El caso de Singapur. Estrategias para disminuir el impacto de la legalización del juego.

.

Autora

María Pilar Lampert G.
mlampert@bcn.cl

Nº SUP: 148779

Resumen

En Singapur, el gobierno tomó la decisión de desarrollar una estrategia nacional diseñada para equilibrar los beneficios económicos que traería al país la legalización del juego, con la responsabilidad social frente a personas, las familias y las comunidades.

Así, en el año 2005, se establece el *National Framework to Address Problem Gambling* (Marco Nacional para Abordar los Problemas del Juego), que se expresó en la creación de la siguiente institucionalidad:

(a) El *Gambling Regulatory Authority (Autoridad Reguladora del Juego, GRA por sus siglas en inglés*), organismo legal para regular los casinos.
(b) Una nueva ley, *Casino Control Act 2006,* (ley de Control de Casinos) que regula el sector.
(c) El *National Council on Problem Gambling (Consejo Nacional sobre Problemas con el Juego, NCPG por sus siglas en inglés*), organismo dependiente del Ministerio de Desarrollo Social y Familiar para abordar los trastornos del juego y proporcionar acceso a tratamiento profesional.

Dentro de las misiones del NCPG se encuentra implementar las 'Exclusiones y Límites de Visitas' de conformidad con la Ley y las políticas vigentes de protección social en relación a los problemas del juego. Para lo cual cuenta con un Portal de Servicios Personalizado, donde se gestionan las solicitudes de protección social establecidas por ley y las administrativas. Al 30 de junio de 2023, había 341.313 órdenes de exclusión activas, siendo el grupo más numeroso el de personas que han solicitado la autoexclusión de casinos (217.401); y el segundo grupo, las personas bajo la 'Exclusión por Ley' (119.138).

Una segunda misión ha sido apoyar e implementar programas psicosociales y de educación para aumentar la conciencia pública sobre el juego problemático, así como para tratar las consecuencias de este. Para cumplir con su objetivo, el NCPG trabaja desarrollando programas en seis áreas: a) Educación pública y divulgación comunitaria sobre problemas de juego; b) Comunicación pública dirigida a toda la población o a grupos en específico; c) Consulta y trabajo coordinado con *stakeholders*; d) Prácticas de juego responsable por parte de los jugadores y los operadores de juego legalizado; e) Servicios de

prevención y tratamiento; y f) Investigación sobre el juego problemático y patológico.

Tabla de contenidos

Introducción 2
I. Antecedentes 3
II. Estudio de caso: Singapur 4
1. Marco Nacional para abordar los problemas del Juego 5
2. Consejo Nacional para el Juego Problemático 6
2.1 Brindar asesoramiento y retroalimentación al Ministerio de Desarrollo Social y Familiar sobre las problemáticas sociales derivadas del juego. 7
2.2 Implementar las “Exclusiones y Límites de Visitas” de conformidad con la Ley y las políticas vigentes de protección social en relación a los problemas del juego. 7
2.3 Apoyar e implementar programas psicosociales y de educación para aumentar la conciencia pública sobre el juego problemático, así como para tratar las consecuencias de este. 8
Referencias 12

Introducción

En respuesta a una solicitud de la Comisión de Hacienda del Senado, en el marco del proyecto de ley que regula el desarrollo de plataformas de apuestas en línea (boletín 14838-03), el presente documento desarrolla **la estrategia gubernamental de Singapur**, **diseñada para equilibrar los beneficios económicos que traería al país la legalización del juego**, **con la responsabilidad social frente a personas, las familias y las comunidades.** En particular, se abordan los programas sociales, educacionales y en salud mental, para prevenir e intervenir en las dificultades que producen tanto el juego problemático, como el patológico[1].

En el primer apartado, se entrega información general relativa a los graves daños a la salud y a la vida que puede causar la adicción al juego, además de la prevalencia de los trastornos del juego en el mundo y el perfil del jugador. Posteriormente, se entrega información de los Marcos Nacionales para Enfrentar el Juego Problemático que han desarrollado algunos países, con el objetivo de enfrentar el impacto negativo en las personas y sus familias, así como también, disminuir el daño que causa el juego problemático y patológico a nivel del tejido social. En el segundo apartado se desarrolla el caso de Singapur, país solicitado por requirentes, donde se analizará la institucionalidad creada, sus facultades para intervenir en la industria del juego de apuestas, los objetivos que tienen su mandato y los programas desarrollados.

[1] Se utiliza la nomenclatura del DSM-5-TR en inglés, para la categoría de *Gambling Disorder.* Esto porque a diferencia de la versión en español, distingue entre juego problemático (cuando la persona tiene menos de cuatro criterios clínicos y/o por menos de 12 meses de sintomatología) y el juego patológico (cuando se tiene entre 4 y 12 criterios clínicos por más de 12 meses). Se trata de categorías de análisis importantes, pues el programa de Singapur, al estar en inglés, realiza esta distinción.

El tema que aborda este informe y sus contenidos están delimitados por los parámetros de análisis de Asesoría Técnica Parlamentaría, así como por los plazos e información disponibles. No se trata de un documento académico y se enmarca en los criterios de neutralidad, pertinencia, síntesis y oportunidad en su entrega. Se hace especial énfasis en la naturaleza ilustrativa y no exhaustiva del mismo, en especial atención al breve tiempo disponible para su elaboración. Para respaldar la investigación se utilizaron como fuentes la información legislativa de cada país, de agencias gubernamentales y sitios Web especializados. Las traducciones son propias.

I. Antecedentes

Los juegos de azar y de apuestas, tal como los entiende la OMS, consisten en jugarse dinero (u objetos de valor) en un evento de resultado incierto, con la posibilidad de obtener un mayor rendimiento. Las apuestas, las máquinas tragamonedas, los juegos de casino, las loterías y el bingo –algunos ejemplos de estos juegos— pueden causar daños graves en la vida y la salud de las personas. Estudios en la materia dan cuenta de cómo los jugadores pueden sufrir dificultades financieras, pobreza, estigma, ruptura de relaciones familiares, violencia doméstica, aumento de enfermedades mentales, e incluso el suicidio, entre otros. Todas situaciones cuyas consecuencias pueden perdurar durante toda la vida, e incluso transmitirse de una generación a otra (OMS, 2024).

Se estima que entre el 1,2 y el 2 % de la población adulta en el mundo tiene algún trastorno del juego; mientras que alrededor del 5,5 % de las mujeres y el 11,9 % de los hombres a nivel mundial, experimentan algún nivel de daño a causa del juego. Sin embargo, esta cifra esconde el perjuicio que provoca el juego problemático a las familias y las comunidades, pues, de hecho, se estima que, por cada persona que participa en juegos de azar y de apuestas de alto riesgo, otras seis se ven afectadas (OMS, 2024 / Australian Government, 2004).

Literatura especializada da cuenta que estas cifras podría ir rápidamente en aumento en los próximos años, debido a que el juego se ha legalizado en varios países y está siendo normalizado gracias a asociaciones comerciales con actividades deportivas y culturales que ahora se promueven intensamente (OMS, 2024). Además, la masificación global del uso de internet y las múltiples plataformas en línea han facilitado el juego, incluso desde la comodidad del hogar a través del uso de teléfonos inteligentes (Universidad Andrés Bello, 2022).

En Chile, la cifra de jugadores adictos a casinos y casas de apuestas en línea se ha triplicado desde 2016, el "*IV Estudio de Prevalencia: Desafíos del Juego Responsable Post Pandemia*" publicado por la Universidad Andrés Bello y la Corporación de Juego Responsable en mayo de 2022, detectó un aumentó en la cifra de jugadores problemáticos, desde un 2,7% de la población mayor de 18 años el año 2016 a un 5,4% de ésta, el año 2022 (Universidad Andrés Bello, 2022).

Sin embargo, hay otro tema que también preocupa a los expertos, los juegos en línea no sólo han facilitado el juego, sino también han desplazado el rango etario. Según estudios de diferentes universidades de todo el mundo, en los últimos años la población joven se ha transformado en una generación de nuevos ludópatas digitales que no necesitan salir de sus casas para llevar el casino en

sus pantallas. En particular en Chile, el grupo de varones de entre 18 y 40 años exhiben los mayores porcentajes de jugadores problemáticos y patológicos (Corporación de Juego Responsable, 2024).

Debido a la falta de acuerdo a nivel mundial sobre la regulación de los juegos de azar y de apuestas en línea, la autorregulación ha sido una característica común del sector, con grandes niveles de fracaso (OMS, 2024). Así, desde principio de la década del 2000, han sido varios los países que han desarrollado Marcos Nacionales para Enfrentar el Juego Problemático, entre estos: **Australia** (2004)[2], **Singapur** (2005), **Canadá** (2011)[3] y **Reino Unido** (2019)[4], que buscan garantizar un enfoque nacional y colaborativo para impulsar las mejores decisiones por parte de los gobiernos, así como también una mayor transparencia para la industria del juego. Todo esto con el objetivo de enfrentar el impacto negativo en las personas y familias, así como también, disminuir el daño que causa el juego problemático y patológico a nivel del tejido social (Australian Government, 2004).

Según lo establecido en el *National Strategy to Reduce Gambling Harms*, del Reino Unido (UK), un buen plan de prevención, regulación y tratamiento eficaz, debe procurar identificar la combinación adecuada de intervenciones que se aplicarán tanto a nivel poblacional como individual. En este sentido, la prevención de los daños causados por el juego debe incluir restricciones regulatorias sobre productos, lugares y proveedores, buscando proteger a los niños y poblaciones vulnerables. Asimismo, debe incluir campañas de salud pública, programas educativos y programas de trabajo específico con personas en riesgo de sufrir daños. Finalmente, se deben desarrollar y poner a disposición opciones de tratamiento con cobertura nacional, lo que implica ofrecer el apoyo adecuado, en el lugar y momento adecuados (Gambling Commission, 2024).

En la misma línea, el *Nacional Framework on Problem Gambling* de Australia, define como prioridades estratégicas colectivas cinco puntos centrales: (1) Concienciación y formación pública sobre la problemática. (2) Prevención del Juego Problemático. (3) Desarrollo de entornos de juego responsable. (4) Desarrollo de servicios de intervención, asesoramiento y apoyo, y (5) Investigación, recopilación de datos y evaluación a nivel nacional.

II. Estudio de caso: Singapur

Ante la decisión de permitir el juego de azar, el gobierno de Singapur ha desarrollado un entorno estrictamente regulado, con represión constante a los operadores ilegales y fuertes niveles de protección para los grupos vulnerables a verse afectados por los problemas del juego. Esto implicó el compromiso gubernamental de desarrollar un marco de juego responsable, integral y multidimensional, diseñado para equilibrar los beneficios económicos que traería al país la legalización del juego, con la responsabilidad social frente a personas, las familias y las comunidades (IAG, 2025).

[2] *National Framework on Problem Gambling (Australian Government, 2004).*
[3] *Gambling Policy Framework (CAMH, 2024).*
[4] *National Strategy to Reduce Gambling Harms Archive (Gambling Commission, 2024).*

1. Marco Nacional para abordar los problemas del Juego

En el año 2005, el Gobierno de Singapur estableció el *National Framework to Address Problem Gambling* (Marco Nacional para abordar los problemas del Juego). Este marco incluyó la creación de un nuevo organismo legal para regular los casinos, una nueva ley que regulara el sector y un consejo nacional, para abordar el efecto del juego problemático en la sociedad (IAG, 2025). En específico, estas medidas fueron:

1.1 Se aprueba el ***Casino Control Act 2006*** (Ley de Control de los Casinos) que establece las disposiciones para el funcionamiento de los casinos y la regulación de las temáticas que afectan a las personas relacionadas con el mismo. A este marco legal, se le sumaria luego el *Gambling Control Act 2022*, ley que busca consolidar la legislación sobre la represión de diversas formas de juego ilegal y la regulación de los servicios de juego autorizados fuera de los casinos.

1.2 Se crea el ***Gambling Regulatory Authority*** (Autoridad Reguladora del Juego, GRA por sus siglas en inglés), órgano estatal dependiente del Ministerio del Interior que regula el sector del juego en Singapur, administrando las licencias y garantizando que los operadores de juegos de azar desarrollen la actividad en forma honesta (GRA, 2025). Esta institución fue creada por *Casino Control Act* 2006 y mejorada por el *Gambling Regulatory Authority Act 2022* (IAG, 2025).

1.3 Se establece el ***National Council on Problem Gambling*** (Consejo Nacional sobre Problemas con el Juego, NCPG por sus siglas en inglés), organismo dependiente del Ministerio de Desarrollo Social y Familiar para abordar los trastornos del juego y proporcionar acceso a tratamiento profesional (IAG, 2025).

1.4 Se desarrolla el ***Marco de Programas Terapéuticos y de Apoyo*** para enfrentar adicciones al juego, donde se incluye:

- ***Counseling***[5] **gratuito en los *Family Service Centres* (FSCs**). Son servicios sociales con base comunitaria, cuyo trabajo se centra en brindar apoyo a personas y familias vulnerables con problemas socioemocionales. Los profesionales de los centros familiares ofrecen el servicio de *counseling,* a la vez que se constituyen en la puerta de entrada y órgano gestionador de casos con otras agencias especialistas en salud mental y ayuda social, para coordinar un apoyo integral a los clientes, ayudándolos a lograr estabilidad y autonomía (FSC, 2025).

- **Subsidio al tratamiento**[6] **de las adicciones en el *National Addictions Management Service* (*NAMS)***. Servicio en salud mental que se creó al alero del Instituto de Salud Mental

[5] En Singapur, para ejercer de *Counselor* o *Counselor* en psicología, se debe cursar un Programa de Magister, aprobado por el *Singapore Association for Counselling (SAC)*, y luego obtener una certificación, que se logra al cumplir un cantidad de horas de *counseling* supervisadas por un *counselor* certificado.

[6] El sistema de salud de Singapur se basa en un modelo híbrido que combina la intervención pública con la participación activa de los ciudadanos en el financiamiento de su atención médica. Por una parte, el gobierno de Singapur implementó el *"Medisave"* cuenta de ahorro obligatoria para todos los ciudadanos, donde deben depositar una parte de sus ingresos para cubrir futuros gastos médicos. El dinero de esta cuenta se puede utilizar para pagar consultas médicas, vacunaciones, **rehabilitación**, cuidados paliativos o en su efecto comprar la cobertura Premium de un seguro de salud privado (cualquier gasto en esta cuenta

(IMH), con el apoyo del Ministerio de Salud (MOH) para brindar atención integral a personas con problemas de adicción a las drogas, el alcohol, el juego, los videojuegos y otras (NAMS, 2025).

- **Subsidio al tratamiento en el *Community Addictions Management Programme* (CAMP)**. Fue desarrollado en el año 2001 por el Ministerio de Salud, con el objetivo establecer el Programa de Gestión de Adicciones Comunitarias, al alero del Instituto de Salud Mental (MOH, 2005). Posteriormente, surge como complemento 'WE C.A.R.E', centro de acogida comunitario donde se ofrece un entorno seguro, de apoyo y sin prejuicios para que las personas se estabilicen y trabajen en su recuperación respecto de cualquier forma de adicción (WE CARE, 2025).

- **Apoyo y subsidio a *Gamblers Anonymous Support Groups***. Organización internacional sin fines de lucro, que a través de 12 pasos busca que las personas dejen atrás su adicción al juego (GA, 2025).

2. Consejo Nacional para el Juego Problemático

El *National Council on Problem Gambling* (Consejo Nacional para el Juego Problemático, NCPG, por sus siglas en inglés, en adelante el Consejo Nacional) fue designado por el gobierno en agosto de 2005, como uno de los pilares clave del Marco Nacional para abordar la problemática del juego problemático y patológico (NCPG, 2007). A esta institución le corresponde ayudar a las personas y sus familias a afrontar los problemas del juego, así como también minimizar el impacto de este problema en la sociedad (MSF, 2025).

El Consejo Nacional está integrado por 17 miembros especialistas en psiquiatría y psicología, servicios sociales, *counseling*, servicios de orientación jurídica y de rehabilitación, a los que se suman los 7 miembros del Subcomité de Juventud, que brindan asesoramiento especializado para prevenir el juego problemático entre los jóvenes e identificar tendencias emergentes y recomendaciones para abordar estos problemas (NCPG, 2024:7). Dado que el Consejo Nacional es nombrado por un periodo de dos años, actualmente se encuentra en su décimo mandato (NCPG, 2025a).

En conjunto, el Consejo Nacional tiene como misión desarrollar tres líneas de trabajo, descritas a continuación:

tiene un tope en monto anual que se puede retirar). El sistema se complementa con el seguro estatal obligatorio "*Medishield Life"* que cubre los gastos más elevados, como cirugías y hospitalizaciones prolongadas. Se suma "*Medifund",* subsidio del estado para las personas que no pueden pagar sus cuentas de salud y los seguros de salud privados Premium, que mejoran la cobertura para determinados servicios en hospitales públicos y privados (MOH, 2025).

2.1 Brindar asesoramiento y retroalimentación al Ministerio de Desarrollo Social y Familiar sobre las problemáticas sociales derivadas del juego.

Las fuentes oficiales indican que el trabajo coordinado entre el Ministerio de Desarrollo Social y Familiar (MSF)[7] y el Consejo Nacional, mediante reuniones periódicas entre ellos, así como con otros organismos relacionados con la temática del juego, ha permitido mejorar tanto la normativa como las políticas públicas (NCPG, 2018:4). Vale resaltar que, entre julio y agosto del 2022, el Consejo Nacional recibió a delegados de la Comisión Reguladora de Casinos de Japón (JCRC) y la Comisión Nacional de Control del Juego de Corea (NGCC). Los delegados, junto con representantes de la Autoridad Reguladora del Juego (GRA), el Ministerio de Desarrollo Social y Familiar (MSF) y el Consejo Nacional, intercambiaron información sobre la regulación del juego, la implementación de medidas de protección social, iniciativas de educación pública y prácticas de juego responsable (NCPG, 2024: 27).

2.2 Implementar las "Exclusiones y Límites de Visitas" de conformidad con la Ley y las políticas vigentes de protección social en relación a los problemas del juego.

En virtud de la Ley de Control del Juego de 2022, se pueden imponer órdenes de **exclusión o límites de visita** a las personas que jueguen excesivamente en casinos, clubes de apuestas privadas o apuestas en línea, **ya sea a través de un juez o por vía administrativa**.

En este segundo caso, la vía administrativa, es el Consejo Nacional el que las establece, a través de las facultades que le entrega la ley en tres situaciones posibles:

- ***Third-party* exclusión y límite de visitas**, procedimiento que le permite al Consejo Nacional solicitar a cualquier ciudadano o residente de Singapur que haya participado de juegos de apuestas en el territorio, información fidedigna y oficial de su estado financiero, y así evaluar si presenta indicios de vulnerabilidad grave o severa frente a los problemas del juego. De ser así, el Consejo Nacional debe informar a la persona de su exclusión o limite sus visitas a lugares de apuestas. Este procedimiento puede ayudar a la persona excluida a controlar su juego, si es que no puede o no desea autoexcluirse[8].
- **Autoexclusión y límites de visitas** solicitados al Consejo Nacional en forma voluntaria por la persona.
- **Exclusión y límite de visitas solicitada por familiares,** si estos están experimentando efectos negativos y daños causados por el juego, pueden solicitar –con la documentación necesaria— al Consejo Nacional que se excluya o limite sus visitas al familiar individualizado.

Una vez activadas las órdenes, los casinos, clubes y apuestas en línea de Singapur deben impedir el juego o las visitas a personas sujetas a órdenes de exclusión (NCPG, 2024:15).

Para facilitar la gestión de estos procesos, en octubre del 2022 el Consejo Nacional lanzó un nuevo portal de servicios electrónicos y un sitio web completamente renovado. El proyecto de digitalización

[7] El 1 de noviembre de 2012, el Ministerio de Desarrollo Comunitario, Juventud y Deportes (MCYS) se reestructuró y se convirtió en el Ministerio de Desarrollo Social y Familiar (MSF).
[8] *Third Party Exclusion Order and Visit Limit*. Para mayor información: https://www.ncpg.org.sg/docs/default-source/publications/ncpg-brochures/third-party-visit-limit/english-ncpg_brochure_tpvl.pdf

ofrece una interfaz segura e intuitiva, que mejora significativamente la experiencia del público y facilita la implementación de medidas de protección para los jugadores y sus familias, así como también una mayor concienciación pública sobre dichas medidas y los servicios de apoyo desarrollados por el Consejo Nacional (NCPG, 2024:10).

Antes de este portal, los ciudadanos debían llamar al Consejo Nacional para reservar citas y consultar estado del proceso relacionado con las audiencias de implementación o extinción de las 'Exclusiones y Límites de Visitas' de conformidad con la Ley de Control de Casinos. Ahora, el panel personalizado gestiona las solicitudes de protección social impuestos por ley y las administrativas, por lo que se puede solicitar audiencias; declarar situación financiera; solicitar objeción, apelación o revocación de algún trámite; averiguar sobre el estado de la solicitud y acceder a las notificaciones y cartas del Consejo Nacional. Del mismo modo, el público puede solicitar, a través del portal, la autoexclusión voluntaria y la orden de exclusión familiar o el levantamiento de las mismas (NCPG, 2024:12).

Al 30 de junio de 2023, había 341.313 órdenes de exclusión activas, siendo el grupo más numeroso el de personas que han solicitado la autoexclusión de casinos (217.401). El segundo grupo más numeroso lo constituyen las personas bajo la Exclusión por Ley (119,138), seguidos por exclusión solicitada por familiares (3.230), siendo los excluidos por NCPG, el más pequeño con 1.544 casos (NCPG, 2024:15).

2.3 Apoyar e implementar programas psicosociales y de educación para aumentar la conciencia pública sobre el juego problemático, así como para tratar las consecuencias de este.

Para cumplir con su mandato de disminuir el impacto del juego por apuestas en las personas y sus comunidades, una de las iniciativas clave fue la formación de un panel asesor en el 2007 compuesto por expertos internacionales, para ayudar al Consejo Nacional a desarrollar experiencia en investigación, así como también comprender la magnitud del problema y compartir experiencias en gestionar programas preventivos y de intervención relativas al juego problemático y otras adicciones (NLB, 2025). De esta manera, el Consejo Nacional creo una base para desarrollar su labor en la implementación de programas efectivos en seis áreas, tal como se desarrolla a continuación:

a. Educación pública y divulgación comunitaria sobre problemas de juego

El Consejo Nacional ha llevado a cabo diversos programas y campañas de educación pública a lo largo de los años para concientizar a los singapurenses sobre el juego problemático, la ludopatía y las medidas de protección establecidas por el mismo. Estas iniciativas buscan educar tanto a adultos como a jóvenes sobre los riesgos asociados con el juego y animar a los jugadores problemáticos y a sus familias a buscar ayuda (NCPG, 2024:20).

Ejemplo de estas campañas es la llevada a cabo el año 2022, "El Mundo a sus Pies"[9], para abordar el esperado aumento en las apuestas de fútbol durante la temporada de la Copa Mundial de la FIFA 2022. La campaña de video imita los comentarios de fútbol para describir la experiencia de un apostador,

[9] NCPG 2022 *World Cup Video*. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=yoIhbPspBc4

desde la victoria hasta la decepción. El vídeo obtuvo un total de 32,5 millones de visualizaciones durante el mes que duró la campaña (NCPG, 2024:20).

Por su parte, los programas de educación pública que se desarrollaron el 2022 utilizan mensajes que llegan en distintos formatos a diversas poblaciones. Ejemplo de esto es el video que se realizó con *The Smart Local* titulado *'Singaporeans Try: Supervisors Live Off Interns' Allowance for 72 Hours'*, que educa a los jóvenes sobre la gestión financiera inteligente y las consecuencias de no administrar el dinero adecuadamente, como usarlo para jugar (NCPG, 2024:24). El Consejo Nacional también utiliza las redes sociales para transmitir contenidos educativos que ayuden a las personas a controlar sus hábitos de juego. Cuando el público objetivo son los jóvenes y los adultos jóvenes, el enfoque es divertido y liviano, mientras que el contenido es corto y preciso, con mensajes de «Qué hacer y qué no hacer», «Mito contra realidad», etc. (NCPG, 2024:21).

Para llegar a los jóvenes que ya juegan, el Consejo Nacional se asoció con la *Singapore Cybersports & Online Gaming Association* (SCOGA) para la cuarta temporada de *Campus Legends*, un torneo anual de deporte interuniversitario, realizando la apertura con temáticas para prevención del juego. Esta actividad fue acompañada de un seminario web para padres con el objetivo de promover el juego seguro (NCPG, 2024:24).

b. Comunicación pública, dirigidos a toda la población o a grupos en específico

El Consejo Nacional ha desarrollado diversas estrategias de comunicación pública, entre las que se encuentran los avisos publicitarios y folletos. Mucho se ha avanzado desde principios del 2008, cuando el Consejo Nacional contrató a su primera agencia de comunicación profesional, *Young & Rubicam*, para lanzar su primera campaña mediática integrada titulada “Excusas” (la niña con la alcancía)[10], anuncio de televisión que ganó dos premios de bronce a la Mejor Campaña Benéfica en los *Promotion Marketing Awards of Asia* (PMAA) de 2008, y el premio *MediaCorp Viewers Choice* 2008 a la mejor campaña de televisión (NCPG, 2009:15). En la actualidad, es posible verificar quince avisos publicitarios que se pasan por diversos medios de comunicación (NCPG, 2025).

Del mismo modo, se verifican 47 comunicados de prensa que permiten informar a la población sobre nuevos programas o aquellos que se están desarrollando, estado del arte de la investigación en diversas áreas relativas al juego problemático o patológico, prevalencia del juego problemático y patológico, datos sobre perfil del jugador, datos sobre los efectos de las campañas de prevención, entre muchos otros temas de interés (NCPG, 2025).

Finalmente, en la página web del Consejo Nacional, es posible encontrar 4 folletos:

- Tienes voz y voto. Protege a tu familia: solicita una orden de exclusión familiar o un límite de visitas familiares.
- La autoayuda es tu mejor opción. Solicita la Autoexclusión.
- Obtenga más información sobre la orden de exclusión de terceros y el límite de visitas.
- Supere el problema del juego. Busque ayuda hoy mismo.

[10] NCPG TVC - Excuses. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=SM44-6UR73I

c. Prácticas de juego responsable por parte de los jugadores y los operadores de juego legalizados.

El juego responsable es el conjunto de acciones colectivas de individuos, la comunidad y la industria, para minimizar el daño del juego en nuestra sociedad. En el caso de las **personas**, si se considera el juego como una forma de entretenimiento, deben ser conscientes de los riesgos que tiene y ser capaces de gestionar su comportamiento de juego mediante autocontrol, estableciendo límite de tiempo y presupuesto. Para el caso de los **operadores**, la ley de Control de Casinos exige implementar un programa de juego responsable, que les permita a los usuarios establecer límites en sus gastos de juego o en el período de juego continuo (NCPG, 2025b). El Consejo Nacional ha desarrollado iniciativas de juego responsable, entre las que se encuentran:

- *RG e-Newsletter*. Comparte buenas prácticas, noticias sobre desarrollos en juego responsable e informes sobre eventos locales.
- *RG Awareness Week* (RGAW). Se organizan en los casinos, en el hipódromo, en las salas de tragamonedas y otros lugares de juego, buscando llegar a la comunidad de jugadores para enseñarles, recordarles y compartir con ellos consejos sobre el juego responsable a través de juegos interactivos.
- *RG Standards for Private Clubs with Jackpot Machines*. Estándares de Juego (RG) que fueron elaborados en conjunto con los operadores, que en un inicio se adoptaron voluntariamente y que, a partir de noviembre de 2022, pasaron a ser obligatorios.
- *Networking and Training for Operators.* Desde 2014, se han realizado sesiones de *networking* y capacitación para operadores de juegos de azar.

d. Trabajo con *stakeholders* sobre temas relacionados con el juego

El Consejo Nacional, entre muchas actividades de trabajo coordinado, desde hace un par de años ha establecido un programa de financiamiento comunitario que busca fomentar el desarrollo de iniciativas desde las organizaciones de base en colaboración con los *stakeholders*, para la implementación y creación conjunta de programas de educación pública sobre el juego problemático y la ludopatía. Algunos ejemplos de estos programas incluyen (NCPG, 2025e):

- Ofrecer plataformas publicitarias o canales de difusión, para pasar contenido educativo sobre la ludopatía.
- Personalizar *kits* de herramientas útiles para la prevención de la ludopatía.
- Crear un grupo de defensores de la prevención de la ludopatía dentro de la comunidad.
- Desarrollar una exposición itinerante sobre historias inspiradoras de recuperación de la ludopatía.

e. Servicios de prevención y tratamiento para jugadores (problemáticos / patológicos) y sus familias.

El Consejo Nacional ha desarrollado la *National Problem Gambling Helpline and WebChat*, línea confidencial y anónima, atendida por un consejero certificado[11], que se encuentra disponible todos los días de 8:00 a 23:00 (NCPG, 2025d).

Por otra parte, el Consejo Nacional en coordinación con las Agencias de Servicios Sociales (SSA) –todas organizaciones miembros del *National Council of Social Service* (NCSS)—[12] han desarrollado –y puesto a disposición a las personas con adicción al juego— programas de apoyo integral, ofreciendo servicios tales como: asistencia directa para la gestión de deudas, grupos de apoyo para el juego, *counseling* y sesiones de terapia psicológica, apoyo médico y psiquiátrico, así como también han desarrollado centros de ayuda con base comunitaria, donde trabajan activamente con jugadores problemáticos dentro del territorio (NCPG, 2024:12).

En este marco, las personas que sientan que pueden ellos o un ser querido estar teniendo problemas con el juego, pueden acceder a una prueba *on line* para descubrir si se está en riesgo (NCPG, 2025e). A través de la página web del Consejo Nacional, se puede contactar con las organizaciones colaboradoras que ofrecen servicios de apoyo y asistencia terapéutica para problemas relacionados con el juego problemático (NCPG, 2025c).

Finalmente, el Consejo Nacional desarrolla trabajo coordinado y colaborativo en *Family Service Centres* (FSCs), el *National Addictions Management Service,* el *Community Addictions Management Programme* (CAMP), todos centros que ofrecen servicios de apoyo y terapéuticos a personas afectadas por el juego dentro del ***National Framework to Address Problem Gambling,*** de modo de actualizar y evaluar intervenciones o capacitar personal, entre otras cosas. Durante el año 2021, el Consejo se asoció con el *National Addictions Management Service (*NAMS) y *Silver Ribbon* (Singapur) para brindar capacitación en línea, a los profesionales que trabajan en los centros comunitarios, en materias sobre técnicas de trabajo grupal y gestión de crisis de los equipos, potenciando las capacidades y habilidades técnicas de los equipos, para garantizar una mejor atención (NCPG, 2022:18).

f. Desarrollar investigación sobre problemas de juego.

Desde 2005 y cada 3 años, el Consejo Nacional ha realizado la *Gambling Participation Survey* (GPS) cuyo objetivo es determinar la prevalencia del juego problemático y su evolución en el tiempo, el perfil de los jugadores problemáticos, y los patrones de juego entre los adultos residentes en Singapur (NCPG, 2022:14).

[11] En Singapur, para ejercer de Counsellor o Cousellor en psicología, se debe hacer un curso de magister, aprobado por el *Singapore Association for Counselling (SAC).*

[12] *The National Council of Social Service* (NCSS), Junta Estatal dependiente del Ministerio de Desarrollo Social y Familiar (MSF), encargado de desarrollar del sector de servicios sociales en Singapur. Información Disponible en: https://www.ncss.gov.sg/about-us/who-we-are/#3e8a495802c0eef63635a83ed3501bad

Referencias

Generales

Australian Government (2004) National Framework on Problem Gambling. Disponible en: https://formerministers.dss.gov.au/6038/gambling_020704/

Centre for Addiction and Mental Health-CAMH (2024) Gambling Policy Framework. Disponible en: https://www.camh.ca/-/media/driving-change-files/public-policy/camh-gambling-policy-framework-pdf.pdf

Corporación de Juego Responsable (2024) La silenciosa ludopatía de los jóvenes en la era digital. Disponible en: https://www.corporacionjuegoresponsable.cl/la-silenciosa-ludopatia-de-los-jovenes-en-la-era-digital/

Gambling Commission (2024) National Strategy to Reduce Gambling Harms Archive. Disponible en: https://www.gamblingcommission.gov.uk/strategy/national-strategy-to-reduce-gambling-harms

OMS (2024) Gambling. Disponible: https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/gambling

Universidad Andrés Bello y la Corporación de Juego Responsable (2022) El "IV Estudio de Prevalencia: Desafíos del Juego Responsable Post Pandemia". Disponible en: https://www.corporacionjuegoresponsable.cl/estudios/

Singapur

Casino Control Act 2006. Disponible en: https://sso.agc.gov.sg/Act/CCA2006#pr1-

CAMP-Community Addictions Management Programme (2025). Disponible en: https://www.wecare.org.sg/

FSC-Family Service Centre (2025). Disponible en: https://supportgowhere.life.gov.sg/services/SVC-FSCF/family-service-centre-fsc

GA - Gamblers Anonymous (2025)There is Hope. Disponible en: https://gamblersanonymous.org/

Gambling Regulatory Authority Act 2022. Disponible en: https://sso.agc.gov.sg/Act/GRASA2022?DocDate=20220214

Gambling Control Act 2022. Disponible en: https://sso.agc.gov.sg/Act/GCA2022?DocDate=20220214

GRA- Gambling Regulatory Authority (2025) Overview of GRA. Disponible en: https://www.gra.gov.sg/who-we-are/our-corporate-identity

IAG- Inside Asian Gambling (2025) Singapore's Casino Legalization Experience: Setting the Standards for Minimizing and Managing Social Costs. Disponible en: https://asgam.com/2025/07/10/singapores-casino-legalization-experience-setting-the-standards-for-minimizing-and-managing-social-costs/

MOH- Ministerio de Salud (2025) MediSave**.** Learn more about MediSave and what it can be used for.. Disponible en: https://www.moh.gov.sg/managing-expenses/schemes-and-subsidies/medisave

MOH- Ministerio de Salud (2005) Opening Of The We Centre For Addictions Recovery And Education (We C.A.R.E.). Disponible en: https://www.moh.gov.sg/newsroom/opening-of-the-we-centre-for-addictions-recovery-and-education-(we-care)

MSF-Ministry of Social and Family Development (2025) National Council on Problem Gambling. Disponible en: https://www.msf.gov.sg/who-we-are/agencies-statutory-boards-councils/national-council-on-problem-gambling-ncpg

NAMS-National Addictions Management Service (2025) Disponible en: https://www.nams.sg/Pages/default.aspx

NCPG- National Council on Problem Gambling (2007) Term Report 2005-2006. Disponible en https://www.ncpg.org.sg/docs/default-source/publications/ncpg-term-report/annual_report_05_06.pdf?sfvrsn=6dc3cd69_3

NCPG- National Council on Problem Gambling (2010) Term Report 2008-2009. Disponible en: https://www.ncpg.org.sg/docs/default-source/publications/ncpg-term-report/annual_report_08_09.pdf?sfvrsn=49fea745_3

NCPG- National Council on Problem Gambling (2018) Term Report 2015-2017. Disponible en: https://www.ncpg.org.sg/docs/default-source/publications/ncpg-term-report/ncpg-6th-term-report.pdf?sfvrsn=97126365_3
NCPG- National Council on Problem Gambling (2022) Term Report 2019 – 2021. Disponible en: https://www.ncpg.org.sg/docs/default-source/publications/ncpg-term-report/ncpg_8th_term_report.pdf?sfvrsn=f5ee4da4_3
NCPG-National Council on Problem Gambling (2024) Term Report 2021 – 2023. Disponible en: https://www.ncpg.org.sg/docs/default-source/publications/ncpg-term-report/ncpg-9th-term-report.pdf?sfvrsn=dc7412b1_4
NCPG-National Council on Problem Gambling (2025a) About NCPG. Disponible en: https://www.ncpg.org.sg/who-we-are/about-ncpg
NCPG-National Council on Problem Gambling (2025b) Responsible Gambling. Disponible en: https://www.ncpg.org.sg/rg
NCPG- National Council on Problem Gambling (2025c) Counselling Services. Disponible en: https://www.ncpg.org.sg/services/counselling-services
NCPG- National Council on Problem Gambling (2025d) National Problem Gambling Helpline and WebChat. Disponible en: https://www.ncpg.org.sg/services/national-problem-gambling-helpline-and-webchat
NCPG-National Council on Problem Gambling (2025e) Do you have a gambling problem? Do a Self-Test. Disponible en: https://www.ncpg.org.sg/services/counselling-services/do-you-have-a-gambling-problem-do-a-self-test
NCPG- National Council on Problem Gambling (2025e) NCPG Community Funding. Disponible en: https://www.ncpg.org.sg/resources/ncpg-community-funding
NLB- National Library Board (2025) National Council on Problem Gambling Disponible en: https://www.nlb.gov.sg/main/article-detail?cmsuuid=06621e94-f1e9-4e39-bb7c-37c503da622a
We CARE (2025) Centro comunitario de recuperación de adicciones. Disponible en: https://www.wecare.org.sg/

Nota aclaratoria

Asesoría Técnica Parlamentaria está enfocada en apoyar preferentemente el trabajo de las Comisiones Legislativas de ambas Cámaras, con especial atención al seguimiento de los proyectos de ley. Con lo cual se pretende contribuir a la certeza legislativa y a disminuir la brecha de disponibilidad de información y análisis entre Legislativo y Ejecutivo.

Creative Commons Attribution 3.0
(CC BY 3.0 CL)