



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

FUNDAMENTOS

La Organización Mundial de la Salud (OMS) reconoce la ludopatía como una enfermedad emocional que afecta aspectos de la vida personal, familiar, laboral, social y económica de quien la padece.

Entre las características de la ludopatía podemos mencionar, entre otros rasgos, que ésta implica:

- Gran preocupación y obsesión por el juego.
- Necesidad recurrente de volver a jugar para recuperar el dinero perdido.
- Fracasar al intentar controlar y/o detenerse en el juego.
- Mostrar inquietud, irritabilidad cuando no se juega o alguien interrumpe el juego.
- Tener necesidad de jugar cantidades de dinero cada vez más crecientes.
- Engañar a la familia, amigos, entorno en general, debido al juego.
- Utilizar el Juego como estrategia para escapar de otros problemas.
- Sentimiento de tristeza, ansiedad, etc.

Según las estadísticas del Observatorio de Adicciones y Consumos Problemáticos, el 30% de la población mantiene algún tipo de vínculo con el juego, y dentro de ese porcentaje el 95% corresponde a personas que lo hacen de manera recreativa, 3,5% son jugadores problemáticos y 1,5% compulsivos. Alrededor de 19 millones de personas en la Argentina juegan asiduamente, mientras que 7 de cada 100 argentinos se los puede considerar adictos.

Una encuesta realizada por Playtech (compañía de desarrollo de software de juegos de azar) tomó datos de más de 2.500 jugadores de Argentina, Brasil, Colombia, Perú y Chile. La misma señaló que el 84 por ciento de los argentinos que participan de estas plataformas de apuestas online "nunca recibió una advertencia sobre su comportamiento y los posibles riesgos de generar una adicción". Constituye el porcentaje más alto en toda la región latinoamericana.

Global Online Gambling Market generó un informe el cual ilustra un fenómeno que crece a nivel mundial y a pasos agigantados: en 2020 los juegos de azar online recaudaron 65.316 millones de dólares y se proyectan cerca de 130 mil millones para 2027.



Legislatura de la Provincia de Río Negro

El fenómeno de las apuestas en línea crece entre los adolescentes de todo el país y esto genera preocupación, plantea en una nota publicada por el diario Página/12 la psicóloga Débora Blanca, psicóloga especializada en ludopatía y directora de la Organización Lazos en juego. Ellos lo entienden como una manera rápida y fácil de obtener dinero. No vislumbran ningún peligro, como si el juego fuera una actividad intrascendente que no puede convertirse en una de las principales adicciones del siglo XXI: la ludopatía digital, la misma se puede entender como el impulso a participar de juegos de azar y apuestas que se lleva a cabo a través de internet, plataformas online y dispositivos móviles sin la capacidad de controlarlo.

La adicción a los juegos en línea aumenta entre los adolescentes a partir de que crecen los consumos diversos como alcohol, drogas, las redes sociales y bajan las edades de inicio en estas prácticas.

Este es un tema transversal a todas las clases sociales y se da mucho más en los varones que en las mujeres.

Huelga entrar en análisis de otros riesgos que implican los juegos online, las redes sociales, etc., y su dificultad de control por parte de los adultos, como lo es la facilidad de exponer a los menores a los riesgos del grooming, a sabiendas de lo simple que resulta el anonimato en ese entorno para cualquier persona con intenciones delictivas en ese sentido, no obstante no es el foco de atención del presente proyecto.

Los juegos de apuestas en la Argentina son legales, no se está haciendo nada ilegal ni cometiendo un delito, debido a esto cuando algo legal se publicita se incrementa el consumo. "Para los jóvenes es natural el uso de pantallas. Cada vez desde más chiquitos se les da un celular y empiezan a tener todo a través de una pantalla. La pandemia naturalizó muchas actividades que antes eran presenciales y que ahora adoptaron el formato virtual. Los adolescentes jugaban en la cuadra, en la vereda, en los clubes. Ahora juegan en sus casas o en las escuelas a través de las pantallas. Desde las redes sociales, los influencers, youtubers, tiktokers ocupan un lugar ideal para los pibes porque tienen aprobación que se llama "me gusta" y ganan en ocasiones cuantiosas sumas. Si un influencer dice "apuesten que está buenísimo, los pibes no van a hacer otra cosa más que apostar", plantea Débora Blanca.

En esta tesitura, el juego online no es algo negativo per sé, no obstante vemos preocupantemente como se ha convertido paulatinamente en un flagelo que ha cercenado



Legislatura de la Provincia de Río Negro

la vida social -elemento esencial del desarrollo de cualquier ser humano-, que a su vez en muchas ocasiones es publicitado como una especie de socialización sin límites, cuando en rigor es todo lo contrario, llegando a puntos extremos de convertir en ermitaños a muchos niños y adolescentes que dedican gran parte de sus días -o hasta exclusivamente- a jugar online por medio de sendos dispositivos electrónicos.

Ergo, el juego online puede tener alguna arista positiva en tanto es una actividad de esparcimiento, de entretenimiento, accesible, empero como todo, se ha subestimado las consecuencias del uso abusivo de esta actividad, lo que nos impone la obligación de llevar a cabo las tareas que sean necesarias para evitar, reconducir o al menos disminuir los efectos nocivos de tal aparente inocente actividad.

Trabajar, progresar, estudiar fue el paradigma de la movilidad social ascendente de varias generaciones de argentinos. "En este momento el paradigma del trabajo, del progreso y del costo que había que pagar para aprender, ya no es aceptado. Los pibes renuncian antes de empezar, porque hoy en general a los chicos no les interesa ser empleados, trabajar ocho horas en una empresa y que el gerente les diga cuándo se pueden tomar vacaciones. Hoy está enaltecida la palabra libertad, ser libres, elegir todo, elegir dónde, cómo y cuándo. Hay una parte de esto que está buenísimo, pero hay otra parte que niega la realidad. A los 18 años no se puede elegir, no se puede empezar siendo gerente; hay que hacer una carrera y eso implica siempre renunciaciones, enojos, angustias, inseguridades. Hoy se habla de ganar dinero, no de trabajar, ahí es donde se enganchan las apuestas. La idea es ganar dinero, pero no trabajando, no esforzándose" plantea la psicóloga de Lazos en Juego.

La edad de iniciación promedio es a los 15 años, pero psicólogas y psiquiatras especializadas en adicciones están recibiendo consultas por chicos de 12 años, a esto se suma que el 96% de los niños de 12 años ya cuentan con un teléfono celular propio, plantea Erico Yañez operador socioterapeuta en adicciones a las nuevas tecnologías en el Diario de Río Negro.

"Este es un problema en el que tenemos que poner el ojo; estamos en el tiempo perfecto antes de que estos chicos se conviertan en su mayoría en adictos; estamos en el momento de poder intervenir con la prevención", expresan desde Lazos en juego.

Si bien los juegos de azar constituyen una actividad legal, la presencia del Estado es importante no sólo en su concesión y regulación, sino también en la



Legislatura de la Provincia de Río Negro

prevención de comportamientos negativos asociados a su abuso, que recepcen mensajes de recomendación del tipo "no apueste si no contempló la idea de perderlo todo"; mucho más cuando dichas conductas se dan en un sector vulnerable.

Entendemos que todas las tareas que nos encomendemos en lo que respecta a la concientización sobre los riesgos que genera la ludopatía en adolescentes debe realizarse en los 218 centros de salud de la Provincia de Río Negro ya que además de la asistencia médica, la misión de los centros es estar cerca de la ciudadanía, favoreciendo la accesibilidad de la comunidad y promover acciones de prevención.

Que nuestra Provincia posee un marco normativo específico brindado por la Ley R N° 4108, el cual dispone la divulgación y capacitación de las cuestiones nocivas para la salud pública (y de las personas) respecto a la ludopatía.

No obstante ello la mentada normativa y genérico el cual con la masificación de las nuevas tecnologías evidencia la necesidad de una actualización, considerando los aspectos atinentes al juego on line, que como fuera expuesto poseen una ostensible y negativa incidencia sobre todo en el rango etario de adolescentes y jóvenes, pero se advierte preocupantemente que ahora afecta incluso a niños.

Frente a ello, la adecuación normativa de imperiosa necesidad actual también requiere que las campañas de concientización y difusión posean una cobertura territorial real y efectiva, y que si bien el Art. 3 de la citada norma establece la capacitación a crearse por el Consejo Provincial de Salud en su calidad de Autoridad de Aplicación, y la obligación del art. 2 de que "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 juegos o lugares de apuestas de concurrencia masiva" resulta menester adecuar la norma a las circunstancias actuales, sin perjuicio de que la afectación a esa norma por parte de la Ley 5455 aún no ha sido consolidada, ésta tampoco considera debidamente las potenciales consecuencias nocivas del juego on line, el cual no depende de la ubicación geográfica de la persona del jugador, por lo que deviene en necesario contemplar el extremo y hacer extensiva la descentralización del tratamiento de la problemática en todo el territorio provincial, facilitando el acceso a la población a todas las campañas y actividades tendientes a reducir el flagelo de la ludopatía.



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

Ello es entendible asumiendo el contexto histórico en que la Ley N° 4108 fue sancionada (año 2006), empero a esta altura de la evolución tecnológica, el juego, de similar modo al comercio de bienes, hoy el tráfico es mayoritariamente on line, máxime considerando las condiciones de anonimato, de privacidad y de posibilidad de ocultamiento que el jugador problemático (o adicto) puede valerse de tal forma que incluso puede evitar que ello sea conocido hasta por su núcleo más cercano.

En este orden de ideas, y a fin de conseguir una difusión más efectiva de las campañas de prevención y tratamiento de la ludopatía dispuestas por ese marco normativo, entiendo que resulta de gran utilidad extender la misma al juego "on line", estableciéndose asimismo que además del "sistema hospitalario de carácter público" y sin perjuicio de que se consideran como parte de éste, corresponde que el marco normativo sea actualizado con la especificación e inclusión expresa de los CAPs a dichas campañas, teniendo en cuenta que incluso desde el lugar más remoto del territorio de nuestra Provincia se puede acceder al juego online sin otro límite más que el acceso a internet.

Ante ello, y siempre en vistas de que la norma mencionada, al igual que toda norma debe ser reformulada merituando las circunstancias que así lo requieran y siempre en vistas del mejoramiento que pueda concretarse, es que presento el presente proyecto solicitando el apoyo de mis pares.

Autor: Juan Martín

Acompañantes: María Laura Frei, Martina Lacour, Gabriela Picotti, Claudio Doctorovich, Ofelia Stupenengo



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE RIO NEGRO

SANCIONA CON FUERZA DE

LEY

Artículo 1°.- Objeto. Se modifica el artículo 3 de la ley R n° 4108 que queda redactado de la siguiente forma:

“Artículo 3°.- El Consejo Provincial de Salud Pública es la autoridad de aplicación de la presente ley.

En tal carácter debe elaborar e implementar un “Sistema de Prevención y Tratamiento de la Ludopatía”, que como mínimo preverá:

- a) Terapias y tratamientos destinados a la prevención, atención y tratamiento de la Ludopatía que incluirán el tratamiento y asistencia familiar, con difusión de material que destaque los peligros, así como las consecuencias negativas del juego de apuestas online, y el uso abusivo del juego online de cualquier característica.
- b) Cursos de capacitación y actualización sobre la Ludopatía para el personal afectado a las terapias y tratamientos, pudiendo celebrar a tal fin, convenios con organizaciones o instituciones académicas. Promoción de actividades alternativas saludables y recreativas para adolescentes, fomentando el desarrollo de habilidades y hábitos que mejoren su calidad de vida.
- c) Campañas informativas y preventivas, dirigidas a toda la población en general. Campañas educativas para los niños/niñas, adolescentes y jóvenes a efectuarse con la coordinación del Consejo Provincial de Educación en los establecimientos de los distintos niveles y modalidades de enseñanza.

La Agencia para la Prevención y Asistencia del Abuso de Sustancias y de las Adicciones (APASA) de la provincia, articula las diferentes acciones de prevención y asistencia con las cuales se aborda íntegramente la Ludopatía por parte de los diferentes organismos



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

provinciales. La APASA será la responsable de elaborar y publicar las estadísticas y el seguimiento de dicha problemática.

La totalidad de las campañas dispuestas por la presente normativa deberán ser implementadas y llevadas a cabo en la totalidad de los Centros de atención primaria de Salud (CAPS) de la provincia de Río Negro y se encontrará dirigida a niños, adolescentes, padres, trabajadores de la salud y a la comunidad que concurre a estos espacios.”

Artículo 2°.- De forma.