FUNDAMENTOS

El presente proyecto se propone ayudar las víctimas de ludopatía. Esta enfermedad, consiste en un comportamiento de juego desadaptativo, persistente y recurrente.

Esta enfermedad es reconocida como tal por la Organización Mundial de la Salud y en 1980 la Asociación de Psiquiatría Americana, Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM) la incluye en una de sus categorías (APA 1980).

La ludopatía produce dolorosas consecuencias para el enfermo y su entorno, familiar, laboral y social se caracteriza por los siguientes síntomas:

1) Preocupación frecuente por el juego (por ejemplo, preocupación por revivir experiencias pasadas de juego, compensar ventajas entre competidores o planificar la próxima aventura, o pensar formas de conseguir dinero con el que jugar).

2) Necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado.

3) Fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego.

4) Inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego.

5) El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas o para aliviar la disforia (por ejemplo sentimientos de desesperanza, culpa, ansiedad, depresión).

6) Después de perder dinero en el juego, se vuelve otro día para intentar recuperarlo.

7) Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación con el juego.

8) Se cometen actos ilegales, como falsificación, fraude, robo o abuso de confianza para financiar el juego.

9) Se han arriesgado o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo y oportunidades educativas o profesionales debido al juego.

10) Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la desesperada situación financiera causada por el juego.

Esta enfermedad alcanza un gran significado y seriedad el sujeto es empujado por un abrumador e incontrolable impulso de jugar, lo que lo convierte en adicto. El impulso persiste y progresa en intensidad y urgencia, consumiendo cada vez más tiempo, energía y recursos emocionales y materiales de que dispone el individuo. Finalmente, invade, socava y a menudo destruye todo lo que es significativo en la vida de la persona [1].

La ludopatía es un trastorno del control de los impulsos, similar a los alcohólicos y droga dependientes. La enfermedad afecta la voluntad, y no la razón, pues el enfermo en ningún momento pierde el control o la lucidez.

El juego en muchos casos se inicia en la adolescencia, y trasunta distintas etapas que comienzan con una gran excitación y expectativas de ganar más dinero, continúa con la pérdida, que provoca un mayor impulso en arriesgar más, para luego comenzar a peticionar préstamos a aquellas personas que se encuentran en el establecimiento, de tal forma utilizan dinero con el que no cuentan, generando más deudas, y finalizando en un círculo sin salida que solo le deja la opción de seguir jugando para recuperarse. El ciclo termina con una etapa de desesperación en donde su vida pierde sentido y placer. Se acentúa la situación con la aparición de problemas financieros a los que se suman los legales (cheque sin fondo, apropiación de dinero, acudir a prestamistas, pequeñas estafas). A esta altura el enfermo se encuentra en un estado de nerviosismo, duerme poco, está irritable.

Como en cualquier problema de adicción, la persona presenta serias dificultades para detectar, aceptar, establecer o distinguir un límite en relación a su conducta y aquello que es objeto de su enfermedad.

Este proyecto se basa en la necesidad de determinar un límite, ya que las personas enfermas de ludopatía que cuentan con el cajero automático dentro del mismo establecimiento destinado al juego, se ven expuestas a exacerbar su adicción, sin encontrar frenos en la realidad.

Para ello, se impulsa la prohibición de instalación de cajeros automáticos en las casas de juegos, como medida de protección a las victimas de la ludopatía.

Es necesario establecer los mecanismos sociales, legales y familiares para desestimular y reducir la

ludopatía hasta donde sea posible. En consecuencia me parece que lo más sano socialmente, es limitar hasta donde se pueda la actividad dentro de las salas de juego.

Es menester buscar mecanismos de protección para los individuos que padecen la ludopatía, y evitar que las consecuencias nocivas de esta conducta repercutan negativamente en sí mismos y en sus familiares.

El estado debería avanzar en regulaciones que contemplen, entre otras cosas:

- Mecanismos de protección, límites en los horarios de las casas de juego, medidas económicas (entradas o impuestos), restricción de propagandas, entre otras.

- Obligación de suministro de información objetiva sobre los riesgos de la conducta del juego

- Reconocimiento del juego patológico como enfermedad y provisión de programas especiales a los individuos de alto riesgo y a sus familiares.

Por todo lo expuesto solicito a los señores Legisladores a acompañar esta iniciativa.

[1]Gleser, Jorge. Dr. En Psicología. "Ludopatía: de la visión científica a la estrategia social". Material disponible en la web".

AUTOR: Defensora del Pueblo de la Provincia

LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE RIO NEGRO

SANCIONA CON FUERZA DE

L E Y

Artículo 1°.- Prohibición. Prohíbase en todo el territorio de la Provincia de Río Negro, la instalación de cajeros automáticos dentro de los establecimientos o locales de actividad lúdica, denominados "salas de juego" y destinadas a los "juegos de suerte, envite o azar", que tengan la consideración de casinos, bingos, máquinas de tragamonedas e hipódromos.

Artículo 2°.- Definiciones. Se consideran "juegos de suerte, envite, o azar" a aquellas actividades en las que con la finalidad de obtener un premio se comprometen cantidades de dinero u otros bienes u objetos económicamente valuables en función de un resultado incierto, con independencia de que predomine la habilidad, destreza o maestría de los jugadores, sujeto el resultado a la suerte, envite, azar o apuestas mutuas, y desarrollados mediante la utilización de máquinas, instrumentos, elementos o soportes de cualquier tipo y tecnología, a través de competiciones de cualquier naturaleza.

Se consideran "salas de juego" a aquellos establecimientos o locales en los cuales la actividad lúdica, su conocimiento, la resolución de la misma y el pago del premio correspondiente, se consuma en forma inmediata y correlativa, con la presencia del jugador.

Artículo 3°.- Autoridad de aplicación. Es autoridad de aplicación de la presente ley, Lotería para Obras de Acción Social, autoridad de contralor y fiscalización sobre los mencionados establecimientos de la jurisdicción provincial.

Artículo 4°.- Incumplimiento y sanciones. En el supuesto de incumplimiento a lo establecido en la presente ley, la autoridad de aplicación impondrá las siguientes sanciones, sin perjuicio de las que correspondan por aplicación de otras normas:

a) Apercibimiento.

b) Multas.

c) Clausura del establecimiento.

El monto de las multas y el plazo de las clausuras a aplicar serán establecidos por vía reglamentaria.

Artículo 5°.- Reglamentación. La presente ley será reglamentada en el plazo de sesenta (60) días de su promulgación.

Artículo 6°.- Invitación. Se invita a los municipios a adherir a la presente ley.

Artículo 7°.- De forma.