



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

FUNDAMENTOS

Los casinos son el claro ejemplo de la preponderancia de la rentabilidad de unos pocos por sobre el bienestar social general. La actividad del juego se ha desarrollado sin un análisis profundo y serio sobre los impactos negativos que produce en la economía, el trabajo, la salud pública y los valores culturales y sociales de las comunidades.

Los gobiernos analizan los impuestos recaudados por la actividad pero rara vez o nunca incorporan estos números en un estudio de costo - beneficio. La información analizada surge de las mismas empresas del juego y solo consiste en la cuantificación de los empleos que genera la actividad. Se evalúan los impuestos y un supuesto desarrollo económico que se presume de la creación de puestos de trabajo, pero nada se dice acerca del bienestar social global.

El juego crea ciertos costos sociales que generalmente son soportados por los Estados. Según los análisis de algunos especialistas, algunos resultados son los siguientes:

- Según Grinols y Mustard compilaron datos para cada condado de los Estados Unidos por un período de veinte (20) años, entre 1977 y 1996, reportaron que el ocho por ciento (8%) de los delitos observados en los condados con casino fue derivado de la presencia de casinos.
- Enfatizan costos sociales que superan a los beneficios.
- Más empleos en un área puede incluso ser peligrosos para los residentes existentes.
- La economía se moverá finalmente hacia el pleno empleo sin casinos.
- Los costos de la criminalidad derivada de los casinos son muy altos.
- Si los casinos incrementan el crimen, el gobierno necesita contratar más policía. Si los casinos crean Jugadores patológicos, el gobierno necesitará proveer más terapeutas especialistas en su tratamiento. Lo anterior no afecta la conveniencia de las familias pero desvía recursos disponibles para la actividad productiva.



Legislatura de la Provincia de Río Negro

- El costo social de los casinos son los costos de los recursos desviados de otros usos productivos para lidiar con los problemas sociales causados por los casinos.

Grey de la National Coalition Against Legalized Gambling dice: "la gente involucrada en la política Pública, al analizar solo los beneficios y no los costos, han logrado expandir el juego a un ritmo muy acelerado porque se trataba de dinero gratis. Es una adicción oculta. Los contribuyentes cargan con los costos. Como resultado, el gobierno promociona el producto y cosecha los beneficios pero no tiene en cuenta los costos de la adicción: las quiebras, los divorcios, la corrupción".

La legalización masiva del juego y el incremento de la oferta y la accesibilidad, determinan en el juego patológico un significativo aumento en todos los sectores de edad, sexo o segmento socio económico.

La información analizada por varios investigadores coincide en destacar que los casinos producen serios efectos negativos, entre los cuales se encuentran: incremento en la comisión de delitos, la pérdida en los negocios y el empleo, quiebras, bancarrotas, suicidios, enfermedad, costo de servicio social, costos familiares, abuso monetario, desfalcos, asesinatos, robos, corrupción gubernamental, fraude, falsificación, tráfico de drogas, ausentismo laboral, endeudamiento, ansiedad, evasión de las obligaciones familiares y sociales, derroche, mal vivencia, prostitución, alcoholismo y drogadicción, gangsterismo.

Pérdidas económicas

Los fondos individuales destinados al juego, son absorbidos por unos cuantos empresarios del juego, en detrimento de la mayoría de la población que podría dedicar tales ingresos a actividades de producción, inversión u otros consumos que contribuyan a la distribución de los beneficios en poblacionales locales y regionales.

Según algunas investigaciones, por cada 34 U\$S de beneficios se pierden 190 U\$S por costos sociales, una relación negativa de 5.65 a 1. Por lo que una economía que tolera casinos empeora en 156 dólares per cápita, si se compara con la misma economía donde el juego de casinos se prohíbe. Es decir, los investigadores coinciden en afirmar que los casinos no resisten un análisis de costo-beneficio serio. Por ejemplo, los economistas Earl L. Grinols y David B. Mustard encontraron que "los costos de los casinos son por lo menos 1.9 veces más grandes que los beneficios".



Legislatura de la Provincia de Río Negro

En los casos en que se trata de empresas extranjeras las ganancias se derivan a sus casas matrices, por lo que gran cantidad de recursos desaparecen de la región. En momentos de crisis como el que vivimos no es extraño que proliferen este tipo de propuestas donde es posible que la expectativa del jugador de "salvarse" financieramente contribuya en gran medida a la actividad. Por otro lado los casinos crean la falsa expectativa de que se puede ser rico rápidamente, induciendo a error al cliente disimulando u ocultando que en la realidad la casa siempre gana.

En síntesis los casinos contribuyen a profundizar la desigualdad ya que transfieren el ingreso nacional de la población a unas pocas empresas de juego, por lo general extranjeras.

Algunos expertos consideran que "Cada habitante de América Latina consagra un promedio de 250 dólares anuales al juego. En todo caso, con los 100,000 millones de dólares que devora el juego cada doce (12) meses, en ocho años se podría pagar toda la deuda externa del continente".

Ludopatía. La enfermedad

La ludopatía es una enfermedad que consiste en un desorden adictivo caracterizado por una conducta descontrolada en relación a los juegos de azar. La persona invierte tiempo y dinero en el juego y se va haciendo más dependiente de él para enfrentar la vida diaria.

El descontrol y los gastos desmesurados de dinero derivan en problemas económicos y familiares importantes y somete a la persona a un estrés psicológico y depresión que puede llevarlo incluso a la muerte. Es una adicción muy asociada a los intentos de suicidio.

Es una enfermedad que tiene efectos también dañinos en el entorno familiar y el entorno social y fomenta la falsa creencia que se puede obtener dinero fácilmente, sin trabajar o sin esforzarse mucho, y la creencia que en cualquier momento se puede obtener la suerte esperada que resuelva las pérdidas económicas importantes.

Se caracteriza por los siguientes síntomas: preocupación frecuente por el juego; necesidad de jugar con cantidades crecientes de dinero para conseguir el grado de excitación deseado; fracaso repetido de los esfuerzos para controlar, interrumpir o detener el juego; inquietud o irritabilidad cuando intenta interrumpir o detener el juego; el juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas, entre otras actitudes.



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

Genera un comportamiento persistente y recurrente que altera la continuidad de la vida personal, familiar o profesional.

Frecuentemente, el jugador trata de no ser descubierto y de relativizar su problema. Siente culpa y vergüenza. Todo ello lo mantiene en una estructura adictiva que se consolida a nivel psicológico. Luego intentará mostrarse a si mismo que controla la situación intentando dejar de jugar durante un lapso de tiempo, lo que le servirá de justificación más adelante para volver a jugar.

La ludopatía es reconocida como enfermedad por la Organización Mundial de la Salud desde el año 1982. En 1980 la Asociación de Psiquiatría Americana, Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM) la incluye en una de sus categorías. Se considera como una adicción no toxica pero equivalente al alcoholismo, tabaquismo o a la drogadicción.

Según la Sociedad Internacional de Adicciones Médicas (ISAM) el perfil clínico y neurobiológico del ludópata comparte muchas similitudes con la dependencia a sustancias, correspondiéndose con la definición de "adicción".

En el documento "Política de ISAM respecto al juego patológico (ludopatía)" el ISAM recomienda:

1. Que el juego patológico se considere un trastorno progresivo, recurrente y crónico con etiología neurología y psicológica, así como tratamiento indicado, equiparables a la dependencia a sustancia o adicción.
2. Campañas públicas informando y educando sobre la peligrosidad del juego patológico, que puede ser tan dañina como las adicciones a sustancias.
3. Que los Gobiernos y las compañías de seguros reconozcan el juego patológico como un trastorno médico y que provean cobertura financiera para su tratamiento.
4. Que las medidas de control, prevención y regulación se implementen asociadas a sistemas de recopilación y monitorización de datos y análisis para investigación y evaluación de los trastornos y sus intervenciones.
5. El diseño y la implementación de programas preventivos para población de "bajo riesgo" y el enfoque



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

específico para poblaciones de riesgo, tales como jóvenes y comunidades aborígenes.

6. Ayudar a los proveedores de servicios de salud en la revisión, diagnóstico, asesoramiento y/o derivación de los casos de juego problemático y patológico. Su tratamiento y rehabilitación, frecuentemente con trastornos psiquiátricos y/o de uso de sustancias concurrentes, deben ser parte de los sistemas de salud, especialmente en Atención Primaria, Salud mental y Adicciones.
7. Fomento de la investigación acerca de asuntos de diagnóstico y propuestas para divulgar los principios del tratamiento basados en la evidencia. (ver http://www.azajer.com/az_noticia_20090205140740769584.html)

Los costos económicos y sociales de la rehabilitación de jugadores patológicos y jugadores problema en casinos, han de sumarse a los efectos negativos arriba enumerados.

La Asociación Médica Británica (BMA) publicó un estudio sobre los adictos al juego, especialmente preocupada por adolescentes, donde concluye que la adicción al juego conlleva problemas como inasistencia a clases, robos y comportamientos agresivos y la combinación con otras actividades adictivas como el consumo de drogas y alcohol, y está ligado al crimen juvenil.

El proyecto

La ludopatía como enfermedad o trastorno psicológico necesita estímulos externos para desarrollarse. La actividad de juego en los casinos es un estímulo muy importante y debiera estar fuertemente regulada por el Estado. Mientras los Estados no reconozcan los efectos sociales y económicos negativos de la actividad y no se evalúen debidamente las desventajas, será necesario implementar medidas para evitar el incremento de la ludopatía entre la población.

La disponibilidad directa de dinero que tiene el jugador a través de los cajeros automáticos fomenta el desarrollo de la adicción que describimos y sus consecuencias. Este proyecto se propone prohibir la instalación de Cajeros Automáticos dentro de los casinos que operan en el territorio provincial, así como toda otra acción dentro del mismo que facilite al jugador la obtención inmediata de dinero o valores que le permitan continuar apostando.



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

También propone este proyecto la prohibición de la instalación de cajeros automáticos a menos de 300 metros de los casinos y la radicación de comercios tales como joyerías, relojerías, casas de empeño, casas de cambio y/u otro lugar que se dedique a canjear objetos de valor.

Fuentes utilizadas y fuentes para ampliar información:

"Casinos: Efectos sociales negativos y ludopatía", del Dr. (c) Juan Martín Sandoval De Escurdia, Investigador Parlamentario en Política Social y la Lic. María Paz Richard Muñoz, del Servicio de Información y análisis, División de Política Social, Cámara de Diputados de México; Co Researcher en Español, Los juegos de azar en Estados Unidos. ¿Aumentan las ganancias a expensas de los pobres?, CQ Press 7 de Marzo de 2003.

También: Earl L. Grinols y David B. Mustard, "Rentabilidad Económica contra Rentabilidad Social: Evaluando Negocios con Externalidades, el Caso de los Casinos", Citados por: NIISKA Clara. Casinos, Crimen y Costos Sociales. Enero 25, 2002; GONZÁLEZ Martínez Guillermo. Análisis Jurídico de la Iniciativa de Casinos: Como fue hecha a la medida de las Mafias y de las transnacionales del juego. Asesor Jurídico de la Organización Social "Di no a los Casinos". Jurista; OLIVARES Villa Gómez, Daniel. Los intereses oscuros detrás de los casinos y recuento de los principales efectos nocivos de su instalación. Director General del Grupo de Análisis Consultoría Turística y Representante de la Organización Social "Di no a los casinos sí al turismo nuevo". 25 de marzo de 2003.

Por ello:

Autora: María Magdalena Odarda.



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

**LA LEGISLATURA DE LA PROVINCIA DE RIO NEGRO
SANCIONA CON FUERZA DE
L E Y**

Artículo 1°.- Prohíbese en el territorio de la Provincia de Río Negro la instalación de Cajeros Automáticos en los Casinos, así como toda otra acción de la empresa que facilite al jugador la obtención inmediata de dinero o valores que le permitan continuar apostando.

Artículo 2°.- Prohíbese la instalación de Cajeros Automáticos y de joyerías, relojerías, casas de empeño, casas de cambio y/u otro lugar que se dedique a canjear objetos de valor en un radio menor a trescientos (300) metros de distancia de los Casinos.

Artículo 3°.- Los casinos y toda empresa que a la fecha de entrada en vigencia de la presente ley posean Cajeros Automáticos en sus instalaciones deben adecuarse a las previsiones de los artículos anteriores.

Artículo 4°.- Será autoridad de aplicación de la presente la lotería para obras de acción social, quien fiscalizará los establecimientos, multará y ordenará inspecciones periódicas contando con el auxilio de la fuerza pública.

Artículo 5°.- Se invita a los Municipios a adherir a la presente.

Artículo 6°.- De forma.