



CÁMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

| |
|---|
| CÁMARA DE DIPUTADOS MESA DE MOVIMIENTO |
| 07 AGO 2014 |
| Recibido: 10 ¹⁰ |
| Exp. N° 29277-PPS-F.V. |

LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

SANCIONA CON FUERZA DE

LEY

Artículo 1°.- Declarar de interés social la prevención y tratamiento de la adicción a los juegos de azar y electrónico.(ludopatía), asignándole el carácter de política de salud pública.

Artículo 2°.- Todo sistema hospitalario de carácter público deberá contar con personal capacitado para la prevención, atención y tratamiento de la ludopatía, fundamentalmente en cada localidad donde existan salas de juego o lugares de apuestas de concurrencia masiva.

Artículo 3°.- El Ministerio de Salud de la Provincia será la Autoridad de Aplicación de la presente ley. En tal carácter deberá elaborar e implementar un "Sistema de Prevención y Tratamiento de la Ludopatía" que como mínimo preverá:

- a) Terapias y tratamientos que incluirán al entorno familiar.
- b) Cursos de capacitación y actualización sobre la ludopatía para el personal afectado a las terapias y tratamiento, pudiendo celebrar a tal fin convenios con organizaciones o instituciones académicas.
- c) Campañas informativas y preventivas de la ludopatía, dirigidas a toda la población en general.
- d) Campañas educativas para los menores y adolescentes, a efectuarse con la coordinación del Ministerio de Educación en los establecimientos de los distintos niveles y modalidades de enseñanza.

Artículo 4°.- La Lotería de la Provincia y los Casinos deberá elaborar e implementar un "Sistema de Juego Responsable" que prevea:

- Permitir al jugador peticionar voluntariamente a las autoridades del casino o de la casa de juego que se trate, la prohibición total de su ingreso a la sala y/o la utilización de los diferentes juegos de azar.
- Una línea telefónica de acceso gratuito en la que se pondrá a disposición del apostador compulsivo o sus familiares toda la información en relación a la ludopatía, centros de atención, tratamientos, horarios y contenido de los Programas previstos en el artículo tercero y el presente.

Artículo 5°.- La Lotería de la Provincia será la encargada de instrumentar las campañas a las que alude el artículo 3 inciso c) y d).

Artículo 6°.- En todas las salas de juegos de Casinos, locales de Bingo, hipódromos, máquinas tragamonedas, juegos electrónicos deberá colocarse y



CÁMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

exhibirse en lugares visibles, tanto en sus accesos como en el interior, carteles con la leyenda "Jugar compulsivamente es perjudicial para la salud", con la mención del Número de la presente Ley.

Artículo 7°_ Los locales que no cumplan con esta obligación serán pasibles de la aplicación de una multa que por Reglamentación fijará la Lotería de la Provincia.

Artículo 8°_ Comuníquese al Poder Ejecutivo..



OSCAR DANIEL URRUTY
Diputado Provincial

FUNDAMENTOS

Sr. Presidente:

El juego de azar, psicológicamente es un reto a la suerte mediante el cual la persona proyecta sus esperanzas de cambiar mágicamente el futuro a su favor, o al menos de experimentar el placer del triunfo contra el riesgo del fracaso a pesar del sufrimiento que conlleva la incertidumbre de ganar o perder, traduciendo así una disconformidad con la realidad, un deseo de huida de la mediocridad o monotonía cotidiana.

Los juegos de azar son aceptados socialmente como una distracción o divertimento para los ratos de ocio. Independientemente de que entrañen trascendencia en el hombre, como preparación para su actividad futura de adulto, en lugar de persistir simplemente a lo largo de la vida, esta actividad puede reactivarse, exacerbarse o desarrollar caracteres patológicos (Bombín, 1992).

Este autor clasifica a los juegos de azar en cuatro grandes grupos, teniendo en cuenta su licitud (lícitos e ilícitos); su administración (públicos y privados); su contenido (máquinas tragamonedas, bingos, casinos, cartas, loterías y apuestas deportivas) y su poder adictivo (muy adictivos y poco adictivos). Atendiendo a su potencial adictivo, se distinguen: los altamente adictivos (por el escaso tiempo transcurrido entre el momento de la apuesta y el resultado) y los escasamente adictivos (por el carácter diferido en el tiempo del resultado respecto al momento de la apuesta).

Cuando hay control y gozo en el acto en sí, la actividad aparece como



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

inocua, mientras que deja de serlo cuando la persona pierde el control sobre sus acciones, tomándose en una necesidad compulsiva e irrefrenable. En tales casos jugar se transforma en una enfermedad conocida como ludopatía.

La ludopatía es un trastorno o alteración del comportamiento: el individuo siente una incontrolable necesidad de jugar, ignorando cualquier consecuencia negativa. No es necesariamente una enfermedad crónica -porque se puede revertir con el tratamiento adecuado- ni es siempre progresiva porque la progresión varía de individuo a individuo. Se caracteriza por la pérdida de la capacidad por parte del jugador de resistir el impulso a jugar, lo cual lo lleva a asumir riesgos que normalmente no asumiría. Por ello se ha dicho que esta enfermedad afecta gravemente la libertad de decisión.

Su reconocimiento inicial como patología se produjo cuando la Asociación de Psiquiatría Americana (APA), la incluyó en el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales dentro de una de sus categorías. Más tarde fue expresamente reconocida por la Organización Mundial de Salud como enfermedad. Actualmente el juego compulsivo afecta del 1 al 3 % de los adultos.

El fenómeno del aumento de los juegos de azar en la Argentina, es ha sido alarmante en la última década. Solo en Buenos Aires creció un 150 % en un año, tomando casinos, hipódromo y bingo, y traga monedas con cifras en apuestas que se elevan a los 5.000 millones de pesos. El 12% de las personas que salieron de vacaciones en el verano de 2004, concurren a casinos; el 7% a salas de máquinas, y el 5,5% a bingos, con un gasto promedio en cada ocasión de 61 pesos. Así lo reveló una encuesta del consultor Julio Aurelio, pedida por Aleara y la Secretaría de Turismo de la Nación (Sectur). En Jugadores Anónimos (JA) aseguran que la cantidad de jugadores compulsivos aumentó en el último año.

Las consecuencias para quienes padecen de esta enfermedad son diversas ya que los jugadores compulsivos sólo se concentran en el juego, descuidando todos sus demás intereses. En muchas ocasiones, recurren a actividades ilegales o reñidas con su propia naturaleza para obtener el dinero necesario para continuar jugando, el que rápidamente escapa de sus manos. También presentan un elevado riesgo de cometer suicidio. Todo ello acarrea consecuencias perniciosas no sólo para los afectados directos, sino para sus familias y para quienes integran toda su vida de relación en los distintos ámbitos.

La ludopatía genera crisis o rupturas, amenaza los recursos económicos familiares, llevando en muchos casos a la ruina financiera. Incide negativamente también en el ámbito laboral o profesional, generando incluso la pérdida del empleo y hasta la comisión de delitos para poder jugar o bien para reintegrar el dinero adeudado o sustraído a amigos, familiares, prestamistas, etc.

Según el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales los criterios diagnósticos para el abuso de sustancias y para el juego patológico son básicamente los mismos si se sustituye el juego por la sustancia adictiva, con un



CÁMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

énfasis especial en la pérdida de control. El ludópata presenta una conducta perjudicial recurrente, caracterizada al menos por cinco de los siguientes síntomas:

- a) Preocupación frecuente por jugar.
- b) Necesidad de aumentar la magnitud y/o la frecuencia de las apuestas para conseguir la excitación deseada.
- c) Intentos repetidos sin éxito para controlar, reducir o detener el juego.
- d) Intranquilidad o irritabilidad cuando se intenta reducir o parar el juego.
- e) Utilización del juego como un medio para escapar de los problemas o mitigar la depresión o un estado de ánimo disfórico.
- f) Después de perder dinero en el juego, intento más o menos inmediato de recuperarlo de la misma manera.
- g) Mentiras a miembros de la familia, terapeutas, compañeros de trabajo, amigos, para ocultar el grado de importancia del juego.
- h) Comisión de actos ilegales como estafas, falsificación, robo o hurto, para poder financiar el juego.
- i) Arriesgar o perder una relación de importancia, trabajo u oportunidad escolar o laboral a causa del juego.
- j) Engaños repetidos para conseguir dinero con el que mitigar la desesperada situación financiera, en la que se encuentra, debido al juego.

Conforme Becoña (1996) el jugador atraviesa distintas fases: En un principio se encuentra en la etapa dorada en donde si bien esporádicamente obtiene ganancias con el juego, las magnifica ya que en realidad las pérdidas son mayores. Luego un espiral de pérdidas y ganancias lo llevarán a la etapa de desesperación en la que continúa empeñándose, comenzando a vivir exclusivamente para jugar. En esta etapa la persona se encuentra agotada tanto física como psicológicamente. Aunque muchos llegan a buscar ayuda, otros no entrando así en la etapa de desesperanza o abandono en la que muchos llegan incluso al suicidio.

Las clasificaciones formuladas por varios autores españoles (Becoña, González, Ochoa y Labrador, Rodríguez-Martos), consideran cinco tipos de jugadores: el no jugador, el jugador social, el jugador problema, el jugador patológico y el jugador profesional.

Las diferencias principales entre los jugadores provienen de las cuantías de las apuestas y del control que posean sobre el juego. A la hora del tratamiento éste se considera preventivo en los jugadores sociales y excesivos, necesario en los patológicos e innecesario en los profesionales. El aspecto preventivo está



CÁMARA DE DIPUTADOS DE LA PROVINCIA DE SANTA FE

tomando actualmente una importante relevancia en los jugadores excesivos, ya que si bien no tienen problemas graves, se encuentran en un primer estadio hacia la enfermedad por las reiteradas pérdidas de control que los conducen a desmedidas por lo que las ganancias actúan como estimulantes para recuperar lo perdido.

El tratamiento para el apostador compulsivo comienza con su propio reconocimiento del problema. Las opciones de tratamiento incluyen psicoterapias individual y grupal (grupos de autoayuda), siendo relevantes los principios de abstinencia tal como se aplican en otros tipos de adicciones (drogas, alcohol). Recientemente se ha demostrado la eficiencia de algunos medicamentos como los antidepresivos combinados con psicoterapia. La recaída después de un tratamiento, es un riesgo real; situación que también requiere atención profesional.

La prevención del instinto a desarrollar una conducta adictiva es un reto y la asesoría profesional beneficia a quienes tienen propensión a la apuesta compulsiva al igual que a otras conductas adictivas.

Es claro que la norma implícitamente también está aludiendo a la protección del apostador no solo desde la perspectiva de la apuesta, sino también del resguardo a su seguridad integral como ciudadano y preservación de su salud, tema que nos preocupa sobre todo en las clases más carenciadas que toman el juego como su salvación de los problemas económicos que llevan.

Si bien existen ciertos prejuicios sociales relacionados con la explotación del juego, es importante destacar el papel que desempeñan los organismos estatales como fiscalizadores de los mismos. En este sentido, y teniendo presente el aumento de salas de juegos de azar en los últimos años, es válido mencionar que estas salas además de ofrecer diversión y entretenimiento a la población, permiten minimizar un verdadero quiste social como es el Juego Clandestino, el cual mediante su oferta de productos lúdicos, constituye un atractivo importante a la hora de fomentar el vicio del juego en los ludópatas.

El Estado Provincial garantiza la salud a través de un sistema integrador, organiza y fiscaliza a los prestadores de la salud, asegurando el acceso, en todo el territorio provincial, al uso igualitario, solidario y oportuno de los más adecuados métodos y recursos de prevención, diagnóstico y terapéutica y organiza consejos hospitalarios con participación de la comunidad...".

Es por ello que resulta ineludible que desde el Estado Provincial se asista a quienes poseen una verdadera adicción por los juegos de azar a través de políticas gubernamentales que impulsen tanto la prevención como la atención de quienes sufren la enfermedad.

En este análisis no se debe olvidar que el fin esencial de la explotación del juego de azar es que a través del control del Estado el dinero recaudado sea



**CÁMARA DE DIPUTADOS
DE LA PROVINCIA DE SANTA FE**

destinado a la ayuda social. Este objetivo debe cumplirse bajo normas legales y éticas que no apelen al engaño ni al aprovechamiento de los débiles y enfermos ni recurriendo a cualquier método que permita obtener mayores recursos a costa de poner en peligro la salud física y psíquica de las personas

y sus familias.

Por todo lo expuesto solicito a mis pares, la aprobación de este proyecto.



OSCAR DANIEL URRUTTY
Diputado Provincial