



Legislatura de la Provincia de Río Negro

FUNDAMENTOS

La ludopatía es una enfermedad adictiva que consiste en un impulso irresistible de jugar que acapara progresivamente las energías psíquicas y físicas del individuo. Su intensidad aumenta a pesar de los perjuicios que causa el jugar tanto a la persona que juega como a su entorno, llegando a socavar la vida familiar y sociolaboral del individuo hasta llegar a marginarlo o incapacitarlo.

Un ludópata es aquel que ha generado una relación inadecuada y reduccionista con el juego de azar y que a pesar de los problemas que le causa la reiteración de la conducta de juego, es incapaz de evitarla.

Este trastorno del comportamiento, entendido como la expresión de la psicología del individuo, consiste en la pérdida de control en relación con un Juego de Azar o más. Puede incidir en las dificultades que supone para el individuo dejar de jugar cuando está apostando, o en las que surgen para mantenerse sin apostar definitivamente en aquel juego o en otros. En la mayoría de los casos estas dificultades siguen un modelo adictivo, tanto en la manera en como se adquiere o mantiene el trastorno, como en las distorsiones de pensamiento, emocionales y comunicacionales que provoca.

La Organización Mundial de la Salud y sus organizaciones asociadas la reconocen desde 1992 como una "enfermedad o trastorno mental" (ICE-10, Manual de Clasificación de Enfermedades Mentales de la OMS). Incluso, ya había sido identificada de forma similar desde el año 1980 por la Asociación Americana de Psiquiatría (APA) en su "Manual Diagnóstico y Estadístico de Trastornos Mentales".

Por su parte, la Asociación Americana de Psiquiatría indicó en 1995 que hay juego patológico cuando se dan al menos cinco de estas circunstancias:

- Preocupación por el juego (por ejemplo, idear formas de conseguir dinero para jugar)
- 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 se intenta interrumpir o detener el juego.



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

- El juego se utiliza como estrategia para escapar de los problemas.
- Después de perder dinero en el juego, se vuelve a jugar para intentar recuperarlo.
- Se engaña a los miembros de la familia, terapeutas u otras personas para ocultar el grado de implicación en el juego.
- Se cometen actos ilegales como falsificaciones, fraude, robo o abusos de confianza para financiar el juego.
- Se han puesto en riesgo o perdido relaciones interpersonales significativas, trabajo u oportunidades profesionales por causa del juego.
- Se confía en que los demás proporcionen dinero que alivie la situación financiera causada por el juego.

Dentro del calendario que marca la Organización Mundial de la Salud (OMS) para tratar de sensibilizar al conjunto de la sociedad sobre los distintos problemas que afectan a la población general, el 29 de octubre se celebra el Día Mundial sin Juegos de Azar. Las nuevas patologías pasan por las jóvenes que están jugando desde casa a través de Internet y los menores adictos a los móviles y los videojuegos.

Surge la necesidad de efectuar una campaña para concienciar a la población de los efectos tan negativos que está produciendo en los ludópatas el uso abusivo del juego de azar y virtual.

Por ello:

Autor: Martha Ramidán.

Acompañantes: Beatriz Manso, Fabián Gatti.



*Legislatura de la Provincia
de Río Negro*

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

Artículo 1°.- Incórporese como Artículo 11 de la ley R n° 4108 el siguiente texto:

"Artículo 11.- Declárase el día 29 de octubre "Día Sin Juegos de Azar", en todo el territorio de la Provincia de Río Negro, en consonancia con el Día Mundial Sin Juegos de Azar. En la Semana del "Día Sin Juego de Azar" deberán organizarse actividades dirigidas a difundir medidas de prevención, información acerca de los síntomas de la Ludopatía y los lugares donde se presta asistencia y contención a las personas que la padecen."

Artículo 2°.- De forma.