

Juegos peligrosos

En el artículo sobre la rápida expansión de los casinos en el mundo, 'Suben las apuestas' (junio/julio, 2007), el autor dedica poca atención a los potenciales impactos sociales negativos de la legalización del juego. Apoyo el juego responsable, pero en países de todo el planeta una mayor accesibilidad a éste incrementa tanto el número de jugadores regulares como el de ludópatas.

Los tipos de juego que se practican también influyen en el desarrollo de dificultades. Los que son rápidos y permiten apostar de forma continua, los que implican habilidad y/o los que crean la ilusión de haber estado a punto de ganar son más preocupantes. Las *tragaperras* causan los mayores problemas, pero también son el sector que crece más rápido en este negocio, y hoy representan alrededor del 70% de las ganancias.

Aunque la incidencia de la ludopatía difiere según el país, afecta al 1% o 2% de la población total de muchos Estados. Un juego irresponsable a menudo se une a otros desórdenes psicológicos y de comportamiento. Existen también unas consecuencias financieras.

Aunque la gran mayoría de la gente es probable que no sufra estos efectos perversos, los gobiernos del todo el mundo deben considerar el impacto social negativo del incremento de las oportunidades de juego sobre los miembros más vulnerables de la comunidad. Hay graves problemas que los países en desarrollo, en particular, no pueden ignorar.

- **Mark Griffiths**

Profesor de Estudios sobre el Juego,
Unidad de Investigación del Juego
Internacional,
Universidad Nottingham Trent, Nottingham, Reino Unido

Joshua Kurlantzick responde:

Mark Griffiths señala importantes puntos sobre el juego responsable. No niego que la ludopatía es, y será, un serio problema para aquellos países en desarrollo que están ampliando sus negocios del juego. La expansión de este sector incrementará el número de jugadores con problemas. Los gobiernos que lo introducen con éxito deben también limitar el acceso a esas máquinas rápidas que permiten apostar de forma continua. Además, los países deben usar una porción de los beneficios de este negocio para tratar a los jugadores compulsivos. Cito a Suráfrica como ejemplo, no sólo porque

saca beneficios del juego, sino
porque dedica parte de ellos a tratar
la ludopatía.

Fecha de creación

30 julio, 2007