



Bien Jugado

LA LUDOPATÍA O ADICCIÓN A LOS JUEGOS DE APUESTAS

Enero 2026



Mág. Gracy Gómez

Profesora adjunta del Departamento de
Psicología Médica del Hospital de Clínicas

Los juegos de azar hayan su origen en etapas muy tempranas de la civilización (año I antes de Cristo) y alcanzan un nivel de explotación comercial con el establecimiento del primer casino (Venecia, 1638) con juegos de cartas (Blackjack, Baccarat, Poker) y más tarde, la ruleta de paño (1655).

En tiempos modernos, el aumento de la oferta, la aparición de otras modalidades (slots, apuestas deportivas) y de otras formas de presentación (online), vienen repercutiendo en una mayor prevalencia del juego problemático y patológico a nivel de población general.

La ludopatía, fenómeno multicausal, se encuentra conformado por factores genéticos, neurocognitivos, generacionales (prácticas de crianza), individuales (historia de vida), culturales (“la timba, “el timbero”), económicos (industria del juego), condiciones sociales (fast life).

A nivel internacional se estima una media en Europa de entre 0,5% a 3.3%; en Estados Unidos a nivel nacional de 1,4%, en Florida de 3,5% y en Nevada de 6,4%; en Asia se ubica entre 2.1% y 2.6%.

A nivel local, un estudio (Radar) del año

2018 estimó en la población uruguaya un 1.1% de juego patológico y un 0.9% de juego problemático. De otro estudio (Gómez, Lencina, Salgado, 2025) con una muestra de 166 personas que solicitan ayuda terapéutica por problemas de adicciones a los juegos de apuestas se desprende: 64% hombres y 36% mujeres, 69% de los participantes tienen entre 29 y 58 años y respecto a los tipos de juego, se ubican a la cabeza los slots, luego las apuestas deportivas y en un tercer lugar la ruleta de paño.

A nivel clínico, la ludopatía comienza a considerarse una patología desde el año 2013, momento en el cual la Sociedad Americana de Psiquiatría (APA) la categoriza en su DSM-V como una adicción sin sustancias. Definida como una adicción psicológica, social o comportamental, constituye una conducta socialmente aceptada que en algunas personas se vuelve totalmente descontrolada.

Al pertenecer al campo de las adicciones, la ludopatía presenta síndrome de tolerancia (cada vez se necesita jugar más tiempo y mayores cantidades de dinero) y

de abstinencia (el intento de dejar de jugar produce malestar significativo). Esto lleva a un nivel alto de recaídas y a dificultades en la adherencia al tratamiento. La necesidad de obtener dinero para jugar conduce algunas veces a que la persona cometa actos ilícitos y la graves consecuencias del descontrol de la conducta de juego puede conducir al suicidio.

En Uruguay, en la Facultad de Medicina (UdelaR), funciona desde el año 2009 el Programa de Prevención y Tratamiento del Juego Patológico. Constituye un servicio de asistencia psicoterapéutica especializado, gratuito y de alcance nacional. Desde un modelo centrado en el paciente, cuenta con grupos presenciales y online, donde se trabaja la problemática y se brindan herramientas para aprender a controlar la conducta de juego. Otorga además, apoyo y asesoramiento a las familias, pilar fundamental en la rehabilitación del jugador. Mensualmente, se asisten cerca de 250 personas. Actualmente, se vienen desarrollando funciones docentes, de extensión y de investigación. Desde un enfoque de pro-



moción del juego responsable y de prevención de factores de riesgo asociados a la adicción al juego de apuestas, se realizan talleres con instituciones educativas, funcionarios de salas de juegos y de capacitación de profesionales del área de la salud.

La ludopatía genera consecuencias altamente negativas no solo en el jugador, si

no también en su entorno socio-familiar (pareja, padres, hijos, amigos). Se calcula 4-5 personas afectadas por cada jugador.

LUDOPATÍA
Línea telefónica gratuita

0800 8631



PROTECCIÓN DE ADOLESCENTES FRENTE A LAS APUESTAS DIGITALES

Este trabajo, desarrollado en el marco del curso del Colegio San Ignacio, bajo la orientación de los profesores Mauricio Cardozo, Washington Freddy Bonilla, Mateo González Ventre, Carolina Bárbaro, Fernando Báez, Lucía González y Martín Lino, analiza un tema creciente en el entorno educativo y social: la relación entre la publicidad digital y el acceso de adolescentes a plataformas de apuestas online. Los estudiantes Thiago Malan e Ignacio Hernández investigaron cómo se podría mejorar el control de estos contenidos para proteger a los menores en un entorno digital cada vez más activo.

El proyecto se organiza a partir de una pregunta central: cómo controlar la publi-

cidad en internet para evitar que los adolescentes accedan a juegos de azar y casinos online. Los autores explican que este problema surge de la observación cotidiana, ya que muchos jóvenes ven este tipo de contenido en redes sociales o conocen personas de su edad que utilizan estas plataformas. De esta situación plantean la hipótesis de que un mejor control de identidad y normas más claras en la publicidad digital podrían reducir el acceso de los menores al juego online.

En el marco teórico se destaca la explicación de J. G. Palacios (2006) sobre la ludopatía como una adicción que afecta decisiones, emociones y hábitos. Si bien el trabajo no se enfoca en casos clínicos, sí

señala que el crecimiento de las apuestas online, sumado a la publicidad en redes, ha generado mensajes cada vez más frecuentes y llamativos que llegan a usuarios de todas las edades. Los adolescentes son especialmente vulnerables, ya que buscan experiencias nuevas y no siempre identifican los riesgos asociados.

El informe señala que en Uruguay este fenómeno ha crecido, en parte, debido a los desafíos que presenta la supervisión de la publicidad en entornos digitales. Si bien existe regulación para el juego presencial, el seguimiento de los contenidos en internet resulta más complejo, especialmente por la circulación de publicidades provenientes del exterior, que no siempre se rigen por el marco normativo nacional. Esto plantea la necesidad de continuar fortaleciendo herramientas y criterios que permitan una supervisión más eficaz.

Para comprender mejor la situación, los estudiantes incorporaron datos de un estudio de Fundación Manantiales. Entre los resultados más relevantes se señala que el 39% de 925 estudiantes apostó online alguna vez, el 27% lo hace diariamente, y el 42% apuesta sin conocimiento de sus padres. También se menciona que

el porcentaje de menores que apuestan aumentó del 12% en 2019 al 21% en 2024. A esto se suman los resultados de una encuesta realizada en 1.º EMS en el propio colegio. Allí se identificó que 92,3% conoce sitios de apuestas online, 61,5% apostó alguna vez, y 38,4% ingresó o tiene usuario en alguna plataforma, mostrando que el acceso es sencillo y que la publicidad llega de manera frecuente.

El trabajo concluye que las medidas actuales no alcanzan y que sería necesario fortalecer los controles de identidad y establecer reglas más claras para la publicidad digital dirigida a adultos. Los estudiantes sostienen que visibilizar el tema es un primer paso para mejorar la protección de los menores.

El trabajo realizado pone en valor el compromiso de los estudiantes y de la institución educativa con una formación integral, que promueve la reflexión, el análisis y la responsabilidad frente a las problemáticas actuales del entorno digital.

El agradecimiento al Colegio San Ignacio, docentes y a los autores por permitirnos compartir los principales aspectos del trabajo realizado.



¿Sabías que

El 1º de abril de 1889 la Lotería se afincó en el actual edificio de la calle Cerrito 220.

La sede que hoy ocupa el Organismo fue construida por los arquitectos Casasopra y Zanetti, de acuerdo a los planos del arquitecto italiano Juan Tossi

Seguinos



comunicacion@loteria.gub.uy

www.loteria.gub.uy

