de desconfianza</li> <li>• Deterioro de la comunicación</li> <li>• Deudas cuantiosas</li> <li>• Incumplimiento de pagos</li> <li>• Empobrecimiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Disminución de la atención</li> <li>• Disminución de la concentración</li> <li>• Disminución del rendimiento laboral</li> </ul>
	PROBLEMAS FÍSICOS
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Insomnio</li> <li>• Falta de apetito</li> <li>• Dolores de cabeza</li> <li>• Dolores de estómago</li> </ul>

- **Tratamiento y prevención de la Ludopatía**

El tratamiento de las personas con ludopatía comienza con el reconocimiento del problema. Dado que la ludopatía se asocia a veces con la negación del problema, muchas veces estas personas se niegan a aceptar que están enfermas o que necesitan tratamiento.

La mayoría de los ludópatas comienzan el tratamiento bajo presión ejercida por otros, más que por haber aceptado voluntariamente la necesidad de tratamiento.

Las opciones de tratamiento podrían abarcar entre otros:

- ✓ A través de una terapia conductual cognitiva.
- ✓ Por medio o siendo participe de grupos de apoyo de autoayuda, como por ejemplo Jugadores Anónimos (*Gamblers Anonymous - USA*), un programa de 12 pasos, similar al de Alcohólicos Anónimos (*Alcoholics Anonymous*). Los principios relacionados con dejar el hábito (abstinencia) para otros tipos de adicción, tales como la drogadicción y el alcoholismo, también pueden ser de ayuda para el tratamiento de la ludopatía.

Sería oportuno fomentar e incentivar valores y estilos de vida correctos, suministrando informaciones claras sobre el juego y sobre la adicción que puede crear. La publicidad de las actividades de juego, muchas veces, ha sido construida para atraer y estimular, no solo sin la



representación de los riesgos, sino que se incentivan los mensajes de ganancia respecto a los aspectos de la diversión y entretenimiento, que deberían ser predominantes.

### • Estadísticas del Juego Patológico

A través de los estudios realizados en España, Italia, Estados Unidos y Canadá, se ha establecido que el grupo de los adultos crece en forma acelerada, y que el entendimiento, la prevención, el tratamiento y el seguimiento de esta patología sobre todo en los adolescentes es una excelente oportunidad para mejorar los niveles de los problemas que esta patología trae, los adolescentes son cada vez más adictos (no sólo al juego) pero también crece en los adultos, por lo que concluyeron en los siguientes datos:

- ✓ Según los datos del Informe Eurispes 2007, el juego de azar involucra, en Italia, hasta el 70-80% de la población adulta, alrededor de 30 millones de apostadores. En Italia, aproximadamente, el 80% de la población juega, por lo menos una vez por año y el porcentaje de los jugadores patológicos está comprendido entre el 1% y el 3%.
- ✓ Respecto al género, el juego de azar patológico está mayormente difuso entre los hombres, los cuales juegan mucho más que las mujeres; con el tiempo, sin embargo, dicha diferencia disminuye porque las mujeres juegan cada vez más (el loto y el bingo son los juegos más frecuentes). La edad media de las mujeres con problemas relacionados al juego es más elevada, sin embargo, el camino hacia la dependencia es más rápido respecto a los hombres.
- ✓ En cuanto a las edades, según una meta-análisis publicada en Canadian Journal of Public Health realizado por Harvard Medical School, en mayo de 2001, reunió 180 estudios durante los últimos 25 años, los pacientes adolescentes en grupos de ludópata y de jugadores sub-clínicos eran significativamente superiores a los adultos en ambos grupos.
- ✓ Los autores concluyeron que el grupo de los adultos crece en forma acelerada, y que el entendimiento, la prevención, el tratamiento y el seguimiento de esta patología sobre todo en los adolescentes (sub-clínicos) es una excelente oportunidad para mejorar los niveles de los problemas que esta patología le trae a la Salud Pública. Según este artículo que se correlaciona con nuestra experiencia asistencial y de campo, los adolescentes son cada vez más adictos (no sólo al juego) pero también crece en los adultos y esos adultos cuyas economías se destruyen, pronto serán jubilados y jubilados adictos al juego. Ya que la tercera edad es frágil desde el punto de vista médico, tendremos jubilados con menos recursos, en peor situación económica, psíquica y física.
- ✓ El problema en la mujer creció en los últimos años, similar a lo que se observa en el alcohol, el tabaco y la adicción a las drogas. Hay reportes que muestran como a mujeres que consultan por problemas emocionales y de relación, no se les pregunta sobre adicciones y menos sobre ludopatía y consecuentemente no reciben el tratamiento adecuado.
- ✓ Un estudio que se realizó en Italia donde entrevistaron a 50 pacientes de sexo femenino, que asistían a reuniones de Jugadores Anónimos, se observó que el 58% había solicitado ayuda a un profesional de la salud mental, de ellas el 34% fueron consideradas como un problema menor por el profesional y solo el 8% fue derivada por esta patología.
- ✓ Otro estudio donde se analizó una muestra de 1471 estudiantes en Canadá, (edad promedio 18 años) y observaron un 5,7% de los varones y un 0,6% de las mujeres con juego patológico (Hombre/Mujer).

INSTITUCIÓN  
CERTIFICADA



Sistema de Gestión  
de la Calidad  
Certificado N°EC-286/14



GESTIÓN  
DE LA CALIDAD

RI-9000:6033



- ✓ En algunos artículos reunidos por un grupo de investigadores se mencionan las características sociodemográficas de las mujeres ludópatas, en las Vegas, el 84% eran caucásicas, entre 30-50 años (76%), casadas (67%), con hijos (75%), con educación secundaria completa en el 70% de los casos.
- ✓ Los problemas asociados que presentaba esta misma población eran: intento de suicidio (23%), alcoholismo (10%) abuso de drogas ilícitas (23%) abuso de drogas lícitas (15%), los autores comentan que el 10% de estas mujeres incurrió en la prostitución al menos una vez para solventar sus gastos de juego. En estos estudios no se demostraron diferencias significativas en relación con el aspecto sociodemográfico en el hombre.

De los diferentes estudios que se realizaron (estadísticas), se puede establecer que las mujeres son cada vez más adictas al juego; por otro lado, los adolescentes son igualmente cada vez más adictos pero también este problema está presente en los adultos y esos adultos cuyas economías se destruyen, pronto pasaran a ser jubilados y jubilados adictos al juego. En el caso de estudiantes, este problema se ve de manera más evidente entre los hombres (estudio realizado en Canadá a estudiantes con edad promedio de 18 años). De este problema – ludopatía - también se asocian otros diferentes como por ejemplo intentos de homicidio, alcoholismo, abuso de drogas incluso se vio casos que las mujeres llegaron a la prostitución al menos una vez para solventar sus gastos al juego.

- **Normativa relacionada sobre la prevención de la Ludopatía**

Para el presente punto del informe, se tomó como referencia a los países de Perú y Chile dentro de Sudamérica, donde sus entes reguladores del juego, aprobaron normativa relacionada a las acciones preventivas y/o correctivas sobre la ludopatía que se resumen a continuación.

- En Perú, el MINCETUR (Ministerio de Comercio Exterior y Turismo) y la DGJCMT (Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas) de conformidad a lo dispuesto en el artículo 11 del Reglamento Ley para la prevención y el Tratamiento de la Ludopatía en las Salas de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas de la Ley N° 29907, cuenta con la siguiente normativa:

“Reglamento aprobado por Decreto Supremo N° 007-2013-MINCETUR, Reglamento de la Ley N° 29907, Ley Para La Prevención y el Tratamiento de La Ludopatía en las Salas de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas”, que tiene por fin establecer los mecanismos orientados a la prevención y el tratamiento de la Ludopatía en los juegos de azar que se realizan en las salas de juegos de casino y máquinas tragamonedas autorizadas para operar en Perú, entre las acciones se establecieron:

- ✓ Plan de Prevención de La Ludopatía, el cual contiene las normas directrices orientadas al cumplimiento de la normativa vigente en materia de prevención de la Ludopatía y los procedimientos a ejecutarse en las salas de juego.

El Plan incluye entre otros, acápite respecto a: las acciones de prevención a fin de informar a la población sobre los riesgos que implica para la salud de las personas el juego realizado en exceso (destinadas al público en general y destinadas a las personas que concurren a las salas de juego), medidas a adoptar para prohibir ingreso, retiro y participación en el juego de las personas inscritas en el registro, tipos de medidas a adoptar para prohibir

ingreso, para prohibir participación y para el retiro de la sala de juegos, capacitación al personal de la sala de juego de las medidas a adoptar, personal encargado de implementar y/o ejecutar las medidas a adoptar, metas, lineamientos relacionados con el juego responsable y sanciones internas por incumplimiento de ejecución del plan.

Asimismo, establece que cada dos (02) años computados desde la fecha de presentación del Plan ante la DGJCMT, se presentarán los resultados obtenidos en su ejecución siguiendo el Formatos establecidos, incluyendo las principales acciones realizadas, logros obtenidos y otros aspectos que se consideren relevantes en la prevención y tratamiento de la ludopatía; a fin de que dicha información sea evaluada para su posterior remisión a la Comisión Nacional de Prevención y Rehabilitación de Personas Adictas a los Juegos de Azar - CONPREPAJ.

- En Chile, la Superintendencia de Casinos de Juego, emitió la Circular N° 40 del 11 de octubre de 2013, que incluye las instrucciones generales sobre la difusión de derechos y deberes de los jugadores de los casinos de juego autorizados al amparo del a Ley N° 19.995.; asimismo, incluye el numeral 4. donde se incluye que "Los jugadores tienen el derecho a: Solicitar la autoexclusión voluntaria del casino de juego" entre otros aspectos.
  - ✓ Posteriormente, en fecha 31 de diciembre de 2013, se emitió la Circular N° 44, donde se establece los procedimientos que las sociedades operadores deben implementar para permitir la autoexclusión voluntaria de los jugadores a las salas de juego de sus casinos de juego, entre los cuales incluye los requisitos, contenido, periodo de duración, extinción, base de datos, procedimientos para la suscripción autoexclusión voluntaria, el formulario tipo de autoexclusión voluntaria e información a la Superintendencia.  
Asimismo, en su página web oficial, se presenta un link ([www.scj.cl](http://www.scj.cl) → *Juego Responsable* → *Test de Autoevaluación*) donde los jugadores pueden participar de una encuesta para poder determinar en cierta forma, si se tiene esta enfermedad o si se conoce a alguien que tiene problemas con el juego.

Como se muestra anteriormente, en jurisdicciones próximas a la nuestra ya se están ejecutando acciones concretas que en el corto plazo permitirá ir mejorando y combatiendo este problema de manera más efectiva, pues estas acciones son totalmente medibles, de modo que permitirá a los reguladores de esos países, contar con datos más precisos e ir ajustando los mecanismos de prevención y de control contra la ludopatía.

INSTITUCIÓN  
CERTIFICADA



Sistema de Gestión  
de la Calidad  
Certificado N°EC-286/14



GESTIÓN  
DE LA CALIDAD

RI-9000:6033



AR - QS 6033

## CONCLUSIONES DEL ESTUDIO

Por lo analizado anteriormente se concluye que:

- La Ludopatía es un trastorno de la personalidad que se caracteriza fundamentalmente porque existe una dificultad para controlar los impulsos (urgencia psicológicamente incontrolable), y que en cierto sentido tiende a manifestarse en practicar, de manera compulsiva, uno o más juegos de azar, afectando de forma negativa a la vida personal, familiar y laboral.
- Los efectos y consecuencias de la ludopatía tener varias áreas donde afecta de manera directa produciendo problemas: psicológicos, físicos, familiares, aprendizaje y sociales
- Es importante analizar, diseñar y proponer acciones, como entidad reguladora de los juegos de lotería, azar y sorteos, al tema educativo y preventivo, ahora que no se cuenta con un gran número de operadores.
- De los diferentes estudios que se realizaron (estudios realizados en España, Italia, Estados Unidos y Canadá), se puede establecer que las mujeres son cada vez más adictas al juego; por otro lado, los adolescentes son igualmente cada vez más adictos sin olvidarse de que los adultos no son segmento "nuevo" de jugadores. Asimismo que existen distintas formas de detectar cuando un jugador ya es considerado como "ludópata" (a nivel comportamiento, pensamiento, psicológico y físico).

INSTITUCIÓN  
CERTIFICADA



Sistema de Gestión  
de la Calidad  
Certificado N°EC-286/14



GESTIÓN  
DE LA CALIDAD

RI-9000:6033

**Oficina Nacional**  
Calle 16 de Obrajes No. 220  
Edif. Centro de Negocios Obrajes Piso 2  
Telf. (2) 2125057 - 2125081

**Regional La Paz - Piso 3**  
Telf. (2) 2125385 - E-mail: aj.lpz@aj.gob.bo

**Regional Santa Cruz**  
Calle Prolongación Campero N° 155 U.V.1  
Manzana 7 Zona Norte  
Telf. (3) 3323031 - 3333031  
Email: aj.scz@aj.gob.bo

**Regional Cochabamba**  
Calle Bolívar N° 737  
Edif. Illanes Piso 2  
Telf. (4) 4661000 - 4661001  
Email: aj.cbb@aj.gob.bo



AR - QS 6033